

## Ejercicios para la tutoría del 21/10

En este bloque de ejercicios vamos a hacer uso de los formularios:

1. El programa debe establecer un número entero entre 1 y 100 que se supone que el usuario no debe saber. El usuario irá escribiendo número en una caja de texto y tras cada escritura el programa le dirá si el número buscado es mayor, menor o es el exacto.
2. El usuario escribirá una posición en una caja de texto en el formato del juego de los barcos (por ejemplo C3, H4...) y tras cada escritura el programa debe mostrar una tabla HTML de 10x10 poniendo una X en la casilla seleccionada y un guión en el resto. Funciones que pueden ser útiles: ord, substr.
3. En este ejercicio vamos a jugar a "piedra, papel, tijera". El programa mostrará tres botones correspondientes a las opciones de juego, tras cada pulsación del usuario la aplicación deberá calcular aleatoriamente su juego y responderá si ha ganado el usuario, la máquina o si ha habido empate. Funciones que pueden ser útiles: rand.

Última modificación: miércoles, 20 de octubre de 2021, 10:06

