

Realizar los siguientes programas, cada ejercicio se debe realizar en un documento HTML:

1.- Pedir un número a través del teclado y sacar un mensaje indicando si es un número malvado. Un número es malvado cuando su expresión en base 2 (en binario) contiene un número par de unos.

2.- Pedir un número a través del teclado y saca un mensaje indicando si dicho número es oblongo. Un número es oblongo cuando es el producto de dos números enteros consecutivos. Ejemplos  $5 \cdot 6 = 30$ ,  $6 \cdot 7 = 42$ .

3.- Pedir una frase por teclado e indicar mediante la consola si dicha frase constituye un tautograma. Un tautograma es un texto compuesto por palabras que comienzan todas con la misma letra.

4.- Pedir un número entero por teclado y mostrar mediante la consola su representación en octal y hexadecimal.

5.- Pedir un valor teclado y mostrar un mensaje indicando si dicho valor se corresponde con un número en hexadecimal. Un número en hexadecimal puede estar constituido por dígitos y las letras A, B, C, D, E y F, si también se puede corresponder con un número en octal y en binario.