



## DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

### Prácticas tema 2.7

### Introducción al lenguaje JavaScript

1. Crea un script que determine si un número introducido por el usuario es par o impar utilizando el **operador condicional**.
2. Crea un script que pregunte al usuario dónde vive y su edad. Si vive en Alicante y tiene entre 18 y 35 años el script debe mostrar en pantalla que el usuario puede acceder al carnet de empresarios emprendedores en caso contrario indicar que no puede acceder a él.
3. Crea un script que pregunte al usuario el número de hermanos y una cantidad. Si el usuario tiene tres hermanos o más se aplicará un descuento del 15% a la cantidad, si tiene menos, un 5% y si no tiene hermanos se mostrará la cantidad sin descuento.
4. Crea un script que pregunte al usuario por el número de un mes y muestre los días que tiene ese mes o un mensaje de error en caso de número de mes incorrecto. Se deberá realizar mediante una sentencia `switch`.
5. Crea un script que pregunte al usuario por un número y determine si es par, impar, si es múltiplo de 3 o si es múltiplo de 5. Después, se deberá mostrar el resultado en una línea.

El número 30 es par, es múltiplo de 3, es múltiplo de 5

☐ Evitar que esta página cree diálogos adicionales

Aceptar

El número 21 es impar, es múltiplo de 3

☐ Evitar que esta página cree diálogos adicionales

Aceptar

6. Crea un script que pida al usuario dos números y una operación (el carácter `+`, `-`, `*` o `/`). El script debe resolver el resultado de la operación seleccionada por el usuario.
7. Crea un script que pregunte constantemente números al usuario y los vaya sumando hasta que se introduzca el número 0. Después mostrará la suma total.
8. Muestra en pantalla con un mensaje los números pares del 25 al 1 utilizando un bucle `for`.

Los números pares entre 25 y 1 son: 24 22 20 18 16 14 12 10 8 6 4 2

9. Crea un script para mostrar el factorial de un número introducido por el usuario. Se deberá hacer utilizando un bucle `while`.
10. Realiza un pequeño adivinador de manera que primero le pida al usuario un número y, después, otro usuario diferente (supuestamente) deberá adivinarlo. El programa da pequeñas pistas al usuario que tiene que adivinarlo indicando si el número buscado es más pequeño o más mayor que el introducido.

Para las prácticas que no se indique se podrán utilizar los operadores o sentencias que se considere más adecuadas.