

EJERCICIOS UT2

1. Escribe una sentencia if...else que a partir de un valor recibido por el usuario:
 - muestre "even" si el número es par
 - muestre "odd" si el número es impar
 - Sugerencia: Usa el operador módulo
2. Los grupos musicales reciben un nombre en función del número de componentes. Realiza una serie de sentencias condicionales que:
 - muestre "not a group" si musicians es menor o igual que 0
 - muestre "solo" si musicians es igual 1
 - muestre "duet" si musicians es igual a 2
 - muestre "trio" si musicians es igual a 3
 - muestre "quartet" si musicians es igual a 4
 - muestre "this is a large group" si musicians es mayor que 4
3. Uno de los asistentes a una fiesta está interpretando en secreto y sin saberlo a un asesino, y los demás asistentes deben determinar quién de ellos es el asesino. En este misterio de asesinato hay:
 - Cuatro salas: el salón de baile, la galería, la sala de billar y el comedor
 - Cuatro armas: veneno, un trofeo, un palo de billar y un cuchillo
 - Cuatro sospechosos: Sr. Parkes, Sra. Van Cleve, Sra. Sparr y Sr. Kalehoff.

También sabemos que cada arma corresponde a una habitación en particular, así que:

- el veneno pertenece al salón de baile
- el trofeo pertenece a la galería
- el palo de billar pertenece a la sala de billar
- y el cuchillo pertenece al comedor.

Y sabemos que cada sospechoso estaba ubicado en una habitación específica en el momento del asesinato:

- El Sr. Parkes estaba ubicado en el comedor.
- La Sra. Van Cleve estaba ubicada en la galería.
- La Sra. Sparr estaba ubicada en la sala de billar.
- El Sr. Kalehoff estaba ubicado en el salón de baile.

La información se introduce a través de **dos lista desplegables** donde se indique la habitación donde se ha cometido el crimen y otra para indicar el sospechoso. Tras pulsar un botón se debe resolver el misterio.

Para ayudar a resolver este misterio, escriba una combinación de declaraciones condicionales que:

1. establece el valor del arma según la habitación
2. establece el valor de “resuelto” en verdadero si el valor de la habitación coincide con la habitación del sospechoso.

Luego, use esta plantilla para imprimir un mensaje a la consola si se resolvió el misterio:

○ _____ lo hizo en el _____ con el _____!

4. Escribe un bucle while que:

- Recorra del 1 al 20
- Si el número es divisible por 3 que muestre “Divisible por 3”
- Si el número es divisible por 5 que muestre “Divisible por 5”
- Si es divisible por 3 y 5 que muestre “Divisible por 3 y 5”
- Si no es dividible ni por 3 ni por 5 que muestre el número

5. Realiza un script que muestre los dígitos que componen un número introducido por el usuario. Este debe ser menor de 1000. Haz 3 versiones usando for, for...in y for...of