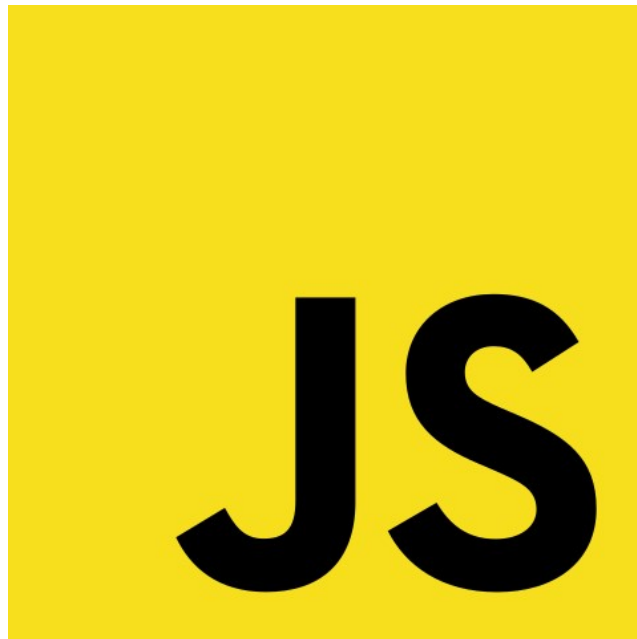


## Introducción

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado (El navegador lee directamente el código, sin necesidad de terceros) de alto nivel. Es el lenguaje de programación encargado de dotar de mayor interactividad y dinamismo a las páginas web.



¿Cuáles son los principales objetivos de estos ejercicios?

- Entender que es un lenguaje de programación
- Aprender lo básico de JavaScript
- Entender cómo interactuar con los datos en JavaScript

# 1. Funciones

- Crea una función **resta** que espere dos parámetros *a* y *b*, y que devuelva la resta de los mismos.
- Crea una función la cual te pregunte por una nota del 0 al 10 y, dependiendo del número, te devuelva la siguiente clasificación.

Nota: Debes de usar el Switch.

0 - 4: Insuficiente.

5 - 6: Suficiente.

7 - 8: Notable.

9 - 10: Sobresaliente.

- Crea la función **duplicaNumero** debe recibir un tipo *number* y devolver el doble del valor recibido. Si la función no recibe un dato tipo *number* debe devolver el *string* 'Debo ser ejecutada con un número'.
- Crea la función **caracterInicial**. Debe recibir un tipo *string* y devolver un *string* con el primer carácter.
  - Si la función no recibe un dato tipo *string* debe devolver el *string* 'Debo ser ejecutada con un string'.
  - Si recibe un *string* vacío debe devolver 'Debo ser ejecutada con un string no vacío'.
- Crea la función **ultimoCaracter**. Debe recibir un tipo *string* y devolver un *string* con el último carácter.
  - Si la función no recibe un dato tipo *string* debe devolver el *string* 'Debo ser ejecutada con un string'.
  - Si recibe un *string* vacío debe devolver 'Debo ser ejecutada con un string no vacío'.
- Crea la función **cuentaCaracteres**. Debe recibir un tipo *string* y devolver un *number* con el número de caracteres.
  - Si la función no recibe un dato tipo *string* debe devolver el *string* 'Debo ser ejecutada con un string'.
- Un palíndromo es una palabra que se escribe igual del derecho que del revés, por ejemplo: orejero, rallar o somos. Crea la función **esPalindromo** que recibirá una cadena de texto y deberá devolver si es un palíndromo o no.
  - Si la función no recibe una cadena de texto o está vacía 'no es un formato correcto'.

- Crea la función **getPrecioMostrar** para que devuelva una cadena de texto con formato precio con dos decimales. Para 2 debería devolver 2.00 €.
  - Si la función no recibe un número debería devolver 'no es un formato correcto'.
- Crea la función **division** que acepte como argumento dos números y devuelva el resultado de su división.
- Crea una función que, dada una array de números, devuelva una nueva array que tenga solo los números que son 5 o más. Ejemplo entrada [3, 6, 8, 2] salida [6, 8].
- Crea una función que nos pida un número por **prompt** y que nos indique si es o no un número primo. Debe devolver *true* si es primo, sino *false*.
  - Un número primo es aquel que solo puede dividirse entre 1 y sí mismo. Por ejemplo: 25 no es primo, ya que 25 es divisible entre 5, sin embargo, 17 si es primo.

## Extras

- Crear la función **obtenerImpares** que acepte como argumento un array de números y devuelva un array con los elementos impares.
- Crear la función **sumarArray** que acepte como argumento un array numérico y devuelva la suma de los números en el array Array: [1, 2, 3] resultado: 6.
- Crear la función **multiplicarArray** que acepte como argumento un array numérico y devuelva la multiplicación de los números en el array Array: [2, 3, 4] resultado: 24.
- Crea una función **checkPassword** con una variable tipo *string* que contenga una contraseña cualquiera. Después, se te pedirá que introduzcas la contraseña (usando **prompt**), con 3 intentos. Cuando aciertes, ya no pedirá más la contraseña y mostrará un mensaje diciendo “Enhorabuena” (ej. un *alert*). Piensa bien en la condición de salida (3 intentos y, si acierta, sale aunque le queden intentos).

## Entregables

- Subir el ejercicio a un repositorio en GitHub
- Dejar el enlace del repositorio adjuntado en Classroom