

EJERCICIOS INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

Instrucciones: Lo ideal es que se realicen estos ejercicios sin revisar los apuntes anteriores (o la menor cantidad de veces posible), ya que la idea es aplicar los conocimientos y no copiarlos.

- 1) Muestra por consola un mensaje que diga “Mi primer mensaje con Javascript”.
- 2) Muestra por consola la suma, resta, multiplicación, división y módulo entre dos números. Tu eliges que números usar. Te recomiendo usar números sencillos para corroborar si el resultado obtenido es correcto o no.
- 3) Crea una variable “saludo” que tenga el dato tipo string “Bienvenido”. Luego crea la variable “ciudad” que tenga el tipo de dato string “Puerto Montt”. Finalmente, en un mismo console.log() concatena y agrega las palabras restantes con la finalidad que en consola se muestre “Bienvenido a Puerto Montt, estoy practicando JS” respetando los espacios entre los elementos.
- 4) Crea la variable “numero” y asígnale el número 147, recuerda que debe ser de tipo número y no string u otro tipo de dato. Luego, construye una condición (if) para analizar si el número de la variable es par o impar. Si es par, debe mostrarse en consola el mensaje “Es par”. En caso de que NO sea par, debe mostrarse en consola el mensaje “No es par”. Si deseas, puedes ir cambiando el valor de la variable “numero” para poner a prueba tu código.
- 5) Crea una variable con el nombre que tu quieras. A esa variable asígnale un número entero positivo pequeño de tipo number (por ejemplo el 5). Luego, con ayuda de un bucle (el que tu quieras) calcula el factorial del número que hayas elegido anteriormente y muestra el resultado por pantalla.
- 6) Construye una función que reciba tres números enteros y que luego obtenga el mayor de los tres y lo muestre en consola.
- 7) Crea la clase “vendedor”. Sus propiedades son nombre, rut, ciudad y ventas. Debe tener tres métodos. El primero es saludar, en el cual imprime por pantalla un saludo a su cliente. El segundo método es dar el vuelto, el cual consiste en recibir un monto y hacer la diferencia entre el costo de la compra y el dinero entregado por el cliente (usted inventa el monto), luego, imprime por pantalla “el vuelto es: ...” mostrando el vuelto calculado. Finalmente, el tercer y último método es realizar venta, este consiste en aumentar en 1 la propiedad “ventas” que tiene el vendedor y esta debe ejecutarse después de entregar el vuelto (es decir, el método de dar vuelto llama al método de realizar venta). Luego implementar todo esto creando un objeto a partir de la clase “vendedor” (tu eliges los valores) y aplicar los métodos para experimentar su funcionamiento.