



JONAS.IO
SCHMEDTMANN

Tareas de práctica para JavaScript

Secciones de fundamentos

El completo
Curso JavaScript



@jonasschmedtman



Tabla de contenido

Instrucciones.....	4
Fundamentos de JavaScript – Parte 1	5
CONFERENCIA: Valores y Variables	5
CONFERENCIA: Tipos de datos	5
LECCIÓN: let, const y var	5
CONFERENCIA: Operadores básicos	5
LECCIÓN: Cadenas y literales de plantilla	6
CONFERENCIA: Tomar Decisiones: Declaraciones if / else	6
CONFERENCIA: Tipo de conversión y coerción	6
CONFERENCIA: Operadores de igualdad: == vs. ===	7
CONFERENCIA: Operadores Lógicos	7
CONFERENCIA: La declaración del interruptor	8
CONFERENCIA: El Operador Condicional (Ternario)	8
Soluciones – Parte 1	9
CONFERENCIA: Valores y Variables	9
CONFERENCIA: Tipos de datos	9
LECCIÓN: let, const y var	9
CONFERENCIA: Operadores básicos	10
LECCIÓN: Cadenas y literales de plantilla	10
CONFERENCIA: Tomar Decisiones: Declaraciones if / else	10
CONFERENCIA: Tipo de conversión y coerción	11
CONFERENCIA: Operadores de igualdad: == vs. ===	11
CONFERENCIA: Operadores Lógicos	12
CONFERENCIA: La declaración del interruptor	12
CONFERENCIA: El Operador Condicional (Ternario)	13
Fundamentos de JavaScript – Parte 2	14
LECCIÓN: Funciones	14
LECCIÓN: Declaraciones de funciones frente a expresiones	14
LECCIÓN: Funciones de las flechas	14

LECCIÓN: Funciones que llaman a otras funciones	15
CONFERENCIA: Introducción a los arreglos	15
LECCIÓN: Operaciones básicas con arreglos (métodos)	15
CONFERENCIA: Introducción a los objetos	dieciséis
LECCIÓN: Notación de punto vs. corchete	dieciséis
LECCIÓN: Métodos de objetos	dieciséis
LECCIÓN: Iteración: El bucle for	dieciséis
CONFERENCIA: Matrices en bucle, rompiendo y continuando	17
CONFERENCIA: Bucles hacia atrás y bucles en bucles	17
CONFERENCIA: El ciclo while.....	17

Soluciones – Parte 2 18

LECCIÓN: Funciones	18
LECCIÓN: Declaraciones de funciones frente a expresiones	18
LECCIÓN: Funciones de las flechas	19
LECCIÓN: Funciones que llaman a otras funciones	19
CONFERENCIA: Introducción a los arreglos	20
LECCIÓN: Operaciones básicas con arreglos (métodos)	20
CONFERENCIA: Introducción a los objetos	21
LECCIÓN: Notación de punto vs. corchete	21
LECCIÓN: Métodos de objetos	22
LECCIÓN: Iteración: El bucle for	22
CONFERENCIA: Matrices en bucle, rompiendo y continuando	23
CONFERENCIA: Bucles hacia atrás y bucles en bucles	23
CONFERENCIA: El ciclo while.....	23

Instrucciones

- § Hay **una tarea para cada conferencia** en las Secciones de Fundamentos de JavaScript Parte 1 y 2 (no todas las conferencias, pero la mayoría);
- § El objetivo de estas tareas es que puedas aplicar inmediatamente los conceptos que aprendes en cada video;
- § Entonces, después de completar cada lección, encuentre la tarea para el video que acaba de ver y escriba el código de acuerdo con las instrucciones;
- § Tómate todo el tiempo que necesites, **no hay necesidad de apurarse!**
- § **la solución** para cada tarea se encuentra al final de la Parte 1 y la Parte 2. Le aconsejo que **échale un vistazo después de completar cada tarea**, o en caso de que tenga problemas para avanzar en el código;
- § Para escribir realmente el código, **crear un nuevo guión** llámalo `asignaciones.js` en la carpeta del proyecto actual y vincularlo al archivo HTML que hemos estado usando, tal como lo vinculamos anteriormente `secuencia de comandos.js` (un archivo HTML puede incluir varios scripts de JavaScript). La consola ahora mostrará las salidas de ambos `guión.js` y `asignaciones.js` 😊
- § Y ahora, ¡diviértete con estas tareas! Por cierto, todas estas asignaciones son sobre países. 🇵🇹 🇩🇪 🇮🇳

Fundamentos de JavaScript - Parte 1

CONFERENCIA: Valores y Variables

1. Declarar variables llamadas 'país', 'continente' y 'población' y asigne sus valores de acuerdo a su propio país (población en millones)
2. Registre sus valores en la consola

CONFERENCIA: Tipos de datos

1. Declare una variable llamada 'isla' y establezca su valor de acuerdo a su país.
La variable debe contener un valor booleano. También declare una variable 'idioma', pero no le asigne ningún valor todavía
2. Registre los tipos de 'isla', 'población', 'país' y 'idioma' a la consola

LECCIÓN: let, const y var

1. Establecer el valor de 'idioma' al idioma que se habla donde vives (algunos países tienen varios idiomas, pero solo elige uno)
2. Piensa qué variables deben ser constantes y cuáles podrían cambiar. Luego, cambia estas variables a constantes
3. Intente cambiar una de las variables cambiadas ahora y observe lo que sucede.

