

Actividad 1 - Realiza un script que pida una fecha (dd/mm/yyyy). Compruebe que la fecha sea correcta. Mostrar tres fechas que sean la fecha introducida a 30, 60 y 90 días.

Actividad 2 – Ventanas secundarias. Crea una aplicación que contenga 4 botones:

- El primer botón abrirá una nueva ventana de 200x200 píxeles con el mensaje “La ventana es de 200x200 píxeles”.
- El segundo botón redimensionará la nueva ventana a 600x600 píxeles. Además, mostrará en la nueva ventana el texto “Ventana redimensionada a 600x600 píxeles”.
- El tercer botón moverá la nueva ventana hacia la derecha de la pantalla.
- El cuarto botón cerrará la nueva ventana.

Actividad 3 - Realiza un script que determine si una contraseña introducida por el usuario a través de prompt es fuerte o débil.

- ✓ Una contraseña se considerará fuerte si tiene al menos una letra minúscula, 2 letras mayúsculas, 1 número y 2 caracteres de otro tipo.
- ✓ Si la contraseña introducida no tiene entre 8 y 16 caracteres se volverá a solicitar al usuario una nueva contraseña.
- ✓ No se pueden utilizar arrays, ni expresiones regulares.
- ✓ El resultado se mostrará en el objeto document.

Actividad 4 - Crear un programa con un script en fichero externo que permita:

- Elegir dos números enteros aleatorios A y B pero no los muestre por pantalla. Generar los números entre 1 y 100.
- Si los dos números fueran iguales, deberá repetirse la elección hasta que sean distintos.
- El script preguntará por quién apostamos, A o B (gana el número más alto). Una vez el usuario haya introducido su apuesta, el programa mostrará el valor de A y B, dirá si hemos ganado la apuesta (acertado el número más alto) o perdido y nos dirá cuántas partidas hemos ganado y perdido hasta el momento.
- Tras una jugada, nos preguntará si queremos jugar otra vez.

```
JUEGO

A:22
B:56

Has apostado por A y has perdido la apuesta
Jugadas ganadas :0 Jugadas perdidas: 1

A:62
B:63

Has apostado por B y has ganado la apuesta
Jugadas ganadas :1 Jugadas perdidas: 1
```