

APELLIDOS:	
NOMBRE:	DNI:

Ejercicio 1: Calculadora Básica (nivel principiante)

Objetivo: Introducir variables, tipos de datos, operadores y estructuras condicionales.

Descripción: Crea un programa en JavaScript que funcione como una calculadora básica. El programa debe:

1. Solicitar dos números al usuario.
2. Solicitar el tipo de operación que desea realizar: suma, resta, multiplicación o división.
3. Utilizar estructura condicional `switch` para determinar qué operación realizar
4. Mostrar el resultado en la consola.

Ejercicio 2: Adivina el Número (nivel intermedio)

Objetivo: Implementar estructuras iterativas para controlar el flujo del programa.

Descripción: Desarrolla un juego donde el programa genera un número aleatorio entre 1 y 100, y el usuario debe adivinarlo. El programa:

1. Genera un número aleatorio entre 0 y 1 → `Math.random()`
2. Solicita al usuario que introduzca un número.
3. Usa una estructura condicional `if-else` para informar si el número ingresado es mayor o menor que el generado. Informa también el número generado e ingresado coinciden
4. Cierra el programa

Ejercicio 3: FizzBuzz Personalizado (nivel avanzado)

Objetivo: Utilizar diferentes tipos de variables y estructurar correctamente el flujo del programa con múltiples condiciones y bucles.

Descripción: Crea una versión personalizada del clásico problema "[*FizzBuzz*](#)":

1. Solicita al usuario ingresar un número máximo y dos divisores.
2. Itera desde 1 hasta n usando un bucle `for`.
 1. Si el número actual es divisible por el primer número, imprime "*Fizz*",
 2. Si es divisible por el segundo número imprime "*Buzz*".
 3. Si es divisible por ambos, imprime "*FizzBuzz*". Si no, imprime el número.
3. Usa modificadores de acceso para declarar variables de bucle y control de flujo.