

## 1. Partiendo del código que se entrega

[Partir de Hoja 7 Ejercicio 1.html](#)*PROBANDO ARRAYS UNIDIMENSIONALES*

[Añadir por delante](#) [Añadir por detrás](#) [Buscar un elemento](#) [Borrar primer elemento](#) [Borrar último elemento](#) [Ordenar creciente](#) [Ordenar decreciente](#)

Al ir pulsando cada botón hacer la acción que se indica en el array que está definido en el script.  
A continuación llamar a la función mostrar.

*PROBANDO ARRAYS UNIDIMENSIONALES*

[Añadir por delante](#) [Añadir por detrás](#) [Buscar un elemento](#) [Borrar primer elemento](#) [Borrar último elemento](#) [Ordenar creciente](#) [Ordenar decreciente](#)

8	8	3	5	7
---	---	---	---	---

## 2. Ejercicio para rellenar una tabla con números y que permite:

- seleccionar filas (de 2 a 6)
- seleccionar columnas (de 2 a 6)
- rellenar con números de uno en uno, o los pares, o los impares o múltiplos de un número seleccionado (de 3 a 10)

*PROBANDO ARRAYS BIDIMENSIONALES*SELECCIONA: Filas  Columnas RELLENAR CON: ☒ De uno en uno ☐ Pares ☐ Impares ☐ Múltiplos de 

1	2
3	4

[Partir de Hoja 7 Ejercicio 2.html](#)

Cada vez que se cambia una selección, se carga automáticamente la tabla

*PROBANDO ARRAYS BIDIMENSIONALES*SELECCIONA: Filas  Columnas RELLENAR CON: ☐ De uno en uno ☒ Pares ☐ Impares ☐ Múltiplos de 

2	4	6	8
10	12	14	16
18	20	22	24
26	28	30	32
34	36	38	40

3. Pedir por pantalla con prompt con cuantas salas de cine vamos a trabajar.  
Cargar con **números aleatorios** los datos de las entradas vendidas en cada una de las salas de un cine de lunes a viernes y mostrar después esta información.

	L	M	X	J	V
SALA 1	23	14	43	55	90
SALA 2	10	3	20	12	30
SALA 3	20	14	33	42	55

Completarlo sacando el número total de entradas vendidas por sala.

	L	M	X	J	V	TOTAL
SALA 1	10	20	25	35	50	140
SALA 2	2	4	6	12	15	39

#### 4. Juego Adivina

Cargar una tabla 4x4 con números aleatorios del 0 al 9. Tendremos una serie de botones con los números del 0 al 9. Cada vez que se clique un número se destapa el primer número correspondiente si lo hubiera. Si comete 5 fallos se acabó el juego.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0		

Partir de Hoja 7 Ejercicio 4.html

**	**	**	**
**	**	**	**
**	**	**	**
**	**	**	**

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0		

**	1	**	**
7	8	**	**
**	6	2	1
**	**	**	**

LLEVAS 4 FALLOS

5. Crear un tablero 3x3 con los números del 1 al 9 colocados aleatoriamente. Habrá que clicar en cada uno de ellos ordenadamente, si se va acertando se van coloreando en azul, si se falla en rojo, cuando se han acertado los 9 se muestra el número de errores y se le felicita si no ha habido ningún error.

7	9	5
3	1	8
6	4	2

3 x 3 ▾

GENERAR

7	9	5
3	1	8
6	4	2

3 x 3 ▾

GENERAR

6. **OPCIONAL:** Hacer el calendario del mes actual partiendo de la fecha del sistema.