Práctica 3.1

Haced dos páginas que cumplan lo siguiente:

* La primera será una pagina HTML(.html)  que tendrá un src a la segunda pagina JS (.js). Esta pagina debe tener una estructura HTML correcta.
* La segunda será una pagina en JavaScript (.js) que realizará las siguientes operaciones:
  + Mostrará vuestro nombre completo en un alert
  + Mostrará por pantalla (document.write) vuestro correo electrónico
  + Mostrará por consola (console.log) el mensaje "texto secreto"

Haced un solo fichero comprimido que incluya las dos paginas pedidas en este primer ejercicio

Práctica 3.2

Hacer una pagina js (y su correspondiente html), que haga lo siguiente

Partiendo de 2 variables num1 y num2 pedidas por teclado.

que calcule y muestre por pantalla:

1. La suma
2. la resta
3. el producto
4. la división
5. el resto de la división

## Práctica 3.3

leer un NUMERO por teclado  y mostrar por pantalla

si es positivo o negativo

## Práctica 3.4

Escribir un programa que, pida un número y muestre su valor absoluto.

Nota: para los números positivos su valor absoluto es igual al número (el valor absoluto de 52 es 52), mientras que, para los negativos, su valor absoluto es el número multiplicado por -1 (el valor absoluto de -52 es 52).

## Práctica 3.5

Hacer un programa que compruebe si una variable (leída por teclado) es PAR o IMPAR.

Pista: Un numero para es aquel en el que el resto de la división de ese numero entre 2 es 0

## Práctica 3.6

Hacer un programa que permita saber si un año es bisiesto.  
  
Para que un año sea bisiesto debe ser divisible por 4 y no debe ser divisible por 100, excepto que también sea divisible por 400.

Práctica 3.7

Escribe un programa que pregunte al usuario si es culpable o no.

* En caso afirmativo el usuario responderá **si**
* En caso contrario responderá **no**.

Si el usuario responde si se mostrará por pantalla "**irás a la cárcel**".

Si el usuario responde no se escribirá por pantalla "**irás a casa**".

## Práctica 3.8

Pedir al usuario por teclado un día de la semana e imprimir un mensaje si es lunes, otro mensaje diferente si es viernes, otro mensaje diferente si es sábado o domingo.

Si el día introducido no es ninguno de esos, mostrar un mensaje de error

## Práctica 3.9

Tenemos una variable numero con un valor entre 0 y 10.

Mostrar por pantalla el numero escrito con letras

Ej: numero =0 --> escribe "cero"

numero=7 --> escribe "siete"

## Práctica 3.11

Hacer un programa que muestre los números del 1 al 250.000 separados por ","

## Práctica 3.12

Hacer un programa que muestre los números del 250 al 0 de 5 en 5.

Es decir: 250,245,240, ... ,10,5,0

## Práctica 3.13

Hacer un programa que vaya pidiendo números por teclado hasta recibir un numero negativo.

Una vez recibido este número negativo, mostrar por pantalla la media de los números anteriores (sin incluir el negativo)

Ejemplo: 3, 5 , -2

La media es: 4

## Práctica 3.14

Hacer un programa que pida un numero por teclado y muestre por pantalla todos sus divisores

Ejemplo: 10 --> mostrará 1, 2, 5

## Práctica 3.15

Un numero primo es aquel que solo es divisible entre 1 y si mismo. Hacer un programa que pida un numero por teclado y muestre si es primo o no.

Ejemplo 7 --> es primo

Práctica 3.16

Hacer un programa que muestre por pantalla los 20 primeros términos de la sucesión de Fibonacci

NOTA: La sucesión de Fibonacci se caracteriza por:

* Primer elemento: 0
* Segundo elemento: 1
* Resto: se obtienen sumando los dos términos anteriores.

0,1,1,2,3,5,8,...

## Práctica 3.17

Un numero triangular es aquel que se obtiene mediante la suma de una sucesión de números empezando desde el 1.

Por ejemplo 6 es triangular ya que 6=1+2+3  
Otro ejemplo 21 es triangular ya que 21=1+2+3+4+5+6

Dado un numero almacenado en una variable, indicar por pantalla si es triangular o no, en caso de no ser triangular mostrar el numero triangular menor que este almacenado en la variable y el numero triangular mayor que el almacenado en la variable

Ej: Si en la variable esta almacenado el numero 20 -> mostrará NO ES TRIANGULAR, menor: 15, mayor: 21

## Práctica 3.18

Hacer un programa que muestre una figura similar a la siguiente.

\*  
\*\*  
\*\*\*  
\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*\*

NOTA: solo está permitido el uso de un \* en todo el código

## Práctica 3.19

El documento nacional de identidad DNI en España consta de un numero de 8 cifras y de una letra. La letra del DNI se obtiene a partir de los números como describen los pasos siguientes:

1. Calcular el resto de dividir el numero de DNI entre 23  
2. El numero obtenido esta entre 0 y 22. Seleccionar una letra asociada a dicho numero en la siguiente tabla:  
0 -> T, 1 -> R, 2 -> W, 3 -> A, 4 -> G, 5 -> M, 6 -> Y, 7 -> F, 8 -> P, 9 -> D, 10 -> X, 11 -> B,  
12 -> N, 13 -> J, 14 -> Z, 15 -> S, 16 -> Q, 17 -> V, 18 -> H, 19 -> L, 20 -> C, 21 -> K, 22 -> E

Dado un DNI guardado en una variable dni, obtener la letra y mostrar por pantalla el DNI completo DNI-LETRA.