

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

- Realiza un programa utilizando los distintos tipos de operadores mostrando para qué sirven utilizando para ello ejemplos, sobre qué tipos de datos funcionan, comportamientos singulares, etc. Utiliza los comentarios para enfatizar tu explicación: (1 punto)
 - Operadores Aritméticos
 - Operadores de Asignación
 - Operadores de Cadena
 - Operadores de Comparación
 - Operadores Lógicos
 - Operadores Bitwise
 - Operadores Especiales
- 2. Escribe un programa que verifique si el número introducido por *prompt* es positivo, negativo o cero e imprima el resultado. (*if*) (0,25 puntos)
- 3. Crea un programa que determine, por la edad introducida, si una persona es menor de edad, adulta o anciana. (*if*) (0,25 puntos)
- 4. Crea un programa por el que se pueda introducir dos números e imprima el mayor. (*if*) (0,25 puntos)
- 5. Crea un programa que lea tres notas, calcule la media e indique si la persona está aprobada o suspensa. (if) (0,5 puntos)
- 6. Sobre frutasana.html: (switch-if) (0,5 puntos)
 - Comprueba su funcionamiento y que no tiene errores. Mejóralo!
 - A la sentencia switch le falta un default. Añádelo al final de la sentencia switch, y pon el texto "Nunca he visto esa fruta".
 - Elimina las sentencias switch y case. Debes emplear la sentencia if para reproducir el mismo comportamiento. (frutasana_if.html)
- 7. Convierte un número del 1 al 12 en el nombre del mes correspondiente. El programa debe solicitar al usuario que ingrese un número del 1 al 12 y luego mostrar el nombre del mes asociado. (switch) (0,75 puntos)

Ejemplo:

Ingresa un número del 1 al 12 para saber el mes correspondiente: 9 El mes correspondiente al número 9 es: Septiembre





- 8. En un restaurante los clientes pueden pedir menú de carne, pescado o verdura, utilizando el comando prompt(). Vamos a implementar una aplicación que recomiende al cliente la bebida más adecuada dependiendo del tipo de menú que haya pedido el cliente: (switch) (0,75 puntos)
 - a. Si pide carne se le recomendará como bebida "Vino tinto".
 - b. Si pide pescado se le ofrecerá "Vino blanco".
 - c. Si pide verdura se le ofrecerá "Agua".
 - d. Si no elije el menú de la lista aparecerá la frase "Escriba carne, pescado o verdura."

Puedes mostrar la salida por el método que prefieras.

- 9. Escribe un programa que imprima por consola los números pares del 2 al 30 excepto los que sean múltiplos de 3. (for con contador) (0,75 puntos)
- 10. Escribe un programa que imprima por consola las potencias de 2 desde el 5 al 300. (*for* con contador) (0,75 puntos)
- 11. El factorial de un número entero n es una operación matemática que consiste en multiplicar ese número por todos los enteros menores que él: n x (n-1) x (n-2) x ... x 1. Así, el factorial de 5 (se escribe 5!) vale 5! = 5 x 4 x 3 x 2 x 1 = 120. Haz un script que calcule el factorial de un número entero. (for con contador) (1 punto)
- 12. Utiliza distintas formas del bucle *for* para crear por consola un patrón como el que se muestra a continuación: *(for)* (1 punto)





- 13. Utilizando el método prompt(), solicita al usuario que introduzca un carácter cualquiera. Repite el ejercicio anterior usando el bucle *while*, pero al dibujar el patrón anterior por la consola utiliza el carácter introducido por el usuario. (0,75 puntos)
- 14. Repite el ejercicio anterior utilizando el bucle *do...while*. Solicita al usuario que introduzca un número para indicar la cantidad de líneas que quiere imprimir. (0,5 puntos)
- 15. Haz un programa para que el usuario juegue a adivinar un número. Obtén un número al azar (busca por internet cómo se hace o simplemente guarda el número que quieras en una variable) y ve pidiendo al usuario que introduzca un número. Si es el que busca le dices que lo ha encontrado y si no le mostrarás si el número que busca el mayor o menor que el introducido. El juego acaba cuando el usuario encuentra el número o cuando pulsa en 'Cancelar' (en ese caso le mostraremos un mensaje de que ha cancelado el juego). (1 punto)

