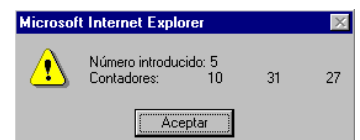


Relación de Ejercicios 1 – JavaScript -

1. Haz un programa de nombre **2dawA.htm**, que has de grabar en *TuCarpeta* que sirva para restar dos números cualesquiera, sean enteros o reales. ¿Qué sucede si en lugar de restar dos números, intentamos restar dos textos?. Haz un programa de nombre **2dawAB.htm**, que demuestre el único caso en que podemos restar dos cadenas de texto.
2. Haz un programa de nombre **2dawB.htm**, que has de grabar en *TuCarpeta*, que sirva para dividir dos números. ¿Qué sucede si en lugar de dividir dos números, intentamos dividir dos textos? ¿Qué sucede si el divisor es el número 0?
3. Haz un programa de nombre **2dawC.htm**, que has de grabar en *TuCarpeta*, que funcione de la siguiente forma:
 - El programa nos pregunta nuestro nombre.
 - El programa nos pregunta nuestra edad.
 - El programa da como resultado nuestro nombre y a continuación los días que hemos vivido hasta el momento (deberás multiplicar la edad por 365).
4. Haz un programa de nombre **2dawD.htm**, que has de grabar en *TuCarpeta*, que funcione de la siguiente forma:
 - El programa nos pide un número.
 - El programa nos muestra en una única pantalla (un único "alert"), el doble, el triple y cuádruple del número que habíamos introducido.
5. El siguiente programa tiene errores. Escríbelo (grábalo con el nombre **2dawE.htm** en *TuCarpeta*) y corrígelo para que funcione y explica para qué sirve:

```
<HTML>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
/* 2DAWE.HTM
var a,b;
a=prompt("Escribe la base:")
b=prompt("Escribe la altura:")
alert("Área= "+(a*b/2);
</SCRIP>
</HTML>
```
6. Haz un programa de nombre **2dawF.htm**, que has de grabar en *TuCarpeta*, que sirva para calcular la longitud de una circunferencia y el área del círculo correspondiente.
7. Haz un programa de nombre **2dawG.htm**, que has de grabar en *TuCarpeta*, que funcione de la siguiente forma:
 - El programa nos pide un número.
 - Utiliza tres contadores:
 - Un contador: suma 5
 - Otro contador: suma 21
 - Otro contador: resta 4
 - El programa nos presenta los 4 números de la siguiente forma:
 - La primera línea: el número introducido.
 - La segunda línea: los tres números tabulados, que han resultado de los tres contadores.

De forma que si introducimos el nº 5 debería aparecer:



8. Haz un programa de nombre **2dawH.htm**, que has de grabar en *TuCarpeta*, que funcione de la siguiente forma:
 - El programa nos pide un número entero.
 - El programa nos da como resultado el mismo número pero en base 16
 - Y por último nos lo escribe en base 5
 Comprueba el programa para el número 52. Deberás calcular en primer lugar matemáticamente el valor de 52 en base 16 y en base 5.

9. Haz un programa de nombre **2dawI.htm**, que has de grabar en *TuCarpeta*, que funcione de la siguiente forma:
 - El programa nos pide un número en base ocho
 - El programa nos lo escribe en base decimal.
 - Y por último en base 2.
 Comprueba el programa para el número 6561₈. Deberás resolver en primer lugar el problema matemáticamente.

10. Haz un programa de nombre **2dawJ.htm** que has de grabar en *TuCarpeta*, que funcione de la siguiente forma:
 - El programa nos pide un número entero.
 - El programa nos pide la **base**
 - El programa nos escribe el número introducido en la "base" deseada.

11. El siguiente programa tiene errores. Escríbelo y corrígelo para que funcione (grábalo con el nombre **2dawK.htm** en *TuCarpeta*):

```

<SCRIPT>
<HTML LANGUAGE="JavaScript"
// 2DAWA.HTM

var fahrenheit,celsius,
var s="";
for(i=-2;i<=12:i++)
{
    celsius=10*i;
    fahrenheit=32+(celsius*9)/5;
    s=s+"C= "+celsius+" F= "+fahrenheit+"\n";
    if (celsius==0) s=s+"Punto congelación del Agua\n";
    if (celsius==100) s=s+"Punto de ebullición del Agua\n";
}
alert(s;

</SCRIPT>
<HTML>

```

12. Haz un programa que funcione de la siguiente forma:
 - El programa nos pide que escribamos dos números positivos menores de 57
 - El programa nos da como resultado el producto de los dos números
 - Si los números no son positivos o son mayores de 57, el programa nos lo dice.
 - El programa nos pregunta al final si queremos volver a empezar.
 Graba el programa con el nombre **2dawL.htm** en *TuCarpeta*

13. Escribe un programa que nos vaya pidiendo números. Si escribimos el número 9999 se acaba; por último el programa nos da como resultado el número de números introducidos, exceptuando el 9999. Graba el programa con el nombre **2dawM.htm** en *TuCarpeta*.

14. Haz un programa que haga lo mismo que el anterior, pero además nos dé la suma de todos los números introducidos, exceptuando el 9999. Graba el programa con el nombre **2dawN.htm** en *TuCarpeta*.
15. Haz un programa que haga lo mismo que el anterior, pero además nos dé el producto de los números introducidos, exceptuando el 9999. Graba el programa con el nombre **2dawO.htm** en *TuCarpeta*.
16. Haz un programa que escriba todos los múltiplos de 23 inferiores a 1000 y por último nos dé la suma de todos ellos. Graba el programa con el nombre **2dawP.htm** en *TuCarpeta*.