

04.3 JAVASCRIPT. EVENTOS

1. Crea un programa que insertando un número en un cuadro de formulario indique si es par o impar.
2. Crea una especie de tablero 2x2 que contenga fotos y cada vez que pase por esa foto se cambie de imagen.
3. Realiza un conversor de tipos de monedas de euros a dólares, yenes, rublos. Dónde la persona introduce en un cuadro de formulario la cantidad que quiere convertir y selecciona mediante un select el tipo de moneda.
4. Realiza un programa que pasando por una zona concreta genere un número aleatorio.
5. Crea un programa que genere un cartón de bingo con números aleatorios pero que no pueden estar repetidos y otra parte que sea el número que sale. El usuario puede ir marcando los números que han salido y éstos se quedarán marcados con el fondo de otro color. Pero no será hasta que el usuario dé a la casilla línea o bingo. Cuando el programa comprueba si el usuario ha ganado algo.