

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

1. Realiza una función que calcule la nota media y que la devuelva con 2 decimales. (0,75 puntos)
2. Crea un programa en el que crees 5 variables numéricas (entero, decimal, científico, octal y hexadecimal). A las variables les asignarás los siguientes números: 1357, 135.7, 135e7, 01357 y 0x1357. Muestra con 5 alerts su valor, escribiendo la siguiente sentencia: alert ("Número entero" + entero); Comenta el código con los comentarios que estimes necesarios. (1 punto)
3. Realiza una función que devuelva el cubo de un número y que compruebe si el parámetro pasado es un número entero. Si no es un entero o no es un número mostrará un alert indicando cuál es el problema y devolverá false. (1 punto)
4. Realiza una función que pregunte y se ejecute hasta que el usuario introduzca un número. (0,75 puntos)
5. Crea una función que reciba como argumento una frase con letras y números. La función debe devolver la suma de todos los dígitos contenidos en la frase. (2 puntos)  
*Al ejecutar actividad5("Estamos a 3 días del finde y faltan 96 días para fin del año 2024"), deberá devolver el número **14** (3+9+6+2+0+2+4)*
6. Realiza una función para obtener un número entero aleatorio entre dos valores (incluyendo ambos). (1 punto)
7. Realiza un programa para probar los métodos más importantes del objeto *Math*. (3,5 puntos)