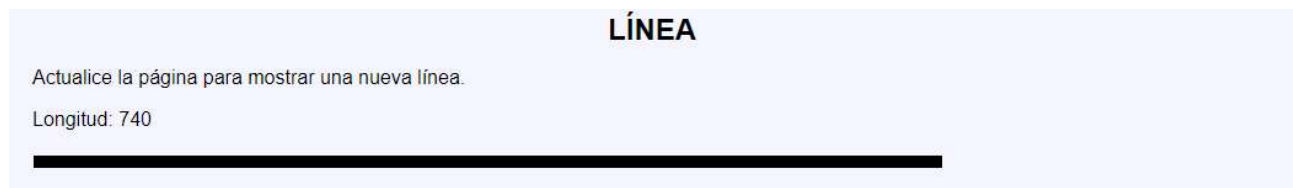


## Ejercicios de Variables

### 1 - Línea

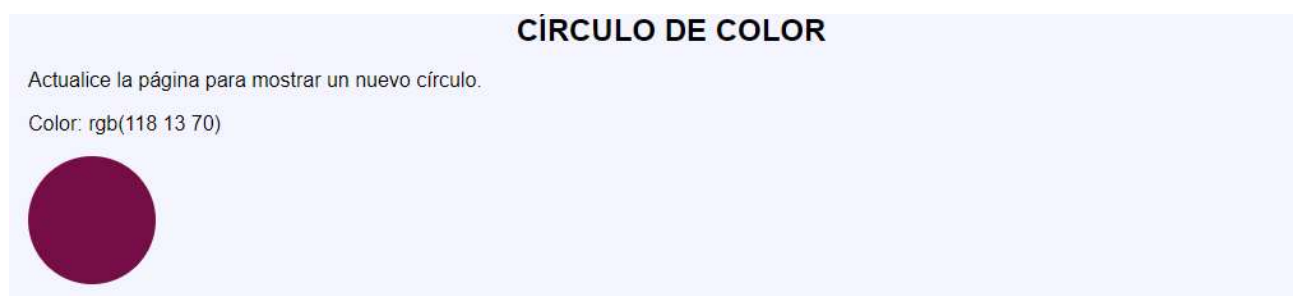
Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre una línea de longitud entre 10 y 1000 píxeles, al azar.

Haz uso de svg para crear la línea. El aspecto de salida debe ser el siguiente:



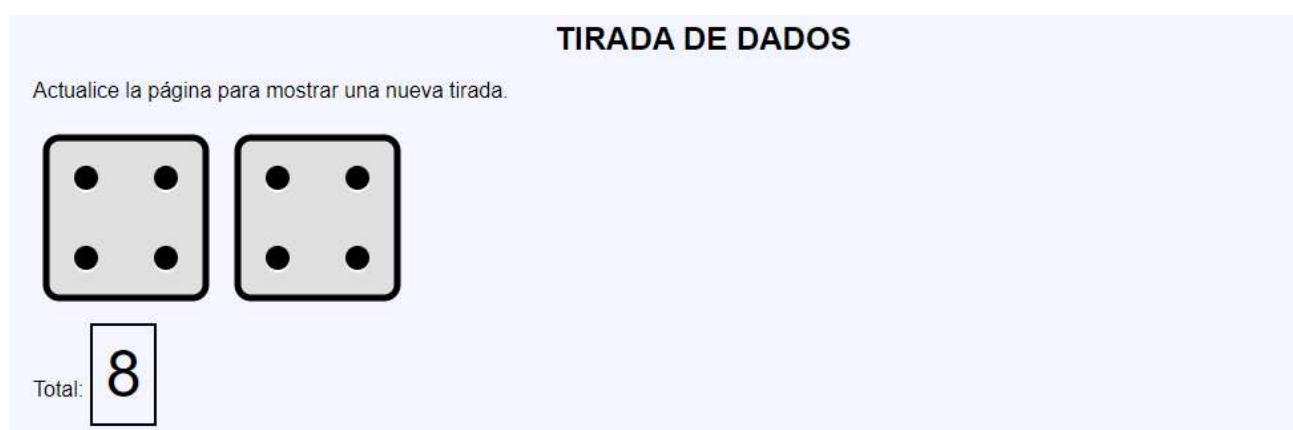
### 2 - Círculo de color

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un círculo de 50px de radio y de un color elegido al azar .



