

# Javascript básico II - obligatorio

## Ejercicio N° 2: Práctica de bucles y condicionales en Javascript

---

### Explicación del Ejercicio

#### ¿Qué vamos a hacer?

Vamos a practicar el uso de condicionales y bucles en Javascript, trabajando en el archivo `index.html` y observando los resultados en la consola del navegador.

Deberás hacer el fork del siguiente link.

<https://github.com/Andreabcm/JS-basic-II.git>

#### ¿Dónde lo vamos a hacer?

Abriremos el archivo `index.html` en el navegador utilizando **Live Server**.

Trabajaremos en un archivo `script.js` donde escribiremos código Javascript y lo visualizaremos desde la consola del navegador.

#### ¿Cómo lo hacemos?

Escribiremos y ejecutaremos código Javascript y lo visualizaremos en la consola del navegador para practicar conceptos fundamentales como la impresión de mensajes, la creación de variables y el uso de operadores.

#### ¿Con qué lo hacemos?

Utilizaremos Javascript y un navegador web. Abriremos la consola del navegador para ver los resultados de nuestro código.

#### ¿Cómo se evalúa lo que hacemos?

El ejercicio será evaluado en función de la correcta implementación de las instrucciones y la capacidad para visualizar los resultados en la consola.

---

### Objetivo del Ejercicio

En esta **actividad individual**, el objetivo principal es **familiarizarse con los condicionales y bucles en Javascript**, desarrollando habilidades prácticas para controlar el flujo del código.

---

## Objetivos Específicos

1. **Comprender los condicionales:** Aprenderás a utilizar `if`, `else`, `switch` y operadores ternarios para tomar decisiones en tu código.
  2. **Practicar bucles:** Te familiarizarás con diferentes tipos de bucles (`for`, `for in`, `for of`, `while`, `do while`) y su aplicación para iterar sobre estructuras de datos.
  3. **Crear y utilizar funciones:** Desarrollarás funciones que realicen tareas específicas, como cálculos y saludos personalizados.
- 

## Criterios de Evaluación

1. **Uso correcto de condicionales:** Se evaluará la correcta implementación de condicionales para diferentes escenarios.
  2. **Ejecución de bucles:** Se verificará que los bucles se utilicen adecuadamente para iterar sobre datos.
  3. **Implementación de funciones:** Se comprobará que las funciones estén bien definidas y devuelvan los resultados esperados.
  4. **Cumplimiento de los pasos:** Se verificará que se han seguido todos los pasos para completar cada ejercicio.
- 

## Paso a Paso

### Paso 1: Abrir el archivo HTML

- Abre el archivo `index.html` en tu editor de texto (Visual Studio Code).
- Asegúrate de que el archivo esté abierto en el navegador utilizando **Live Server**.

### Paso 2: Abrir la consola del navegador

- En el navegador, abre el **Inspector** (puedes hacerlo con clic derecho y seleccionando "Inspeccionar" o presionando `Ctrl + Shift + I` en Windows).
- Selecciona la pestaña **Consola** para comenzar a trabajar.

### Continuar con los ejercicios en el archivo `script.js`

### Paso 3: Arrays

1. **Ejercicio 1: Crear un array de postres**

Define un array con elementos: `helado`, `tarta` y `pastel`.

## Paso 4: Objetos

### 1. Ejercicio 2: Crear un objeto coder

Crea un objeto `coder` con propiedades `nombre` y `edad`.

### 2. Ejercicio 3: Imprimir tipos de datos

Imprime el tipo de dato de cada variable que creaste anteriormente.

## Paso 5: Condicionales

1. **Ejercicio 4:** Escribe un condicional `if/else` que verifique si una constante `age` es mayor o igual a 18 y muestre un mensaje correspondiente en la consola.
2. **Ejercicio 5:** Cambia el valor de `age` a 12 y observa el resultado.
3. **Ejercicio 6:** Crea un condicional que evalúe la constante `pet` y muestre un mensaje diferente en función del tipo de mascota.
4. **Ejercicio 7:** Cambia el valor de `pet` a "serpiente" y verifica el resultado.
5. **Ejercicio 8:** Repite el ejercicio anterior usando un condicional `switch`.
6. **Ejercicio 9:** Usa un operador ternario para determinar qué tipo de ropa usar en función del clima.
7. **Ejercicio 10:** Cambia el valor de `weather` y verifica el resultado.
8. **Ejercicio 11:** Crea un programa que evalúe el tipo de una constante `value` y muestre un mensaje en consecuencia.

## Paso 4: Bucles

1. **Ejercicio 12:** Usa un bucle `for` para imprimir una lista del 0 al 10 en la consola.
2. **Ejercicio 13:** Utiliza un bucle `for in` para imprimir información sobre un array de programadoras.
3. **Ejercicio 14:** Utiliza un bucle `for of` para saludar a una lista de nombres.
4. **Ejercicio 15:** Crea un bucle `while` para imprimir una lista del 1 al 5.
5. **Ejercicio 16:** Realiza el mismo ejercicio anterior, pero usando un bucle `do while`.
6. **Ejercicio 17:** Define una función `saludar` que reciba un nombre y devuelva un saludo personalizado.
7. **Ejercicio 18:** Define una función `calcularAreaRectangulo` que calcule el área de un rectángulo y muestre el resultado en la consola.

## Paso 5: Guardar y Revisar

- Guarda todos los cambios en el archivo `index.html` y revisa que el código Javascript se haya ejecutado correctamente, observando los resultados en la consola del navegador.
-

## Recursos y Herramientas

- Editor de Texto: [Visual Studio Code](#)
  - Documentación de Javascript:
    - [JavaScript MDN](#)
    - [Guía de JavaScript](#)
- 

## Entrega del Ejercicio

- Formato de entrega:
    - La entrega deberá realizarse a través de **Discord**, enviando a las formadoras **el enlace al repositorio de GitHub**.
- 

Este ejercicio te permitirá profundizar en el uso de condicionales y bucles en Javascript, mejorando tu capacidad para controlar el flujo de tus programas y desarrollar lógica básica de programación.