



### Ejercicio 1

El objetivo de esta actividad es profundizar en el uso de los *iframes* como contenedor de información web.

En una página web, pintar un *iframe* de 500x500px. Su color de fondo tendrá que cambiar de forma aleatoria cada segundo.

### Ejercicio 2: Reloj

El objetivo de la actividad es crear un reloj utilizando funciones definidas por el programador y la función *setTimeout*.

A la actividad debe aparecer una función que escriba la hora actual por pantalla. Cada medio segundo se actualizará para dar la sensación de que realmente estamos visualizando un reloj. Este reloj debe tener el siguiente formato: HH: MM: SS

### Ejercicio 3: Triángulo

El objetivo de la actividad es crear una función JavaScript que utilice funciones anidadas para dibujar un triángulo de asteriscos.

A la actividad debe aparecer una función que dado un número entero ( 'num') dibuje un triángulo rectángulo, donde cada una de las caras del triángulo debe tener 'num' asteriscos. Para realizar esta actividad se debe utilizar una estructura anidada de funciones.

### Ejercicio 3: Parking

El objetivo de la actividad es crear una función que memorice los valores calculados previamente.

A la actividad debe aparecer una función que memorice el dinero que debe pagar un conductor según el tiempo que ha estado estacionado el coche en el parking. El tiempo (minutos) que ha estacionado un coche se envía por parámetro a la función. Cada minuto que un coche se encuentra estacionado en el parking paga 12:05 céntimos.