



Práctica 3: Variables, expresiones y estructuras de control

Apartado 1

Crear una página que muestre una tabla de conversión de euros a pesetas como la que aparece en la figura 1. La equivalencia es 1€ = 166,386 pts.

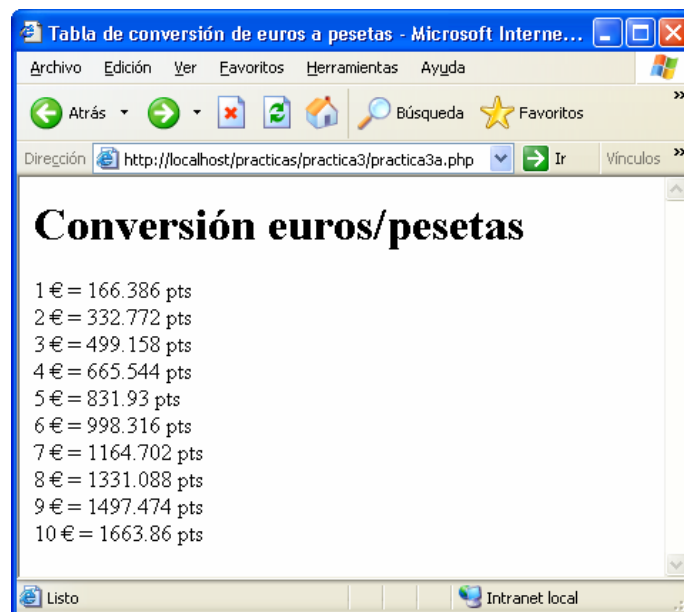


Figura 1: conversión de euros a pesetas

Apartado 2

Modificar la página anterior para que los elementos aparezcan colocados en una tabla con dos columnas, la primera para la cantidad en euros y la segunda para la cantidad en pesetas. Colocar además una fila de encabezado en la parte superior de la tabla (figura 2).

Apartado 3

Modificar la tabla anterior de la siguiente manera (figura 3):

- Suprimir los bordes
- Añadir un color de fondo al encabezado (#FFEECC)
- Añadir un color de fondo a las filas de la tabla, alternando entre dos colores diferentes para mejorar la legibilidad (#CCCCCC y #CCEEFF)

Euros	Pesetas
1	166.386
2	332.772
3	499.158
4	665.544
5	831.93
6	998.316
7	1164.702
8	1331.088
9	1497.474
10	1663.86

Figura 2: conversor de monedas en forma tabular

Euros	Pesetas
1	166.386
2	332.772
3	499.158
4	665.544
5	831.93
6	998.316
7	1164.702
8	1331.088
9	1497.474
10	1663.86

Figura 3: conversor de monedas en forma tabular y con filas de distinto color

Apartado 4

Crear una página que muestre un mensaje de bienvenida que dependa de la hora actual, de la siguiente manera (figura 4):

- Si la hora se encuentra entre las 8 y las 13, mostrará 'Buenos días'
- Si la hora se encuentra entre las 14 y las 20, mostrará 'Buenas tardes'
- Si la hora se encuentra entre las 21 y las 7, mostrará 'Buenas noches'

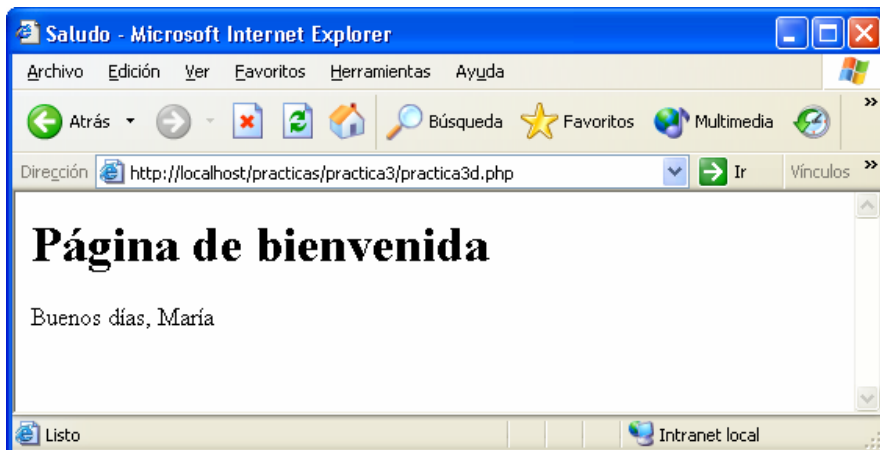


Figura 4: página con mensaje de bienvenida