

# Ejercicio M02 C03

---

## JavaScript Básico - Ejercicio asincrónico 04

FizzBuzz. En este ejercicio deberás escribir un programa que imprima en la consola los números del 1 al 100, teniendo en cuenta estos criterios:

- Si el número es múltiplo de 3, deberá imprimir "Fizz" en vez del número.
- Si es múltiplo de 5, deberá imprimir "Buzz".
- Si es múltiplo de 3 y de 5 (a la misma vez), deberá imprimir "FizzBuzz".

## JavaScript Básico - Ejercicio asincrónico 05

Piedra, papel o tijera. En este ejercicio deberás escribir un código que:

1. Le pida al usuario que ingrese uno de estos valores: "Piedra", "Papel" o "Tijera".
2. Elija un valor al azar usando `Math.random ()`.
3. Le diga al usuario quién ganó.

Pista: Si nunca jugaste al Piedra, Papel o Tijera, conocé sus reglas:

- La tijera corta al papel.
- El papel envuelve a la piedra.
- La piedra rompe la tijera.

4. Le pregunte al usuario si le gustaría volver a jugar.

OTEC PLATAFORMA 5 CHILE