

## Exercicio 63: práctico para repasar fundamentos de JavaScript

### Obxectivo:

Este exercicio é de repaso xeral e está deseñado para practicar os conceptos básicos de JavaScript, incluíndo variables, tipos de datos, operadores, estruturas de control e funcións.

### Pasos a seguir:

- Crea un ficheiro **script.js** e vincula este a un **index.html** de tal xeito que logo podamos consultar os resultados na consola do navegador.

### Parte 1: Variables e tipos de datos

#### 1. Declaración de variables:

- Declara unha variable chamada *sauda* e asígnalle o valor "Ola, mundo!". Imprime o seu valor na consola.
- Declara unha variable chamada *idade* cunha idade como número. Imprime o seu valor na consola.
- Declara unha variable booleana chamada *eEstudante* co valor *true*. Imprime o seu valor na consola.

#### 2. Tipos de datos non primitivos:

- Crea un obxecto chamado *persoa* coas propiedades *nome*, *idade* e *ocupación*. Asigna valores a cada propiedade e imprime o obxecto na consola.
- Declara un array chamado *coresFavoritas* que conteña as túas cores favoritas. Imprime o array na consola.

#### 3. Modificación de variables:

- Declara unha variable chamada *cidadeActual* co valor "O Milladoiro". Logo cambia o seu valor a "Bertamiráns" e imprime ambos valores na consola.

### Parte 2: Operadores

#### 1. Operadores aritméticos:

- Declara 2 variables numéricas (*a* = 10 e *b* = 5) e realiza as seguintes operacións:
  - Suma (*a* + *b*)
  - Resta (*a* - *b*)
  - Multiplicación (*a* \* *b*)
  - División (*a* / *b*)
  - Módulo (*a* % *b*)

- Imprime os resultados na consola.

## 2. Operadores de comparación:

- Utiliza os operadores `<`, `>`, `===`, e `!==` para comparar as variables *a* e *b*. Imprime os resultados na consola.
- Explica cun comentario que tipo de operador é cada un deles.

## Parte 3: Estructuras de Control

### 1. Condicionais:

- Escribe un programa que verifique se unha variable chamada *numero* é par ou impar. Usa un condicional *if...else* para imprimir o resultado.

### 2. Bucles:

- Escribe un bucle *for* que imprima os números do 1 ao 10.
- Escribe un bucle *while* que imprima os números do 10 ao 1.

## Parte 4: Funcións

### 1. Función básica:

- Crea unha función chamada *saudarUsuario* que acepte un parámetro chamado nome. A función debe imprimir unha mensaxe como *"Ola, [nome]!"*.

### 2. Uso de arrays con funcións:

- Escribe unha función chamada *atoparMaiorNumero* que tome un array de números como argumento e devolva o número máis grande.

**Entrega:** Unha vez completado todo **subiremos a carpeta *Exercicio63*** ao espazo para entrega de exercicios que temos no OneDrive de Microsoft Teams.

## Ejercicio 63: práctico para repasar fundamentos de JavaScript

### Objetivo:

Este ejercicio es de repaso general y está diseñado para practicar los conceptos básicos de JavaScript, incluyendo variables, tipos de datos, operadores, estructuras de control y funciones.

### Pasos a seguir:

Crea un **archivo *script.js*** y vincula este a un ***index.html*** de tal manera que después podamos ver los resultados en la consola del navegador:

### Parte 1: Variables y tipos de datos

#### 1. Declaración de variables:

- Declara una variable llamada *saludo* y asígnale el valor "Hola, mundo!". Imprime su valor en la consola.
- Declara una variable llamada *edad* con una *edad* como número. Imprime su valor en la consola.
- Declara una variable booleana (boolean) llamada *esEstudiante* con el valor *true*. Imprime su valor en la consola.

#### 2. Tipos de datos no primitivos:

- Crea un objeto llamado *persona* con las propiedades nombre, edad y ocupación. Asigna valores a cada propiedad e imprime el objeto en la consola.
- Declara un array llamado *coloresFavoritos* que contenga tus colores favoritos. Imprime el array en la consola.

#### 3. Modificación de variables:

- Declara una variable llamada *ciudadActual* con el valor "O Milladoiro". Luego cambia su valor a "Bertamirás" e imprime ambos valores en la consola.

### Parte 2: Operadores

#### 1. Operadores aritméticos:

- Declara dos variables numéricas (*a = 10* y *b = 5*) y realiza las siguientes operaciones:
  - Suma (*a + b*)
  - Resta (*a - b*)
  - Multiplicación (*a \* b*)
  - División (*a / b*)
  - Módulo (*a % b*)

- Imprime los resultados en la consola.

## 2. Operadores de comparación:

- Utiliza los operadores `<`, `>`, `===`, y `!==` para comparar las variables `a` y `b`. Imprime los resultados en la consola.
- Explica con un comentario qué tipo de operador es cada uno de ellos.

## Parte 3: Estructuras de Control

### 1. Condicionales:

- Escribe un programa que verifique si una variable llamada *numero* es par o impar. Usa un condicional *if...else* para imprimir el resultado.

### 2. Bucles:

- Escribe un bucle *for* que imprima los números del 1 al 10.
- Escribe un bucle *while* que imprima los números del 10 al 1.

## Parte 4: Funciones

### 1. Función básica:

- Crea una función llamada *saludarUsuario* que acepte un parámetro llamado `nombre`. La función debe imprimir un mensaje como "Hola, [nombre]!".

### 2. Uso de arrays con funciones:

- Escribe una función llamada *encontrarMayorNumero* que tome un array de números como argumento y devuelva el número más grande.

## Entrega:

Una vez completado todo, subiremos la carpeta **Ejercicio63** al espacio para entrega de ejercicios que tenemos en OneDrive de Microsoft Teams.