**Taller 2**

**Objetivo**:

- Poner en práctica los conceptos aprendidos en sesiones de clase.

- Trabajar con estructuras de paginas web usando HTML

- Usar con las estructuras condicionales (if, else) en JavaScript.

- Hacer uso de operaciones aritmeticas en JavaScript.

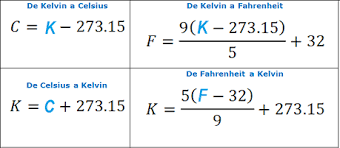
**Herramientas**:

- Lenguaje de programacion JavaScript

- Editor de código

- navegador web

1. Crear una calculadora que convierte de temperatura de Grados Centígrados (celsius), Kelvin y fahrenheit



la aplicacion debe obtener los valores de campos de texto (inputs) que ingresara el usuario y botones para realizar la operacion correspondiente

1. Crea un programa que genere un número aleatorio del 10 al 70

```

function getRandomArbitrary(min, max) {

return parseInt(Math.random() \* (max - min) + min);

}

```

Luego, pide al usuario que ingrese en un campo de texto el numero para adivinar

si el numero coincide, entonces se debe visualizar un texto en el programa que diga

“Adivinaste!” de lo contrario se debe visualizar un texto con la frase “sigue intentando”

1. **"Piedra, Papel o Tijeras":** Implementa el juego donde el usuario selecciona una opción en 3 botones, la computadora genera otra aleatoria y se muestra el resultado.
   1. el papel vence a la pieda pero pierde a la tijera
   2. la piedra le gana a la tijera pero pierde contra el papel
   3. las tijeras vencen al papel, pero vencen a la piedra

Reto:

Realizar complementar la funcionalidad del juego de piedra papel y tijeras con la variante

**Piedra, Papel, Tijera, Lagarto o Spock**

explicación:

[https://www.youtube.com/watch?v=qRE8NEf0z74](https://www.youtube.com/watch?v=qRE8NEf0z74&ab_channel=M.ElenaSimon)

