

APLICACIONES WEB

LENGUAJES DE SCRIPT: JAVASCRIPT

EJERCICIOS DE BUCLES

- 1.- Hacer un programa JavaScript que muestre los números pares del 2 al 100.
- 2.- Hacer un programa JavaScript que muestre la suma de los 100 primeros números naturales.
- 3.- Hacer un programa JavaScript que muestre los números impares menores de 100 y su suma total.
- 4.- Hacer un programa JavaScript que muestre los números del 100 al 0, en orden descendente.
- 5.- Hacer un programa JavaScript que muestre la tabla de multiplicar de un número que se pide por pantalla.
- 6.- Hacer un programa JavaScript que muestre las tablas de multiplicar del 1 al 10.
- 7.- Hacer un programa JavaScript que muestre los primeros 20 números factoriales.
- 8.- Hacer un programa JavaScript que muestre los primeros 50 números impares en una tabla. Y su suma.
- 9.- Hacer un programa que capture un número entero y que calcule la suma de los números impares menores que ese número. Además que calcule la suma de los pares. Sacar el resultado en una única línea.
- 10.- Hacer un programa que capture dos números enteros y que calcule la suma de los números pares comprendidos entre esos dos números enteros capturados.
- 11.- Hacer un programa que capture un número entero, que será el número de líneas y que saque en cada línea grupos de 4 asteriscos (solo se puede utilizar 1 asterisco en el programa). Por ejemplo:
* * * *
* * * *
* * * * etc..
- 12.- Hacer un programa que saque en cada línea grupos de 3 números naturales desde 1 al 30. Por ejemplo:
1 2 3
4 5 6
7 8 9 etc...
- 13.- Hacer un programa que capture un número entero. Si es par debe mostrar los 5 números siguientes y si es impar los 5 anteriores.
- 14.- Hacer un programa que pida 10 números (con un bucle), asegurándose de que se han digitado datos numéricos, y obtener su suma y su media aritmética.
Después hacer lo mismo pero utilizando un ARRAY para almacenar los números.

15.- Hacer un programa que pida 10 números (con un bucle), asegurándose de que se han digitado datos numéricos, después mostrar el texto *“Ya se han introducido los 10 números, ahora voy a mostrarlos al revés”* y después mostrar los números en orden inverso a como se han introducido.

16.- Hacer un programa que pida y almacene 10 números (con un bucle), después mostrar el texto *“Ya se han introducido los 10 números”* y después mostrar los números que sean múltiplos de 3.

17.- Hacer un programa que capture 4 números enteros y diga cual es el menor. Utilizar un bucle para introducir los números y asegurarse de que son datos numéricos.

Después hacer lo mismo pero para 15 números (puedes usar o no un ARRAY para almacenar los números).