

Ejercicios de JavaScript: Funciones y Objetos

Ejercicio 1

Crear una función expresada que permita calcular el factorial de un número entero. Recibe como parámetro un valor entero y devuelve su factorial.

Ejercicio 2

Escribe una función declarada llamada esPalíndromo para determinar si una cadena de texto es o no un palíndromo. La función recibe como parámetro la cadena de texto y devuelve True o False.

Ejercicio 3

Crear un objeto llamado persona con las propiedades nombre, apellido y edad. Luego, agregar un método llamado saludar que imprima un saludo utilizando las propiedades del objeto.

Ejercicio 4

Defina una función expresada llamada crearLibro que reciba los siguientes parámetros: titulo, autor/es, editorial y año de edición. Esta función debe devolver un objeto que represente un libro con las propiedades proporcionadas.

Ejercicio 5

Crear un objeto llamado "empresa" que contenga un arreglo de objetos "empleado". Cada objeto empleado debe tener las propiedades nombre y salario. Implementar los métodos para agregar nuevos empleados, calcular el salario promedio de la empresa y obtener el empleado con el salario más alto.

Ejercicio 6

Crear una función llamada "filtrarPorValor" que reciba un arreglo de objetos con las propiedades nombre y edad y un valor como parámetros, y devuelva un nuevo arreglo con los objetos que contengan esa propiedad con el valor especificado. Por ejemplo, la función podría filtrar por edad y devolver solo los objetos con esa edad.