

04.2 JAVASCRIPT. INTERACTUAR CON EL USUARIO

1. Realiza una calculadora en Javascript, que permita escribir todos los cálculos en la pantalla y que permita al menos hacer una operación básica y devolver un resultado.
2. Realiza una página que teniendo cuatro botones, simula el juego del trilero. Es decir, el usuario puede pinchar para adivinar dónde está. Si lo adivina cómo si no mostrará dónde estaba la pelota y además en el caso de acierto, felicitará al usuario.
3. Realiza un buscaminas en JavaScript a través de teclas y una tabla. Comienza con un tablero 5x5 y con dos bombas, cuando el usuario pincha en una tecla, comprueba si hay bombas o no y si no hay aparecerá el número de bombas cercanas.