

## LENGUAJE DE MARCAS (7/12/2022)

1. Crear una tabla, que en su primera fila sólo tenga una celda y en la segunda tenga 4. En cada una de esas 4 celdas de la segunda fila, habrá una imagen. Cuando el usuario haga click en una de las imágenes, ésta aparecerá en la celda de la primera fila. **2,5 puntos.**
2. Crear una galería de 4 imágenes, que vaya cambiando las imágenes automáticamente, la actualización se producirá cada 5 segundos. **2,5 puntos.**
3. En este ejercicio creáis un input para que el usuario pueda introducir el número de su DNI. Al lado metéis un botón y al hacer click sobre él, aparecerá a la derecha y de manera bien visible, la letra del NIF correspondiente a dicho DNI. La letra se calcula dividiendo el número del NIF entre 23. El resto de la división nos dará la posición en la que se encuentra la letra dentro del vector que cargaréis con los siguientes valores:

RESTO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
LETRA	T	R	W	A	G	M	Y	F	P	D	X	B	N	J	Z	S	Q	V	H	L	C	K	E

**2,5 puntos.**

4. Crear un input en el que puedas introducir un valor del 1 al 9 y al pulsar un botón que le pongas al lado, te muestre una tabla con los resultados de la “tabla de multiplicar” de ese número.

7	×	1	=	7
7	×	2	=	14
7	×	3	=	21
7	×	4	=	28
7	×	5	=	35
7	×	6	=	42
7	×	7	=	49
7	×	8	=	56
7	×	9	=	63
7	×	10	=	70

**2,5 puntos.**