



MODULO 3. Unidad 4.
Estructuras iterativas.
Práctica 6.



Práctica 6.

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

1. Crear un programa que pida letras al usuario continuamente hasta que se pulse el botón “cancelar”.
2. Si introducimos más de una letra seguida el programa lanzará un **alert** indicando que las letras deben introducirse de una en una.
3. Si introducimos un carácter que no sea una letra (un número o un carácter especial) el programa lanzará un **alert** indicando que sólo se pueden introducir letras y continuará ejecutándose.
4. El programa debe de mostrar todas las letras concatenadas al final.

Ejemplos:

“Inserte una letra:” a (VALIDO)

“Inserte una letra:” hola (NO VALIDO)

“Inserte una letra:” 1 (NO VALIDO)

“Inserte una letra:” ! (NO VALIDO)



Directrices generales:

1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M3P06_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, M3P06_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.