
 IES JAROSO	<p align="center">Ciclo Formativo de Grado Superior – Diseño de Aplicaciones Web.</p> <p align="center">Módulo: Desarrollo Web Entorno Cliente</p> <p align="center"><i>Viernes 8 de Octubre, 2021</i></p>	 Junta de Andalucía <small>Consejería de Educación y Deporte</small>
Departamento de Informática – Amador Campos Aznar		

Nombre y Apellidos: _____

Parte práctica UD 1 y UD2

- (1,5 puntos)** Realizar un script en JavaScript que pida un número y diga si es par o impar.
Recomendación: Recuerda que un número es par si al dividirlo por 2 da como resto 0.
- (2 puntos)** Realizar un script para la tienda de electrodomésticos "**Tien 21 Técnica Baria**" de Cuevas del Almanzora en la que se aplica un descuento del 12% para las compras que incluyan más de 8 artículos iguales cuyo precio sea superior a 55€. El script debe primero comprobar y luego calcular la cantidad a pagar sabiendo el número de artículos y el precio de cada uno, así como del descuento total aplicado en €.

Por ejemplo, si compras 20 artículos de 10 euros se descuenta un 12% del total pagarías $20 \times 10 - 20 \times 10 \times 0.12 = 176€$.
- (3 puntos)** Realizar el siguiente un juego para adivinar un número elegido de forma aleatoria:
 - Un número entre 0 y 100, y lo elijará la máquina mediante una función random de la librería Math: ej: Math.random
 - El usuario debe adivinarlo con pistas de "El número es Mayor" o "El número es Menor" en un determinado número de intentos, por ejemplo 6 intentos.

```
function generarRandom(max){
    return Math.floor(Math.random() * max);
}
var numero=generarRandom(100);
```
- (3,5 puntos)** Realizar el siguiente juego para el casino de Vera:
 - Se quiere programar un juego de dado para la web del casino de Vera
 - El jugador comienza siempre con 50€ para poder apostar
 - El jugador decide el número que quiere apostar (del 1 al 6), y la cantidad a apostar en €.
 - Se "lanza" el dado (asignación random de 1 al 6)
 - Si el jugador acierta el número, gana el doble de lo que ha apostado, en caso contrario pierde lo que ha apostado.
 - El juego finaliza cuando el usuario llega a 0€ o a 200€

NOTA: Realizar cada ejercicio en un fichero distinto: ejercicio1.html, ejercicio2.html,..., y lo enviáis a la plataforma comprimido con vuestro nombre, ej:
examen_Amador_Campos_UD1_UD2.zip