

3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

Math

EJERCICIO: u3e5_math

- *Crea un programa que pida al usuario que elija una opción del siguiente menú:*
 - *1) Potencia.*
 - *2) Raíz.*
 - *3) Redondeo.*
 - *4) Trigonometría.*
- *Si el usuario introduce 1, se le deberá pedir una base y un exponente y se mostrará el resultado en pantalla (La potencia de X elevado a Y es:)*
- *Si el usuario introduce 2, se le pedirá un número (no negativo) y se mostrará el resultado en pantalla (La raíz de X es:)*
- *Si el usuario introduce 3, se le pedirá un decimal por pantalla y se mostrará el redondeo al entero más próximo, al alta y a la baja.*
- *Si el usuario introduce 4, se le pedirá un ángulo (entre 0 y 360) y se le mostrarán por pantalla los valores trigonométricos del seno, coseno y tangente.*

3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

Math

EJERCICIO: u3e6_circulo

- *Crea un programa que pida al usuario el valor del radio y muestre por pantalla:*
 - *El valor del radio.*
 - *El valor del diámetro.*
 - *El valor del perímetro de la circunferencia.*
 - *El valor del área del círculo.*
 - *El valor del área de la esfera.*
 - *El valor del volumen de la esfera.*
- *El valor de Pi debes obtenerlo del objeto Math, no introducirlo manualmente.*
- *Debes escribir al lado si son cm, o cm^2 , o cm^3 .*
- *Como datos de muestra, si metes 5, deberías obtener aproximadamente: 5 / 10 / 31,41 / 78,54 / 314,15 / 523,59.*