

CARRERA DE DISEÑO Y PROGRAMACIÓN WEB

LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

PROFESOR: RICARDO RODRIGUEZ

Guía de ejercicios

Indicaciones

- Todos los ejercicios deben ser realizados siguiendo las pautas que indique cada consigna.
- Cada ejercicio debe ser resuelto en un archivo individual, donde figure el número del ejercicio.
 - Ejemplo: ejercicio_1.html, ejercicio_1.js, ejercicio_1.css
- Para la entrega de la presente guía, todos los ejercicios deben ser comprimidos en un único archivo de extensión .ZIP o .RAR, respetando el siguiente formato para asignarle el nombre de archivo:
 - dw1c_tn_[apellido]_[nombre].[zip/rar]
 - Todo en minúsculas y utilizando el guión bajo como separador.
 - Ejemplo: dw1c_tn_rodriguez_ricardo.zip
- En caso de incumplir con una o más de las consignas anteriores, la guía de ejercicios se considera desaprobada y deberá ser entregada en forma en la fecha asignada a los recuperatorios de la asignatura.
- En caso de cumplir con todas las consignas y la realización de todos los ejercicios, la guía de ejercicios se considera aprobada.

Ejercicios Unidad 5

Resolver los ejercicios utilizando variables y operadores. Para el ingreso y egreso de información utilizar los métodos de JavaScript vistos en clase. Cada ejercicio debe ser realizado en un archivo HTML (extensión .html).

1. Se le solicita al usuario que ingrese 10 números. Realice el algoritmo para informar si cada número es cero, par o impar.
2. Se le solicita al usuario que ingrese 15 números. Realice el algoritmo para informar si cada número es múltiplo de 3, múltiplo 5 o si es múltiplo de ambos.
3. Solicitar al usuario el ingreso de 5 números y luego informar el mayor, el menor y el promedio de todos los números ingresados.
4. Solicitar al usuario el ingreso de 10 números e informar la cantidad de ingresos de números pares, impares y la respectiva suma. Informar además, qué grupo (si los pares o los impares) sumó la mayor cantidad.
5. Se le solicita al usuario que ingrese los extremos de un rango numérico y una cantidad de valores desconocidas. Realice el algoritmo para informar si cada número está dentro del rango. Si está, informar si el número es par. Si no está dentro del rango, informar si es número es impar. Tenga en cuenta que el rango debe tener una diferencia mínima de 5 números enteros. El programa termina cuando el usuario ingresa un número par por fuera del rango.
6. Se pide arrojar un dado hasta que se obtenga el número 6, en cuyo caso el programa termina. Luego informar la cantidad de veces que se obtuvo el número 4. Imprimir cada número en una lista.
7. Se pide arrojar un dado en 10 oportunidades, e informar qué número se obtuvo más veces. Imprimir cada número en una lista.
8. Se le solicita al usuario que ingrese los datos de los alumnos de una comisión, que son el nombre del alumno y la nota. Se desconoce la cantidad de alumnos. Realice el algoritmo para informar si la nota ingresada es superior, inferior o igual a 4. Tenga en cuenta que solamente las notas pueden ir del 1 al 10, en caso de no ser una nota válida, informarlo en pantalla. El programa termina cuando se ingrese como nombre la palabra "fin".
9. Realizar un programa que le genere números al azar entre 0 y 10 inclusive. Antes de generar cada número se debe preguntar al usuario si desea hacerlo (mediante un confirm), si la respuesta es "aceptar", se genera el número al azar que se mostrará inmediatamente en un alert, si la respuesta es "cancelar", el programa termina. El usuario tendrá la potestad de contestar "cancelar" ante la primera consulta con lo cual no se deberá generar ni mostrar ningún número.