



1. Cree un programa que almacene en variables el valor de la edad, el nombre y el estado civil de una persona y a continuación lo muestre por pantalla.
2. Confeccione un programa en JavaScript que declare e inicialice una variable real donde almacenar el sueldo de un operario y otra de tipo cadena de caracteres donde almacenaremos el nombre. Imprimir cada variable en una línea distinta en pantalla.
3. Cree un programa que solicite al usuario que introduzca su nombre y su edad utilizando:
 - a. El método input().
 - b. Un formulario con dos entradas de texto y un botón.
4. Realizar la carga de dos números por teclado e imprimir su suma y su producto.
5. Realizar la carga del lado de un cuadrado, mostrar por pantalla el perímetro del mismo (El perímetro de un cuadrado se calcula multiplicando el valor del lado por cuatro).
6. Escribir un programa en el cual se ingresen cuatro números, calcular e informar la suma de los dos primeros y el producto del tercero y el cuarto.
7. Se debe desarrollar un programa que pida el ingreso del precio de un artículo y las unidades que lleva el cliente. Utilizar un formulario HTML. Mostrar lo que debe abonar el comprador.
8. Realizar la carga de una nota de un alumno. Mostrar un mensaje que aprobó si tiene una nota mayor o igual a 4.
9. Se ingresan tres notas de un alumno, si el promedio es mayor o igual a siete mostrar el mensaje 'Promocionado'.
10. Solicitar que se ingrese dos veces una clave. Mostrar un mensaje si son iguales (tener en cuenta que para ver si dos variables tienen el mismo valor almacenado debemos utilizar el operador ==).
11. Realizar un programa que lea dos números distintos y muestre el mayor de ellos.
12. Realizar un programa que lea por teclado dos números, si el primero es mayor al segundo informar su suma y diferencia, en caso contrario informar el producto y la división del primero respecto al segundo.
13. Se ingresan tres notas de un alumno, si el promedio es mayor o igual a 4 mostrar un mensaje 'apto', sino 'suspenso'.
14. Confeccionar un programa que permita cargar un número entero positivo de hasta tres cifras y muestre un mensaje indicando si tiene 1, 2, ó 3 cifras. Mostrar un mensaje de error si el número de cifras no es 1, 2 ó 3.
15. Confeccionar un programa que pida por teclado tres notas de un alumno, calcule el promedio e imprima alguno de estos mensajes:
 - a. Si el promedio es ≥ 7 mostrar "Promocionado".
 - b. Si el promedio es ≥ 4 y < 7 mostrar "Regular".
 - c. Si el promedio es < 4 mostrar "Fatal".
16. Se ingresa por teclado un valor entero, mostrar una leyenda que indique si el número es positivo, cero o negativo.



17. De un candidato a un empleo, que realizó un test de capacitación, se obtuvo la siguiente información: nombre del candidato, cantidad total de preguntas que se le realizaron y cantidad de preguntas que contestó correctamente. Se pide confeccionar un programa que lea los datos del candidato e informe el nivel del mismo según el porcentaje de respuestas correctas que ha obtenido, y sabiendo que:
 - a. Nivel superior: Porcentaje \geq 90%.
 - b. Nivel medio: Porcentaje \geq 75% y $<$ 90%.
 - c. Nivel bajo: Porcentaje \geq 50% y $<$ 75%.
 - d. Fuera de nivel: Porcentaje $<$ 50%.
18. Confeccionar un programa que lea por teclado tres números distintos y nos muestre el mayor de ellos.
19. Realizar un programa que pida cargar una fecha cualquiera, luego verificar si dicha fecha corresponde a Navidad. (No utilizar todavía objeto Date)
20. Se ingresan tres valores por teclado, si todos son iguales se imprime la suma del primero con el segundo y a este resultado se lo multiplica por el tercero.
21. Se ingresan por teclado tres números, si todos los valores ingresados son menores a 10, imprimir en la página la leyenda ' Todos los números son menores a diez'.
22. Escriba un programa que alerte al usuario con el mensaje: ¡Hola Mundo! Qué fácil es incluir 'comillas simples' y "comillas dobles" "
23. Realizar un programa que imprima en pantalla los números del 1 al 100.
24. Realizar un programa que imprima 25 términos de la serie 11 - 22 - 33 - 44, etc. (No se ingresan valores por teclado).
25. Mostrar los múltiplos de 8 hasta el valor 500. Debe aparecer en pantalla 8 -16 -24, etc.
26. Desarrollar un programa que permita la carga de 5 valores por teclado utilizando una única variable para dichos valores y nos muestre posteriormente la suma.
27. Escribir un programa que lea 5 notas de alumnos y nos informe cuántos tienen notas mayores o iguales a 7 y cuántos menores.
28. Se ingresan un conjunto de 5 alturas de personas por teclado. Mostrar la altura promedio de las personas.
29. En una empresa trabajan 5 empleados cuyos sueldos oscilan entre 100 y 500 euros. Realizar un programa que lea los sueldos que cobra cada empleado e informe cuántos empleados cobran entre 100 y 300 euros y cuántos cobran más de 300. Además, el programa deberá informar el importe que gasta la empresa en sueldos al personal.
30. Realizar un programa que imprima 20 términos de la serie 5 - 10 - 15 - 20, etc. (No se ingresan valores por teclado).
31. Mostrar los múltiplos de 10 hasta el valor 1500. Debe aparecer en pantalla 10 - 20 - 30 etc.
32. Desarrollar un programa que permita cargar 5 números enteros y luego nos informe cuántos valores fueron pares y cuántos impares.



