

PRÁCTICA 03 – Sentencias condicionales IF

Nota: Todos los scripts en el mismo fichero js (externo). Entrega la práctica sin comentar los ejercicios.

1. Crea un pequeño script que compare el número 5 y el número 6. Comprueba si es mayor uno u otro y muestra la información por pantalla.
2. Pídele al usuario que introduzca un número y muestra la siguiente información de ese número:
 - Si es positivo o negativo
3. Pídele al usuario que introduzca un número y muestra la siguiente información de ese número:
 - Si es distinto de cero o es cero
4. Pídele al usuario que introduzca un número y muestra la siguiente información de ese número (unión del ejercicio 2 y ejercicio 3)
 - Si es positivo o negativo
 - Si es distinto de cero o es cero
5. Píde al usuario que introduzca un día de la semana por teclado. Si introduce “viernes” (de cualquiera de las formas posibles), muestra por pantalla la frase ¡fiestaaaa! Si introduce “lunes” que muestre por pantalla “empezando la semana...”
6. Crea un pequeño script que compare dos números que le pides al usuario por pantalla. Debes de mostrar si los números son iguales, si uno es mayor que otro o menor...
7. Crea un pequeño programa compruebe las edades de tres personas diferentes. Las edades debes de pedírselas al usuario por pantalla. Se debe hacer las siguientes comprobaciones:
 - Si la edad de persona1 es mayor que la edad de persona2, muestra por pantalla: ¡Que mayor eres!
 - Si la edad de persona1 es menor que la edad de persona2, muestra por pantalla: ¡uiiiiiii!
 - Si la edad de persona 2 es mayor que la edad de persoan3, muestra por pantalla: ¡Con 5 años todavía hay que ir al cole!
 - Si la edad de persona 3 es menor que la edad de persona 2, muestra por pantalla: ¡Seguimos en el cole!
 - Si la edad de persona1 y la edad de persona2 es la misma: ¡Tenéis la misma edad!
8. Implementa un pequeño programa en pseudocódigo que lea un número por teclado. Si ese número es menor que 0, saldrá del programa y mostrará por pantalla un mensaje de error “Error, número negativo”. Si es mayor que 0 debe de mostrar la tabla de multiplicar de ese número.
9. Diseña un script que pida por teclado tres números. Si el primer número es negativo, debe de mostrar por pantalla el producto de los tres y si no lo es, mostrará por pantalla la suma.
10. Crea un script teniendo en cuenta lo siguiente:
 - Pídele al usuario un número y comprueba si ese valor es mayor que 100.
 - Pídele al usuario otro número y comprueba si ese número es menor que 50.
 - Pídele al usuario otro número y comprueba si ese número es igual a 10.
 - Muestra al final de todo los 4 números introducidos separados por comas en un alert().