

JavaScript. Estructuras de control

Nota Importante: En todos los ejercicios debemos “guiar” al usuario durante la ejecución. Para ello debemos mostrar el nombre del ejercicio y mensajes con las acciones a realizar.

1. Introducir un número y determinar si está comprendido entre 1 y 10.
2. Introduce tres números y determina cuál es el mayor.
3. Introduce tres números y muéstralos ordenados de menor a mayor.
4. Introducir una nota numérica y devolver Suficiente, Notable, Bien, con switch.
5. Programa que imprima los números impares comprendidos entre 100 y 120.
6. Programa que muestre todos los múltiplos de 3 comprendidos entre 1 y 50.
7. Lee todos los números hasta introducir el cero y súmalos (prompt).
8. Imprime el cuadrado de todos los números comprendidos entre 1 y 10.
9. Escribe un programa que reciba un número por teclado y una frase. El programa deberá mostrar esa frase por pantalla tantas veces como se le indique en el número.

Ejemplo de uso de Prompt

```
n=prompt('Introduce número');
```