

Ejercicios JavaScript Nivel 2

Ejercicio 1.

Crear un programa que defina tres variables llamadas “variable_a”, “variable_b” y “variable_resultado”. Cargar las primeras dos con los valores numéricos 33 y 77. Sumar ambas variables y guardar el resultado en la variable “variable_resultado”. Imprimir el resultado por consola.

Ejercicio 2.

Crear un programa que defina 5 variables llamadas “a”, “b” ... “e” y una sexta variable llamada “promedio”. Cargar las 5 variables con valores y calcular el promedio de los mismos. Imprimir el resultado por consola.

Ejercicio 3.

Crear un programa que defina las variables “nota1” y “nota2”. Asignarle valores a ambas. Comparar si “nota1” es mayor a “nota2” e imprimir el resultado de la comparación.

Ejercicio 4.

Una farmacia hace el 15% de descuento a sus clientes si la compra es mayor a 100 pesos. Escribir un programa que, dado el monto de una compra como valor numérico, diga cuanto debe abonar el cliente aplicando el descuento si es necesario.

Ejercicio 5.

Crear un programa que calcule el pago que hacen un grupo de personas para ver una película teniendo en cuenta que si el grupo es menor de 8 personas el pago es de 1.5 pesos por persona y para grupos de 8 personas o más el pago es 0.5 pesos por persona.

Ejercicio 6.

Crear un programa que defina las variables “nota1” y “nota2”. Asignarle valores a ambas. Comparar si “nota1” es mayor a “nota2” imprimir el mensaje “Nota1 es mayor” o “Nota2 es mayor” según el resultado de la comparación.

Ejercicio 7.

Las puntuaciones de las películas se clasifican en:

0: mala, 1: regular, 2: buena, 3: muy buena, 4: excelente

Crear un programa donde se pide al usuario que ingrese un valor entre 0 a 4. Imprimir la clasificación de la película según el valor numérico.

Ejercicio 8.

Crear un programa que imprima una cuenta regresiva de 59 a 0.

Ejercicio 9.

Crear un programa que imprima los números pares de 0 a 100.

Ejercicio 10.

Crear un programa para imprimir todos los números de 100 a 0 inclusive, en

Ejercicio 11.

Crear un programa en donde el usuario ingresa números y se guardan en un array. Al ingresar “-1” se imprimirán los números ingresado junto con sus posiciones dentro del array.

Ejercicio 12.

Crear un programa en donde el usuario ingresa números hasta que ingresa “-1”, en dicho caso el programa termina e imprime el promedio de los números ingresados.

Ejercicio 13.

Crear un programa en donde el usuario ingrese el nombre y el precio de 5 productos, al finalizar, se listarán en pantalla el nombre y el precio de los productos.

Ejercicio 14.

Se ingresan un conjunto de n alturas de personas por teclado. Mostrar la altura promedio de las personas.

Ejercicio 15.

Crear un Programa que pida al usuario un número entre 0 y 25, deberá mostrar por pantalla su significado en el bingo. Ej: 14 = "Borracho"

Ejercicio 16.

Crear 2 Vectores, uno corresponderá a los nombres y otro a los apellidos de 10 compañeros del curso de Fullstack de codo a codo