



Actividades del tema 4

Enunciados

1. Elaborar una función a la cual le enviemos tres enteros y muestre el menor.
2. Confeccionar una función a la cual le envíe tres enteros y los muestre ordenados de menor a mayor.
3. Confeccionar una función a la cual le envíe tres enteros y retorne el mayor de ellos.
4. Elaborar una función a la cual le envíe el valor del lado de un cuadrado y me retorne su perímetro.
5. Desarrollar una función que retorne la cantidad de dígitos que tiene una variable entera positiva.
6. Elaborar una función que reciba tres enteros y retorne el promedio.
7. Confeccionar una función que solicite la carga de 5 valores por teclado y retorne su suma.
8. Definir una función que muestre información sobre una cadena de texto que se le pasa como argumento. A partir de la cadena que se le pasa, la función determina si esa cadena está formada sólo por mayúsculas, sólo por minúsculas o por una mezcla de ambas.
9. Definir una función que determine si la cadena de texto que se le pasa como parámetro es un palíndromo, es decir, si se lee de la misma forma desde la izquierda y desde la derecha. Ejemplo de palíndromo complejo: "La ruta nos aporota otro paso natural".
10. Desarrollar un programa que permita ingresar un vector de 8 elementos, e informe:
 - El valor acumulado de todos los elementos del vector.
 - El valor acumulado de los elementos del vector que sean mayores a 36.
 - Cantidad de valores mayores a 50.
11. Realizar un programa que pida la carga de dos vectores numéricos. Obtener la suma de los dos vectores, dicho resultado guardarlo en un tercer vector del mismo tamaño. Sumar componente a componente. El tamaño del vector es a elección.
12. Confeccionar una clase llamada suma, que contenga dos atributos (valor1, valor2) y tres métodos: cargarvalor1, cargarvalor2 y retornarresultado. Implementar la clase suma en un archivo separado. La definición de un objeto de la clase que deben plantear es:

```
var s=new suma();
s.primervalor(10);
s.segundovalor(20);
document.write('La suma de los dos valores es:'+s.retornarresultado());
```
13. Plantear una clase persona (que permita cargar por teclado su nombre y edad). Por otro lado crear una clase empresa que tenga como atributos el nombre y la edad tope para que una persona pueda ingresar como trabajador en la misma.



Confeccionar en la página HTML un pequeño programa en JavaScript que defina 3 objetos de la clase persona y 1 de la clase empresa. Mostrar cuántas de esas personas están inhabilitadas para ingresar como trabajadores.

14. Confeccionar una clase persona que permita almacenar el nombre y la edad. Luego definir un vector de 4 componentes de tipo persona. Imprimir el nombre de la persona de mayor edad; decir también si hay más de una persona con la edad mayor.

Consejos y recomendaciones.

Mirar las referencias y códigos de ejemplo de la página W3Schools: [Página de referencia de w3schools.](#)

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único fichero comprimido donde figuren todos los ejercicios correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma en la tarea establecida para ello y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

ejemplo de nombrado: **sanchez_gomez_begona_DWEC04_Tarea**