

Instrucións

- Completa cada exercicio escribindo o código correspondente na parte adecuada.
 - Proba o teu código no navegador ou na consola de JavaScript antes de entregalo.
 - Engade os comentarios que creas necesarios.
 - Se valorara a claridade no código.
 - Os catro primeiros exercicios se deben escribir no ficheiro solucion.js
 - Exercicio práctico ten que facerse nunha páxina nova.
-

Exercicio 1 (2 puntos):

Escribe unha función chamada `calcularFactorial` que reciba un número enteiro positivo e devolva o seu factorial, ou -1 se o valor introducido é incorrecto.

Recordatorio de matemáticas. O factorial dun número é a multiplicación de cada número dende 1 ata ese número.

Exemplo:

```
calcularFactorial(5); // Devolve 120
```

Exercicio 2 (2 puntos):

Crea unha función chamada `avaliarNota` que reciba unha nota entre 0 e 10 (número) e devolva:

- "Excelente" se a nota é maior ou igual a 9.
- "Aprobado" se a nota é maior igual que 5 e menor que 9.
- "Suspenso" se a nota é menor que 5.
- "Incorrecto" se a nota é incorrecta.

Exemplo:

```
avaliarNota(7); // Devolve "Aprobado"  
avaliarNota(4); // Devolve "Suspenso"
```

Exercicio 3 (2 puntos):

Escribe unha función (`sumaPares`) en JavaScript que pida ao usuario dous números e calcule a suma de todos os números pares que existen entre eles, incluídos eses dous números se son pares. Se algún número é incorrecto devolvera -1.

Requisitos:

1. Solicita dous números ao usuario.
2. O programa debe calcular a suma de todos os números pares no rango definido polos dous números.
3. Asegúrate de que o programa funcione correctamente incluso se o primeiro número introducido é maior que o segundo.

4. Mostra o resultado da suma.

Exemplo:

Se o usuario introduce 4 e 10, o programa debe devolver a suma:

```
sumarPares(4,10); // Devolve 28
```

(Números pares: $4 + 6 + 8 + 10 = 28$)

Exercicio 4: (2 puntos)

Escribe una función llamada `likes` que reciba un número y retorne un string utilizando el formato de m para miles y M para millones.

Por exemplo:

- 1400 se convierte en 1m
- 34,567 se convierte en 34m
- 7'456,345 se convierte en 7M.

Si el número es menor a 1000 se debe devolver el mismo número como un string.

```
likes(983) // "983"
```

```
likes(1900) // "1m"
```

```
likes(54000) // "54m"
```

```
likes(120800) // "120m"
```

```
likes(25222444) // "25M"
```

Exercicio Práctico: Adiviña o Número Máxico do Mago (2 puntos)

Teras que crear un ficheiro .html co código necesario para este exercicio.

O mago malvado lanzou un feitizo sobre o reino! A única forma de derrotalo e salvar o reino é creando un programa en JavaScript que permita adiviñar o número máxico.

Requisitos:

1. O programa debe xerar un número aleatorio entre 1 e 100.
 2. O xogador terá 7 intentos para adiviñar o número máxico.
 3. En cada intento, o programa debe indicar:
 - Se o número introducido é demasiado alto.
 - Se o número introducido é demasiado baixo.
 - Se acertou o número.
 4. Se o xogador acerta o número, o programa debe felicitalo cunha mensaxe de victoria.
 5. Se o xogador queda sen intentos, o programa debe amosar unha mensaxe de derrota indicando cal era o número máxico.
-