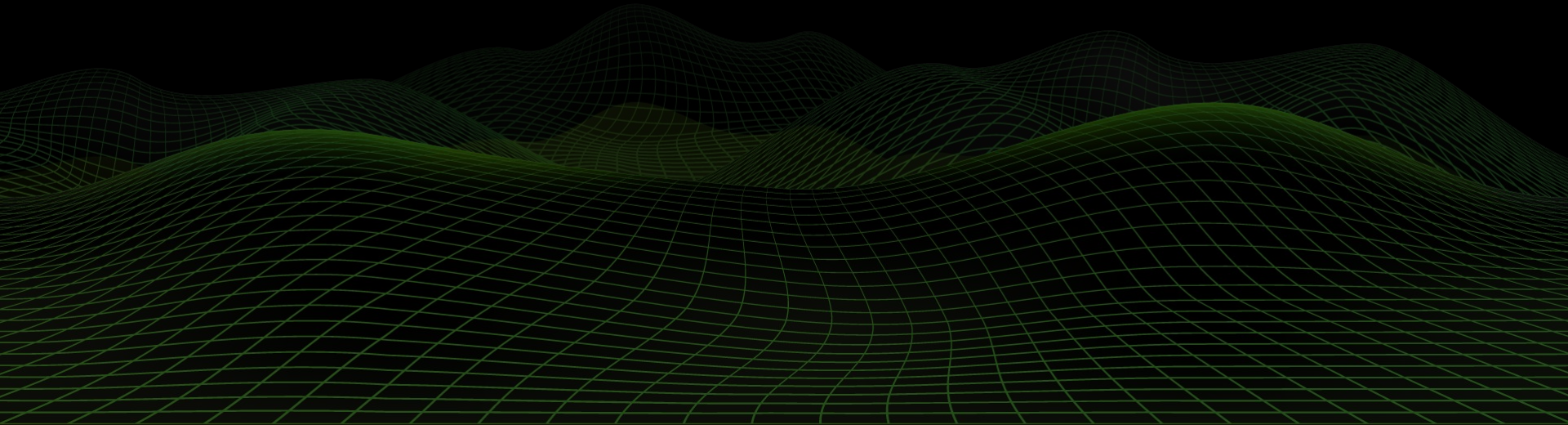


Ejercicios intro a Javascript



BIENVENIDOS

U.

ÍNDICE

- ■ **1** Resumen
- ■ **2** Operadores Binarios
- ■ **3** Operadores Unarios
- ■ **4** Ejercicios

> Resumen intro a Javascript

- Signo "=" para realizar una asignación de un valor a una variable.
- Palabra reservada "let" o "const" para crear variables.

Ejemplo: let numero = 1 ;

- La función "prompt('Texto del cuadro de diálogo')" se utiliza para recibir algún valor ingresado por pantalla, se debe asignar a alguna variable para manipular dicho valor

Ejemplo: let datoIngresado = prompt(" Texto del cuadro de diálogo ")

- La función "alert('Contenido')" se utiliza para mostrar algún contenido en el navegador como un mensaje.

Ejemplo: alert(" Contenido a mostrar en el cuadro de diálogo ")

- La función "confirm('Texto')" se utiliza para recibir una respuesta del usuario la cual devolverá true o false dependiendo de su elección.

Ejemplo: confirm(" Texto del cuadro de diálogo ")

> Resumen intro a Javascript

- El objeto "console" se utiliza para mostrar un mensaje en la consola del navegador, utilizando :

`console.log()` / `console.warn()` / `console.table()` / `console.error()`

colocando dentro de los paréntesis la sentencia a mostrar.

- Operadores binarios, que necesitan 2 operandos:

(a) Operadores aritméticos: + - * / %

(b) Operadores de Comparación: == === != !== < <= > >=

(c) Operadores Lógicos: && ||

Resumen intro a Javascript

> Operadores aritméticos

Suma: +

ejemplo: let suma = 1 + 3 ;

Resta: -

ejemplo: let resta = 3 - 1 ;

Multiplicación: *

ejemplo: let multiplicación = 3 * 1 ;

División: /

ejemplo: let division = 4 / 2 ;

Módulo: %

ejemplo: let resto = 4 % 2 ;

- Operadores de comparación

Igual: ==

ejemplo: 2 == "2"

Estrictamente igual: ===

ejemplo: 2 === (1+1)

Diferente: !=

ejemplo: 1 != "2"

Estrictamente diferente: !==

ejemplo: 2 !== "2"

Menor que: <

ejemplo: 4 < 6

Menor igual que: <=

ejemplo: 6 <= 6 | 4 <= 6

Mayor que: >

ejemplo: 6 > 4

Mayor igual que: >=

ejemplo: 6 >= 6 | 8 >= 6

+ Operadores lógicos

And: &&

ejemplo: 10 > 3 && 10 > 5

Or: ||

ejemplo: 10 > 3 || 10 < 50

> Resumen intro a Javascript

- Operadores unarios, que sólo requieren 1 operando:

Cambia el signo de un número: -

Ejemplo: $-(+1) = -1$

Invierte el valor de un booleano: !

