

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

1. 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*. Añádalo 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

[illegible]

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)