

1.- Pedir al usuario un número que representa el radio de una circunferencia.

Posteriormente solicitar si se quiere calcular su área o su superficie. Mostrar el resultado en el navegador.

Realizar el ejercicio utilizando el elemento de selección **if**.

2.- Imprimir en letras, el mes correspondiente a un número introducido con el teclado (comprendido entre 1 y 12). El control de la entrada de datos no se realiza.

Realizar el ejercicio utilizando el elemento de selección **switch**.

3.- Calcular y mostrar la media de 10 números leídos con el teclado.

Realizar con un bucle **for** porque el número de iteraciones (10) es conocido al inicio del procesamiento.

4.- Calcular y mostrar la media de n números reales introducidos con el teclado (la lista termina con un cero).

Realizar con un bucle **while**.

5.- Determinar la cantidad de números pares en una tabla (entrada de datos inicial de valores con el teclado).

6.- A partir de una tabla de dos dimensiones, con cuatro filas y cinco columnas, realizar los procesamientos siguientes:

- introducir mediante el teclado valores en las tres primeras líneas y las cuatro primeras columnas (se conservan la última fila y la última columna libres para los totalizadores de líneas y columnas),
- añadir en la última columna la suma total de cada fila y en la última fila la suma de las columnas.

7.- Crea un juego sencillo del tipo "adivina el número". Se debe elegir un número aleatorio entre 1 y 100, luego desafiar al jugador a adivinar el número en 10 intentos. Después de cada intento debería decirle al jugador si ha acertado o no - y si está equivocado, debería decirle si se ha quedado corto, o se ha pasado. También debería decir los números que ya se han probado anteriormente. El juego acabará una vez que el jugador acierte o cuando se acaben los intentos.