



# Tipos de datos y bucles

---

1. Escribe un programa que pide por pantalla primero un número y después otro, muestra la suma, la multiplicación y la división de dichos números
2. Escribe un programa que pregunte el precio, el tanto por ciento de descuento, y te diga el precio con descuento.
3. Escribe un programa que pide por pantalla un número en hexadecimal y muestra su número decimal. Repite el ejercicio con un número octal.
4. Escribe un programa que pregunte al usuario los dos lados de un rectángulo y presente por pantalla el cálculo del perímetro (suma de los lados) y el área (base por altura).
5. Escribe un programa que pida al usuario que introduzca los segundos, y le conteste diciéndole el número de días, horas, minutos y segundos que son.
6. Evalúa y prueba las siguientes expresiones con `==` y `===`
  - `Null == undefined`
  - `"NaN" == NaN`
  - `5 == NaN`
  - `NaN == NaN`
  - `False == 0`
  - `True == 1`
  - `Undefined == false`
  - `Null == 0`
  - `"5" == 5`
  - `"123" == 123`
7. Escribe un programa que pida por pantalla un número y luego pide otro y haz la suma lógica, muestra el resultado, pero también el proceso en binario.
8. Escribe un programa que pida por pantalla un número y posteriormente otro con qué va a ser un valor de desplazamiento hacia la izquierda. Muestra el valor final pero también el proceso en binario