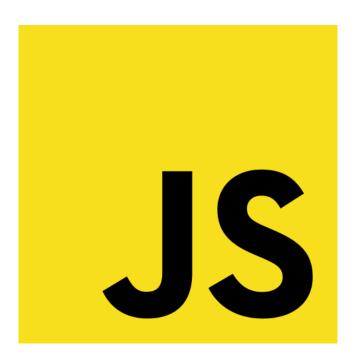


Introducción

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 caracterlnicial. 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 carácteres.
 - 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 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 aplicación que nos pida un número por prompt y, con un método, se lo pasemos por parámetro para 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