

## EJERCICIOS JAVASCRIPT

### 1. ACTIVIDAD

Se pide introducir 3 números (mediante una ventana de diálogo).

Si alguno de los 3 números es mayor que 10, se mostrará un mensaje por consola “Existe algún número mayor que 10”. En caso de que los tres números sean menores o iguales a 10, el mensaje a mostrar será “Ningún número es mayor que 10”.

Por último el programa, mostrará un mensaje por consola con los valores de los números introducidos y la suma total de ellos.

### 2. ACTIVIDAD

Se pide introducir dos números (mediante una ventana de diálogo), el primero corresponderá al sueldo mensual (sin decimales) y el segundo los años de antigüedad en la empresa.

Si el sueldo es menor que 1600, se darán dos situaciones:

- Si la antigüedad es mayor o igual a 10 años → su sueldo se duplicará.
- Si la antigüedad es menor a 10 años → su sueldo se multiplicará por 1.5

Si el sueldo es igual o superior a 1600 no se modifica.

Mostrar los resultados por consola del nuevo sueldo que se aplicará.

### 3. ACTIVIDAD

Se pide introducir un número N. A continuación, se mostrarán por consola los números pares existentes entre el 2 y el valor N (inclusive).

Cada número se mostrará en una línea distinta. N siempre será mayor o igual a 2.

### 4. ACTIVIDAD

Desarrollar un programa que muestre la tabla de multiplicar del número X, hasta el valor Y. Ambos valores serán introducidos por el usuario y estarán en una sola línea separados por un espacio, siendo los valores permitidos:  $-50 \leq X \leq 50$ ,  $1 \leq Y \leq 20$ .

La tabla mostrará los resultados por consola con una entrada por línea.

Ejemplo, para valores de  $X = 3$ ,  $Y = 7$ .

```
3 * 1 = 3
3 * 2 = 6
3 * 3 = 9
3 * 4 = 12
3 * 5 = 15
3 * 6 = 18
3 * 7 = 21
```

## 5. ACTIVIDAD

Desarrolla un programa que lea número introducido por el usuario y nos indique si es primo o no.

El número puede tomar los valores  $1 \leq \text{numero} \leq 10000$ .

Recuerda que un número primo es aquel que solo es divisible por si mismo y por la unidad y que por convención el número 1 no se considera primo.

## 6. ACTIVIDAD

Desarrolla una calculadora simple. El usuario introducirá la operación a realizar: +, -, \*, / y a continuación dos números. El resultado se mostrará al usuario mediante un mensaje por consola.

## 7. ACTIVIDAD

Escribe un programa que pida al usuario dos números decimales (base y altura de un rectángulo) y muestre por consola su perímetro calculado (valor decimal).

## 8. ACTIVIDAD

Un año es **bisiesto** si cumple los siguientes criterios:

- Es divisible entre 4.
- Si termina en 00, se comprueba si es divisible entre 400 (2000 y 2400 sí son bisiestos. 2100, 2200 y 2300 no lo son).

Escribe un programa que pida al usuario introducir un año y muestre por consola si es bisiesto o no.

## 9. ACTIVIDAD

Escribe un programa que simule un juego de azar. El usuario empieza con 20€ para apostar.

Mediante un ventana de diálogo, se le pide al usuario que introduzca un número entre 1 y 6. A continuación, se le pide que introduzca la cantidad a apostar.

Se “lanza” un dado (asignación al azar de un número del a 1 al 6 – Pista: `Math.random()`).

Si el usuario acierta, duplica lo apostado. Si falla, pierde lo apostado.

Seguirá jugando mientras disponga de crédito o alcance o supere un límite de crédito de 150 euros.

Mostrar los mensajes/ventanas/alertas que consideres necesarios para jugar.