

### Ejercicio 1

Calcular un número aleatorio entre dos valores con un número determinado de decimales y visualizarlo en un cuadro de texto como el de la imagen. Para realizar la operación capturaremos los valores para el cálculo de dos cuadros de texto el valor mínimo y máximo entre los que tiene que estar el resultado, de otro cuadro de texto obtendremos la precisión (número de decimales) y al pulsar un botón se calculará el número aleatorio

Ejemplo:. Toda la asignación de Eventos tiene que hacerse desde Javascript y tiene que estar incluido en la cabecera del fichero HTML.

Número aleatorio entre: <input type="text"/> y <input type="text"/>	Número aleatorio entre: <input type="text" value="20"/> y <input type="text" value="80"/>
Redondear con al decimal número: <input type="text"/>	Redondear con al decimal número: <input type="text" value="5"/>
<input type="button" value="Calcula el aleatorio"/>	<input type="button" value="Calcula el aleatorio"/>
<div></div>	<div>74.26125</div>

### Ejercicio 2

Genera todo el código necesario para crear una página WEB que disponga de un campo que permita seleccionar un fichero de cualquier parte de mi ordenador y que dicho fichero una vez seleccionado sea validado como imagen. Para está validación deberemos usar expresiones regulares comprobando que dicho archivo es del tipo PNG, JPG, GIF y que contine caracteres válidos, es decir no tiene espacios en blanco ni caracteres extraños como comas, punto y coma, barras (\|/) o acentos solos (dicha validación deberá ser **CASE SENSITIVE**). Se debe tener en cuenta que la sintaxis de una dirección es:

*"[unidad (C ~ Z)]:/\" + [nombre de archivo = 256 caracteres] + null o extensión/terminator*

NOTA: La @, # & = o letras acentuadas son caracteres válidos.

NOTA: Los caracteres no válidos en el nombre de un fichero son \ / : \* ? " < > |

### Ejercicio 3

Mediante un canvas dibujar una esfera de un reloj, donde obteniendo la hora del sistema dibujemos mediante una aguja los segundos, como se muestra en el vídeo. El ejercicio solicitado es parte de un reloj completo que se muestra en el vídeo.

NOTA: FIJARSE QUE CADA VEZ QUE AVANZA UN SEGUNDO LA SAETAS DE LAS HORAS Y MINUTOS AVANZAN LA PARTE PROPORCIONAL

