

Actividades - Responde y/o documenta con capturas de pantallas donde se pueda verificar tu autoría:

1. ¿Qué es el *Hoisting*? (0,25 puntos)
2. Haz una función que te pida que escribas algo y muestre un alert diciendo 'Has escrito...' y el valor introducido. (0,25 puntos)
3. Haz una *arrow function* que devuelva el cubo del número pasado como parámetro y pruébala desde la consola. Escríbela primero en la forma habitual y luego la "traduces" a *arrow function*. (0,5 puntos)
4. Realiza un programa definiendo todas las funciones necesarias para las actividades anteriores (UT2_1_2-Estructuras_Bucles_Actividades). Como nombre de la función utiliza 'actividad'+nº: actividad2(), actividad3(), etc. Sigue utilizando la salida solicitada en la actividad para mostrar el resultado o visualiza una prueba de la función en consola. En las actividades que veas pertinente, utiliza *arrow functions*. Recuerda utilizar los comentarios para enfatizar tu explicación. (7 puntos)
5. Crea un programa con una función que reciba 2 números por parámetro, el primer número indicará cuantas veces debemos imprimir el segundo por pantalla, pero en cada iteración muestra el valor anterior multiplicado por 2.
 - Ejemplo: Si recibimos 4 y 6 imprimiremos: 6 12 24 48Llama a la función varias veces. (0,5 puntos)
6. En base al siguiente código, añadir una función para pasar de Fahrenheit a Celsius: (0,5 puntos)

```
<script>
let pasaraFahrenheit = (grado) => {return Fahrenheit = grado * 1.8 + 32;};

var result = pasaraFahrenheit(22);
alert (result);

</script>
```
7. Escribe un programa que solicite al usuario el radio de un círculo y luego calcule y muestre el área y el perímetro del círculo. (1 punto)
 - a. Solicita al usuario que ingrese el radio del círculo.
 - b. Define dos funciones: una para calcular el área del círculo y otra para calcular el perímetro del círculo.

- c. Usa las fórmulas matemáticas apropiadas dentro de estas funciones para calcular el área ($\pi * \text{radio}^2$) y el perímetro ($2 * \pi * \text{radio}$) del círculo.
- d. Llama a estas funciones con el radio proporcionado por el usuario como argumento.
- e. Muestra los resultados del área y el perímetro al usuario.