Ejemplo: `let respuesta = 4 > 1` (da true) / `!respuesta` (da false)

Devuelve el tipo de dato del elemento: `typeof`

Ejemplo1: `let numero = 1` / `typeof(numero)` (da 'number')

Ejemplo2: `let letra = "a"` / `typeof(letra)` (da 'string')

Ejercitación

Ejercitación

Intro a Javascript

1

Crear una variable llamada `miNombre` y guardar en ella su primer nombre.

2

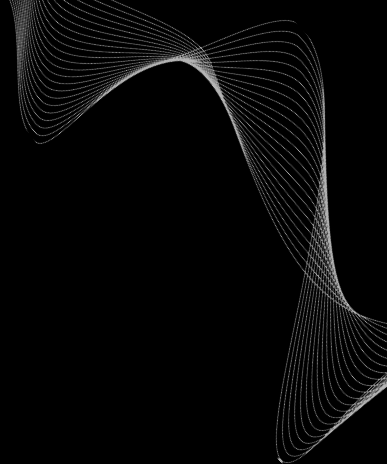
Crear una variable llamada `miApellido` y guardar en ella su apellido.

3

Crear una variable llamada `miEdad` y guardar en ella su edad.

4

Crear una variable llamada `miMascota` y guardar en ella el nombre de su mascota.



Ejercitación

Intro a Javascript

5

Crear una variable llamada `edadMascota` y guardar en ella la edad de la mascota.

6

Visualizar todas las variables dentro de la consola del navegador escribiendo el nombre de cada una de ellas.

7

Crear una variable llamada `nombreCompleto` y guardar en ella la concatenación de `miNombre` y `miApellido`.

8

Crear una variable llamada `textoPresentacion` y guardar en ella un texto comprendido con todas las variables creadas hasta el momento.

Ejercitación

Intro a Javascript

9

Crear una variable `sumaEdades`, `restaEdades`, `productoEdades`, `divisionEdades` y calcular sus respectivas operaciones con las variables `miEdad` y `edadMascota`.

10

Crear un `objeto` llamado `alumno` con un mínimo de `5 propiedades`, mostrar dicho objeto utilizando `console.table()` y también mostrar cada una de las propiedades del objeto por separado.

11

Crear un `objeto` llamado `mascota` con un mínimo de `5 propiedades`, mostrar dicho objeto utilizando `console.table()` y también mostrar cada una de las propiedades del objeto por separado.

12

Crear un `array` llamado `frutas` con un mínimo de `5 elementos` y mostrar por consola el array completo y cada uno de los elementos por separado.

Ejercitación

Intro a Javascript

13

Compare su edad ingresada por pantalla con `prompt()` con el número 18 y guardarlo en una variable llamada `soyMayorDeEdad` y mostrar por consola un mensaje que diga: Soy mayor de edad y el valor de la variable.

14

Crear un `array` llamado `numeros` con un mínimo de 5 `elementos` y mostrar por consola el array completo y cada uno de los elementos por separado.

15

Crear un `array` llamado `familia` con un mínimo de 5 `objetos` y mostrar por consola el array completo y cada uno de los elementos por separado.

16

Crear una variable llamada `textoAleatorio` formando una frase con el segundo elemento del array del punto 12, el cuarto elemento del punto 14 y el quinto objeto del array del punto 15.

Ejercitación

Intro a Javascript

17

Utilizar `prompt()` para leer por pantalla mi edad y la edad de un compañero y mostrar por consola los resultados de comparar los valores y guardarlos en variables llamadas por ejemplo: `edadesIguales`, `soyMayor`, `soyMenor`, etc. y mostrar mensajes en consola como los siguientes:

- a. Mi edad es igual a la de mi compañero: `false`
- b. Mi edad es mayor a la de mi compañero: `true`
- c. Mi edad es menor a la de mi compañero: `false`

18

Introducir por pantalla la edad y la altura de una persona y guardarlas en variables separadas y en una variable llamada `puedeSubir` el resultado de la operación resultante de si la persona es mayor de 6 años y además tiene una altura mínima de 120 cm y mostrar por consola un mensaje como el siguiente: Puede subir a la atracción y el valor de la variable resultante.

Ejercitación

Intro a Javascript

19

Introducir por pantalla el pase de una persona el cual puede ser "VIP", "NORMAL" o "LIMITADO", el saldo que dispone y guardarlos en variables separadas. En una variable llamada `puedePasar` guardar el resultado de la operación resultante de si la persona tiene pase "VIP" o si posee un saldo mayor a 1000. Mostrando un mensaje que diga: La persona puede pasar y el resultado de la variable.

¡MUCHAS GRACIAS!

**MIND
HUB.**