

Guia de ejercicios de práctica

1. Validar Contraseña: Escribir una función que valide si una contraseña es correcta basándose en dos opciones predefinidas.
Instrucciones:
 - a. Escribe una función llamada `contraseñaValida` que reciba un string como argumento.
 - b. Si el string es igual a una de las dos contraseñas definidas , la función debe devolver un mensaje en la consola.
 - c. Si el string es diferente de estos valores, debe devolver otro mensaje en la consola.
2. Calculo de Impuestos: Escribir una función llamada `calculoImpuestos` que recibe dos argumentos numéricos: edad e ingresos. Si la edad es igual o mayor a 18 y los ingresos son iguales o mayores a 1000 debe retornar $\text{ingresos} * 40\%$. De lo contrario retornar cero
3. Contador con botones: Crear un contador que se incrementa o decrementa con botones.
Instrucciones:
 - a. Crea un `h2` que muestre un número (inicialmente 0)
 - b. Añade dos botones : "Incrementar" y "Decrementar".
 - c. Al hacer click en los botones , el número debe aumentar o disminuir en 1.
4. FizzBuzz: Escribir una función llamada `fizzBuzz` que reciba un número y retorne un string de acuerdo a lo siguiente:
 - a. "fizz" si el número es múltiplo de 3.
 - b. "buzz" si el número es múltiplo de 5.
 - c. "fizzbuzz" si el número es múltiplo tanto de 3 como de 5.
 - d. Si no cumple ninguna de las condiciones anteriores debe retornar el mismo número.
5. Contar vocales: Escribir un programa que permita al usuario ingresar una palabra y cuente cuántas vocales tiene:
 - a. Crea un campo de texto donde el usuario pueda ingresar una palabra.
 - b. Al hacer click en un botón , se debe contar cuantas vocales (a,e,i,o,u) contiene la palabra.
6. Manipulación de elementos: Crear un párrafo en el HTML y modificar su contenido usando JS.
7. Semáforo interactivo: Simular un semáforo donde las lucen cambian de color al hacer click en botones:
 - c. Crea tres botones: "Rojo", "Amarillo" y "Verde".
 - d. Crea un círculo que represente el semáforo.

- e. Al hacer click en cada botón, el círculo debe cambiar de color para simular el estado del semáforo
- 8. Calculadora de propina: Crear una calculadora donde el usuario ingrese el total de la cuenta y el porcentaje de propina, y el programa calcule la propina total.
- 9. "Piedra , papel o tijera": Crear un juego interactivo donde el usuario juegue contra la computadora:
 - a. El usuario selecciona "Piedra", "Papel" o "Tijera" a través de botones.
 - b. La computadora selecciona aleatoriamente una opción.
 - c. Se muestra quién gana con base a las reglas.
- 10. Conversor de unidades (km a millas): Crear un conversor de unidades que convierta km a millas:
 - a. El usuario ingresa una cantidad en km.
 - b. Al hacer click en un botón, el programa convierte esa cantidad a millas ($1 \text{ km} = 0.621371 \text{ millas}$).
 - c. Muestra el resultado en la página.