



MODULO 3. Unidad 4.
Estructuras iterativas.
Práctica 8.



Práctica 8.

Partiendo de un documento HTML básico con su estructura correspondiente. Se pide:

1. Crear un programa que pregunte un número entero entre 0 y 10. Si introduce un número mayor que 10 o menor que 0 el programa lanzará un mensaje indicando que el número introducido no es correcto y volverá a preguntar.
2. El programa deberá calcular su factorial e indicárnoslo por pantalla con un mensaje.
3. Recordamos que el factorial de un número se calcula de la siguiente forma:
4. $5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$.
5. Nota: El factorial de 0 es 1.



Directrices generales:

1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M3P08_Nombre_Apellido1_Apellido2
2. En el caso de que el ejercicio contenga más de un archivo, subiremos un archivo ".zip" o ".rar" con el mismo formato de nombre, es decir, M3P08_Nombre_Apellido1_Apellido2.zip
3. Otra opción posible para presentar la práctica es hacer la entrega con un enlace de GitHub a vuestra práctica.
4. Se recomienda usar comentarios en el código para indicar nuestros pasos
5. Software recomendado: Visual Studio Code. Aunque si nos sentimos cómodos con otro editor para trabajar con HTML, CSS y JS como Sublime Text o Atom también es válido.
6. Usaremos nombres de variables apropiados. Si vamos a guardar una nota, llamaremos a esa variable **nota**, no x o n.