**Actividad de aprendizaje 7:**

**Instrucciones:**

1. **Utilice bucles WHILE**

En esta actividad, los estudiantes deberán realizar varios programas en JavaScript que permitan cumplir con los siguientes requerimientos:

1. Un programa que muestre los números del 100 al 1.
2. Un programa que, al ingresar un número, muestre el resultado de la suma de los números desde 1 al número ingresado.

Ejemplo: Si se ingresa el 5, el resultado será 15

* Opcionalmente, dibuje en la página la suma de los número más el resultado: 1+2+3+4+5 = 15

1. Un programa que al ingresar un número determine si es par o impar.
2. Un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicación del número que ingrese el usuario. La tabla de multiplicación a mostrar debe empezar en la multiplicación por 1 y terminar en 10.
3. Un programa que dibuje en la página lo siguiente:

#

##

###

####

#####

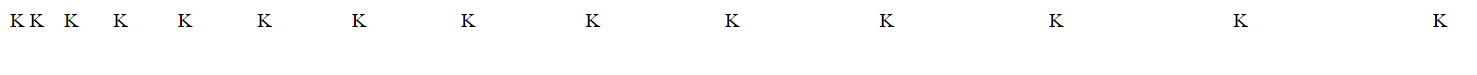
######

#######

########

#########

1. Un programa que permita ingresar un texto, para luego mostrarla 15 veces con mayor distancia cada vez. Ej: Al ingresar una letra K



1. Un programa que determine el promedio de sueldos de una empresa. Se debe solicitar la cantidad de empleados y luego ingresar el sueldo de cada uno de ellos.
2. Se debe solicitar la cantidad de alumnos de un curso y luego ingresar la edad de cada uno de ellos. El programa determinará la cantidad de alumnos que tienen más de 25 años.

* La serie de Fibonacci se define como una sucesión de números donde cada elemento es la suma de los dos anteriores comenzando a partir de los números 0 y 1: así el siguiente valor es **1** (0 + 1), por lo tanto la serie ahora es 0, 1, 1. El siguiente valor es **2** (1 + 1). La serie ahora es 0, 1, 1, 2. El siguiente valor es **3** (2 + 1), ahora la serie es 0, 1, 1, 2, 3

¿Cuál es el siguiente valor de la serie?

Realice un programa que calcule la serie de Fibonacci hasta un número ingresado por teclado. Ej:

Si ingresamos un 2, el programa mostrará: 0, 1, 1, 2

Si ingresamos un 4, el programa mostrará: 0, 1, 1, 2, 3