

NOTA: Salvo que el enunciado lo pida o lo permita, intentar resolver los ejercicios sin usar *"prompt"* ni *"alert"*, es decir, introducir información en campos de texto *"INPUT"* y mostrar información en la propia página con *"write"* o con etiquetas HTML como *"LABEL"*, *"P"*, *"SPAN"* o *"DIV"*.

1. Escribir un programa que permita introducir un año e indique si es bisiesto. No usar *"prompt"* ni *"alert"*.
2. Escribir un programa que pida al usuario la introducción de un DNI y automáticamente calcule la letra correspondiente a dicho número. No usar *"prompt"* ni *"alert"*.
3. Escribir un programa que pida al usuario su fecha de nacimiento y automáticamente le indique la edad actual. No usar *"prompt"* ni *"alert"*.
4. Escribir un programa que muestre por pantalla en un solo *"alert"* el siguiente mensaje multilínea:
 Uso del carácter de escape:
 Las hay "dobles" y las hay 'simples'.
 También la barra \ se puede imprimir en un mensaje.
5. Escribir un programa que genere un número entero aleatorio entre 1 y 100 y permita al usuario 6 intentos para acertarlo. El programa indicará si cada uno de los intentos es mayor o menor que el número a adivinar.
6. Escribir un programa que genere aleatoriamente un número entero entre 1 y 100 e indique para dicho número:
 - a. si es par o impar;
 - b. la tabla de multiplicar de ese número;
 - c. el área de un círculo cuyo radio es dicho número;
 - d. si es un número primo.
7. Escribir un programa que permita manipular individualmente los bits de un byte y que en todo momento muestre el valor en decimal del byte seleccionado por el usuario. La idea es crear una calculadora de binario a decimal con 8 bits tipo "interruptor" 0-1.
8. Escribir un programa que muestre 4 imágenes en miniatura y que permita hacer clic sobre cada una de las miniaturas para que aparezca la imagen a tamaño completo en una ventana nueva. La ventana podrá cerrarse haciendo clic sobre la imagen a tamaño completo, pero también se cerrará automáticamente pasados un número de segundos que consideres adecuado.