**Ejercicios JavaScript (Parte 2)**

1. Se debe preguntar al usuario su edad y calcular en base a su respuesta la cantidad de días que tienen esos años. Muestra la respuesta a través de una alerta.
2. Indicar si devuelve **true** o **false** las siguientes expresiones:

* 6 > 9
* 6 < 3
* 6 > = 6
* 6 < = 6
* 6 === 6
* 6! == 6
* 6 === “6”
* 6 == “6”

1. Convertí a código la siguiente expresión:

Si te invitan a un evento estarás emocionado en ir si es que darán souvenir o de comer. Si te invitan a 4 eventos en una misma semana irás igual para cumplir terminando con más cansancio. De otra manera rechazarás las invitaciones amablemente.

1. Escribir una sentencia que escriba en la consola un mensaje de aliento si un visitante, cuando se le pregunte, responde que está triste.

1. Escribir una sentencia que dé una advertencia si un visitante, cuando se le pregunte, no sepa que el número secreto es 5.

1. Pedir al usuario que ingrese una contraseña cuando visite nuestro sitio. Si es correcta, le damos la bienvenida. Caso contrario, lo dirigimos a otra parte mediante el uso de esta línea de código:



1. Se le pedirá al usuario que indique un día de la semana y automáticamente se le deberá mostrar el día siguiente.
2. Se necesita realizar el canto del “feliz cumpleaños” de la siguiente manera:

“Que los cumplas feliz,  
 que los cumplas feliz,  
 que los cumplas … ,   
 que los cumplas feliz.”

No se sabrá el nombre de la persona que cumple años por lo cual deberán tener en cuenta ese dato de entrada.

1. Hay un objeto denominado **Math**, que contiene propiedades y valores relacionados a las matemáticas.

Averigua y escribe que generan las siguientes expresiones de dicho objeto:

* Math
* Math.PI
* Math.E
* Math.pow(10, 2)
* Math.random()
* Math.round(6.3)
* Math.floor(8.4)
* Math.ceil(8.4)
* Math.ceil( Math.random() \* 10 )
* Math.floor( Math.random() \* 10 )

1. Crear un piedra, papel o tijera utilizando el objeto Math.random()
2. Crear las funciones de una calculadora básica (suma, resta división y multiplicación). Utilizar la función **parseInt()** la cual deberán explicar qué rol cumple.
3. Escribir el código de una función a la que se pasa como parámetro un número entero y devuelve como resultado una cadena de texto que indica si el número es par o impar.

Mostrar el resultado devuelto por la función. (¿Qué sucede con el cero?).