

EJERCICIOS JS

1. Declarar dos variables, "a" y "b", y asignarles valores numéricos. Luego, imprimir en la consola la suma de ambas variables.
2. Declarar una variable llamada "radio" y asignarle un valor numérico que represente el radio de un círculo. Calcular el área del círculo (usando la fórmula $\pi * \text{radio}^2$) y mostrar el resultado en la consola.
3. Declarar una variable llamada "base" y asignarle un valor numérico que represente la base de un triángulo. Luego, declarar una variable llamada "altura" y asignarle un valor numérico que represente la altura del triángulo. Calcular el área del triángulo (usando la fórmula $(\text{base} * \text{altura}) / 2$) y mostrar el resultado en la consola.
4. Declarar una variable llamada "temperaturaCelsius" y asignarle un valor numérico que represente una temperatura en grados Celsius. Convertir esa temperatura a grados Fahrenheit (usando la fórmula $(\text{temperaturaCelsius} * 9/5) + 32$) y mostrar el resultado en la consola.
5. Declarar una variable llamada "precioProducto" y asignarle un valor numérico que represente el precio de un producto. Luego, declarar una variable llamada "porcentajeDescuento" y asignarle un valor numérico que represente el porcentaje de descuento aplicado al producto. Calcular el precio final después del descuento (usando la fórmula $\text{precioProducto} - (\text{precioProducto} * \text{porcentajeDescuento} / 100)$) y mostrar el resultado en la consola.
6. Realiza un programa que solicite al usuario ingresar un número y determine si es par o impar.
7. Escribe un programa que pida al usuario ingresar su edad y verifique si es mayor de edad (18 años o más).
8. Crea un programa que pida al usuario ingresar tres números y determine cuál es el mayor de ellos.
9. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un número y determine si es positivo, negativo o cero.
10. Realiza un programa que solicite al usuario ingresar el día de la semana (como número del 1 al 7) y muestre en la consola el nombre del día correspondiente (por ejemplo, 1 corresponde a "Lunes", 2 corresponde a "Martes", etc.).
11. Crea un programa que solicite al usuario ingresar un número y determine si es divisible entre 3.
12. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar su calificación en un examen y muestre en la consola si ha aprobado (calificación mayor o igual a 70) o no.

13. Realiza un programa que solicite al usuario ingresar dos números y determine si son iguales o diferentes.
14. Crea un programa que solicite al usuario ingresar un número del 1 al 12 y muestre en la consola el nombre del mes correspondiente (por ejemplo, 1 corresponde a "Enero", 2 corresponde a "Febrero", etc.).
15. Escribe un programa que pida al usuario ingresar un año y determine si es bisiesto o no (un año es bisiesto si es divisible entre 4, pero no entre 100, a menos que también sea divisible entre 400).
16. Escribe un programa que muestre en la consola los números del 1 al 10 utilizando un bucle ``for``.
17. Crea un programa que solicite al usuario ingresar un número y muestre en la consola todos los números pares desde 2 hasta ese número utilizando un bucle ``while``.
18. Realiza un programa que solicite al usuario ingresar un número y muestre en la consola la suma de todos los números naturales hasta ese número utilizando un bucle ``do...while``.
19. Escribe un programa que muestre en la consola los números impares del 1 al 20 utilizando un bucle ``for``.
20. Crea un programa que solicite al usuario ingresar un número y muestre en la consola todos los números pares desde ese número hasta 0 utilizando un bucle ``while``.
21. Realiza un programa que solicite al usuario ingresar un número y muestre en la consola la multiplicación de todos los números enteros positivos menores o iguales a ese número utilizando un bucle ``do...while``.
22. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar una palabra y muestre en la consola cada letra de la palabra en una línea diferente utilizando un bucle ``for``.
23. Crea un programa que muestre en la consola la tabla de multiplicar del 5 (desde 1 hasta 10) utilizando un bucle ``for``.
24. Realiza un programa que solicite al usuario ingresar un número y muestre en la consola la suma de todos los dígitos del número utilizando un bucle ``while``.
25. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar una frase y muestre en la consola cada palabra de la frase en una línea diferente utilizando un bucle ``for...of``.
26. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un número y luego muestre en la consola todos los números pares desde 0 hasta ese número utilizando un bucle ``for`` y una condición ``if``.
27. Crea un programa que solicite al usuario ingresar un número y luego calcule la suma de todos los números impares desde 1 hasta ese número utilizando un bucle ``while`` y una condición ``if``.

28. Realiza un programa que solicite al usuario ingresar un número y luego muestre en la consola si ese número es primo o no utilizando un bucle `for`, una condición `if` y un contador de divisores.
29. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar una palabra y luego cuente y muestre en la consola la cantidad de vocales que tiene la palabra utilizando un bucle `for`, una condición `if` y una variable contador.
30. Crea un programa que solicite al usuario ingresar un número y luego determine si es un número perfecto (la suma de sus divisores propios es igual al número) utilizando un bucle `while`, una condición `if` y una variable acumuladora.
31. Realiza un programa que solicite al usuario ingresar un número y luego muestre en la consola todos los números primos desde 1 hasta ese número utilizando un bucle `for`, una condición `if` y una función auxiliar para verificar si un número es primo.
32. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un número y luego calcule el factorial de ese número utilizando un bucle `for`, una condición `if` y una variable acumuladora.
33. Crea un programa que solicite al usuario ingresar una palabra y luego muestre en la consola la palabra invertida utilizando un bucle `while`, una condición `if` y una variable acumuladora.