

# EJERCICIO RESUELTO

## Módulo: Desarrollo Web en Entorno Cliente

---

### Números de la bonoloto

#### Descripción:

En el siguiente ejercicio vamos a simular el juego de la bonoloto, que consiste en sacar seis números aleatorios entre 1 y 49. Además, en dicho juego se saca un número complementario cuyo valor debe estar comprendido entre 1 y 9.

#### Objetivos:

- Familiarizarse con las propiedades y métodos del objeto Math.
- Escribir código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.
- Escribir sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.
- Seleccionar las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.

#### Recursos:

- Editor de html con soporte para JavaScript o bloc de notas.
- Navegador de internet.