**Actividad de aprendizaje 3: Condicionales**

**Importe el objeto {util} desde el archivo util.js**

1. Utilice el método generar\_desicion() del objeto *util*, para mostrar u ocultar un DIV con un Lorem, tal como lo visto en clases.
2. Realice una página que muestre la hora. Adicionalmente deberá mostrar un mensaje dependiendo de lo siguiente:
   1. Si los segundos actuales son menores a 30: “Aun tenemos tiempo para cambiar de rumbo”
   2. Si los segundos son 30 o más: “Ya estamos acá, perro. Sin darle color”
3. Utilice los métodos generar\_consonante() y generar\_vocal() para crear un artículo de dos letras. Si lo generado es una palabra existente como ME, LE, LO o LA, deberá mostrar el mensaje “Oh, eso ya existía”. De otra forma deberá mostrar: “El lenguaje está en permanente evolución, acabo de crear una nueva palabra”.

\*\*\*Pruebe varias veces su programa en busca de más palabras existentes posibles de generar y agréguelas al programa.\*\*\*

1. Obtener un cliente al azar desde *util.clientes* y muéstrelo utilizando una clase CSS. Si el nombre del cliente comienza con **P** deberá aplicar una clase CSS que destaque o resalte los datos, de otra forma, mostrar el cliente usando una clase que no destaque demasiado.