

1. Una empresa desea contabilizar las horas extra de un empleado, al principio el programa pedirá el nombre y apellidos del empleado, después el número total de horas extras realizadas. Finalmente, la aplicación le pedirá al usuario, cuantas hora trabajó de cada rango de horas extra, ya que no siempre se cobra lo mismo:
 - a. De 20:00 a 00:00 → 25€ la hora
 - b. De 00:00 a 6:00 → 40€ la hora
 - c. De 6:00 a 8:00 → 20€ la hora

Trata de controlar en todo lo posible cualquier error a la hora de introducir los datos y presenta la información de forma adecuada y estéticamente atractiva en la pantalla.

2. Debes implementar el juego “piedra, papel y tijera”. Para ello te voy a facilitar la función que debes usar para que la aplicación juegue su partida.

```
function jugada_aleatoria(){  
    const jugadas=["piedra", "papel", "tijera"];  
    return jugadas[Math.floor(Math.random() * jugadas.length)];  
}
```

El juego consiste en realizar 5 jugadas y ver quién gana. Teniendo en cuenta que:

- La tijera gana al papel porque le puede cortar.
- La piedra gana a las tijeras porque las rompe.
- El papel gana a la piedra porque la envuelve.

Trata de controlar en todo lo posible cualquier error a la hora de introducir los datos y presenta la información de forma adecuada y estéticamente atractiva en la pantalla. Puedes incluir imágenes.