





1. Escriba un programa que dibuje entre 1 y 10 círculos negros (al azar) en una fila de tabla.

### CÍRCULOS EN FILA

Actualice la página para mostrar un nuevo dibujo.

**4 círculos**










			
---	---	---	---

2. Escriba un programa que dibuje entre 1 y 10 círculos de colores (al azar) en una fila de tabla.

### CÍRCULOS DE COLORES EN FILA

Actualice la página para mostrar un nuevo dibujo.

**9 círculos**







								
---	---	---	---	---	---	---	---	---

3. Escriba un programa que dibuje entre 1 y 10 círculos de colores (al azar) y numerados (al azar, del 1 al 9) en una fila de tabla.

### CÍRCULOS DE COLORES NUMERADOS

Actualice la página para mostrar un nuevo dibujo.

**8 círculos**

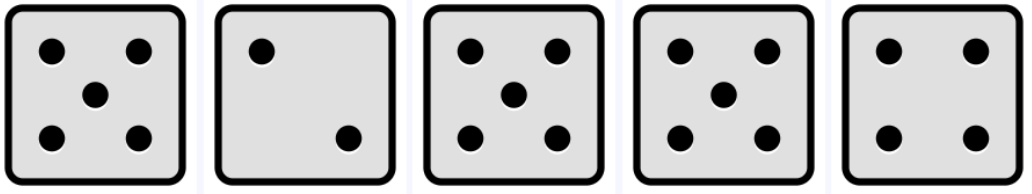
							
---	---	---	---	---	---	--	---

4. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de entre 1 y 10 dados al azar y diga el número de valores pares e impares obtenidos.

### CONTAR PARES E IMPARES

Actualice la página para mostrar una nueva tirada.

**5 dados**



Han salido 2 números pares y 3 números impares.

5. Escriba un programa que conste de dos páginas y que muestre los términos de una sucesión aritmética.
- En la primera página se solicita el valor inicial, el incremento y el número de valores.
  - En la segunda página se muestran los términos de la sucesión correspondiente.

**Nota:**

- El número de valores debe ser un número entero positivo.

### SUCESIONES ARITMÉTICAS 1 (FORMULARIO)

Escriba los tres valores y le mostraré los términos de la sucesión aritmética correspondiente.

**Valor inicial:**

**Incremento:**

**Número de valores:**