### 3 - Tirada de dados

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre dos tiradas de dados entre 1 y 6, al azar, e indique el resultado total.



#### 4 - La carta más alta

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre tres cartas entre 1 y 10, al azar, e indique el valor más alto.

- El valor más alto se puede obtener con la función **max()**.
- Los ficheros svg necesarios están disponibles en el aula.



#### 5 - Círculos de color

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre tres círculos solapados, cada uno de un color elegido al azar (uno rojo, uno verde y uno azul). El ejemplo siguiente muestra intensidades de color entre 64 y 255.

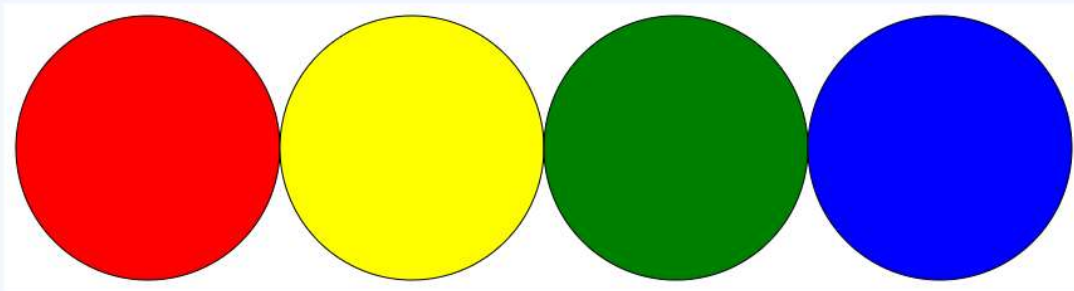


#### 11 - Cuatro círculos

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre cuatro círculos contiguos con un radio entre 50 y 150 píxeles, al azar.

### CUATRO CÍRCULOS

Estos círculos tienen 105 px de radio. Actualice la página para mostrar cuatro nuevos círculos.

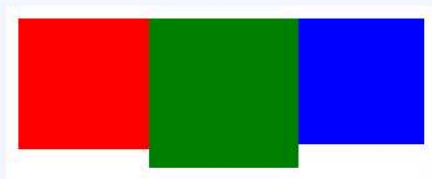


### 12 - Tres cuadrados

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre tres cuadrados contiguos con un lado entre 50 y 150 píxeles, al azar.

### TRES CUADRADOS

Actualice la página para mostrar tres nuevos cuadrados.

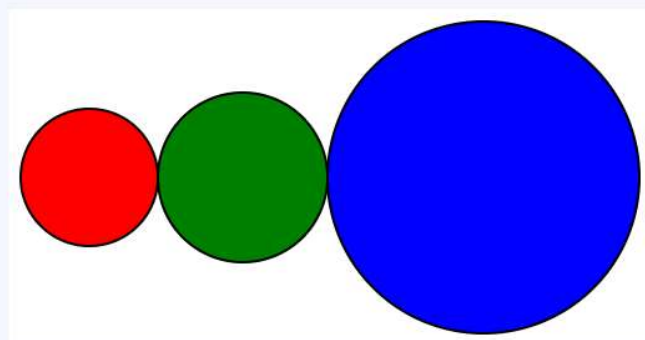


### 13 - Tres círculos

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre tres círculos contiguos con un radio entre 50 y 150 píxeles, al azar.

### TRES CÍRCULOS

Actualice la página para mostrar tres nuevos círculos.



## 14 - Avance de ficha

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre una tirada de dados entre 1 y 6, al azar, y coloque la ficha en la posición correspondiente.

**AVANCE DE FICHA**  
Actualice la página para mostrar una nueva tirada.  
  

1	2	3	4		6
---	---	---	---	---	---

## 15 - Ataque alienígena

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre una tirada de 3 dados entre 1 y 6, al azar, y muestre un dibujo animado en el que una nave alienígena (entidad numérica &#x1f6f8; 🛸) atraviese una rejilla. Cuando la nave pase por las casillas que corresponden a los valores acumulados indicados por los dados deben aparecer explosiones (entidad numérica &#x1f4a5; 💣) en las casillas.

**ATAQUE ALIENÍGENA**  
Actualice la página para mostrar un nuevo bombardeo alienígena. Los dados determinan qué casillas son bombardeadas.  