33. Escribir un programa que solicite la carga de un número entre 0 y 999, y nos muestre un mensaje de cuántos dígitos tiene el mismo. Finalizar el programa cuando se cargue el valor 0.
34. Realizar un programa que acumule (sume) valores ingresados por teclado hasta ingresar el 9999 (no sumar dicho valor, solamente indica que ha finalizado la carga). Imprimir el valor acumulado e informar si dicho valor es cero, mayor a cero o menor a cero.
35. Desarrollar un programa que muestre la tabla de multiplicar del 5 (del 5 al 50).
36. Confeccionar un programa que permita ingresar un valor del 1 al 10 y nos muestre la tabla de multiplicar del mismo (los primeros 12 términos). Ejemplo: Si ingreso 3 deberá aparecer en pantalla los valores 3, 6, 9, hasta el 36.
37. Se realiza la carga de 10 valores enteros por teclado. Se desea conocer:
 - a. La cantidad de valores negativos ingresados.
 - b. La cantidad de valores positivos ingresados.
 - c. La cantidad de múltiplos de 15.
 - d. El valor acumulado de los números ingresados que son pares.
38. Realizar un programa que al introducir un número por teclado nos diga si es primo o no.
39. Realizar un programa que liste los 100 primeros números primos.
40. Confeccionar una función que reciba dos números y muestre en la página los valores comprendidos entre ellos de uno en uno. Cargar por teclado esos dos valores.
41. Elaborar una función a la cual le envíemos tres enteros y muestre el menor.
42. Confeccione una función a la cual le envíe tres enteros y los muestre ordenados de menor a mayor.
43. Elaborar una función a la cual le envíe el valor del lado de un cuadrado y me retorne su perímetro.
44. Desarrollar una función que retorne la cantidad de dígitos que tiene una variable entera positiva.
45. Elaborar una función que reciba tres enteros y retorne el promedio.
46. Confeccionar una función que solicite la carga de 5 valores por teclado y retorne su suma.
47. Solicitar a través de un formulario dos horas de un día, el sistema deberá mostrar en una capa de salida del documento si la primera hora es anterior o posterior a la segunda, además del tiempo transcurrido entre ambas en formato de hh:mm.
Ejemplo: el usuario introduce en la primera hora 18:40 y en la segunda 22:25 de la siguiente forma, h1=18 m1=40 h2=22 m2=25. La salida del sistema será "H1 es anterior a H2. Han pasado 3 horas y 45 minutos". Si necesitara truncar un número puede usar la función `Math.floor(num)`.
48. Preparar un documento HTML que contenga un formulario con dos entradas numéricas y cuatro botones, cada uno de ellos representará las cuatro operaciones aritméticas básicas, suma, resta, multiplicación y división. Al pulsar cualquiera de



ellos se generará automáticamente la información de salida resultante de aplicar la operación elegida a las entradas numéricas proporcionadas por el usuario. Esta información debe ser mostrada en una capa de salida bajo el formulario.

49. Preparar un documento HTML con un formulario que solicite una fecha (día, mes y año) y un botón para calcular el día siguiente. Al pulsarlo se debe imprimir en una capa de salida la fecha del día siguiente a la introducida por el usuario. En este ejercicio no está permitido el uso del objeto DATE de javascript.