CONFERENCIA: Operadores básicos

1. Si tu país se dividiera por la mitad, y cada mitad tuviera la mitad de la población, ¿cuántas personas vivirían en cada mitad?
2. Aumente la población de su país en 1 y registre el resultado en la consola
3. Finlandia tiene una población de 6 millones. ¿Tu país tiene más gente que Finlandia?
4. La población promedio de un país es de 33 millones de personas. ¿Tu país tiene menos gente que el país promedio?
5. Según las variables que creó, cree una nueva variable 'descripción' que contenga una cadena con este formato: *'Portugal está en Europa, y sus 11 millones de habitantes hablan portugués'*

LECCIÓN: Cadenas y literales de plantilla

1. Vuelva a crear el 'descripción' variable de la última tarea, esta vez usando la sintaxis literal de la plantilla

CONFERENCIA: Tomar Decisiones: Declaraciones if / else

1. Si la población de su país supera los 33 millones, registre una cadena como esta en la consola: *'La población de Portugal está por encima de la media'*. De lo contrario, registre una cadena como *'La población de Portugal está 22 millones por debajo del promedio'* (el 22 es el promedio de 33 menos la población del país)
2. Después de verificar el resultado, cambie la población temporalmente a 13 y luego a 130. Ver los diferentes resultados y volver a establecer la población original

CONFERENCIA: Tipo de conversión y coerción

1. Predecir el resultado de estas 5 operaciones sin ejecutarlas: `'9' - '5'`;
`'19' - '13' + '17'`; `'19' - '13' + 17`; `'123' < 57`;

`5 + 6 + '4' + 9 - 4 - 2`;
2. Ejecuta las operaciones para comprobar si acertaste

CONFERENCIA: Operadores de igualdad: == vs. ===

1. Declarar una variable 'numVecinos' basado en una entrada rápida como esta: `prompt('¿Cuántos países vecinos tiene su país?')`;
2. Si solo hay 1 vecino, inicie sesión en la consola *'Solo 1 borde!'* (usar igualdad flexible `==` por ahora)
3. Usa `unsi` no bloquear para registrar 'Más de 1 borde' en caso de 'numVecinos' es mayor que 1
4. Usa `unmás` bloquear para iniciar sesión *'Sin Fronteras'* (este bloque se ejecutará cuando 'numVecinos' es 0 o cualquier otro valor)
5. Pruebe el código con diferentes valores de 'numVecinos', incluyendo 1 y 0.
6. Cambie `==` a `===` y vuelva a probar el código, con los mismos valores de 'numero de Vecinos'. ¡Observe lo que sucede cuando hay exactamente 1 borde! ¿Por qué está pasando esto?
7. Finalmente, convierte 'numVecinos' a un número, y observe lo que sucede ahora cuando ingresa 1
8. Reflexione sobre por qué deberíamos usar el operador `===` y la conversión de tipo en esta situación

LECCIÓN: Operadores Lógicos

1. Comente el código anterior para que el aviso no interfiera
2. Digamos que Sarah está buscando un nuevo país para vivir. Quiere vivir en un país que hable inglés, tenga menos de 50 millones de habitantes y no sea una isla.
3. Escribe una declaración para ayudar a Sarah a determinar si su país es adecuado para ella. Deberá escribir una condición que tenga en cuenta todos los criterios de Sarah. Tómese su tiempo con esto y verifique parte de la solución si es necesario.
4. Si el suyo es el país correcto, registre una cadena como esta: *'Deberías vivir en Portugal :)'*. Si no, registra *'Portugal no cumple con tus criterios :('*
5. Probablemente su país no cumpla con todos los criterios. Así que regrese y cambie temporalmente algunas variables para que la condición sea verdadera (a menos que viva en Canadá: D)

CONFERENCIA: La declaración del interruptor

1. Usa un `switch` para registrar la siguiente cadena para el `idioma`: chino o mandarín: *'¡LA MAYOR cantidad de hablantes nativos!'* español: *'2do lugar en número de hablantes nativos'* inglés: *'3er lugar'* hindi: *'Número 4'*

Arábica: *'5º idioma más hablado'*

para todos los demás simplemente inicie sesión *'Gran lenguaje también :D'*

CONFERENCIA: El operador condicional (ternario)

1. Si la población de su país supera los 33 millones, use el operador ternario para registrar una cadena como esta en la consola: *'La población de Portugal está por encima de la media'*. De lo contrario, simplemente inicie sesión *'La población de Portugal está por debajo de la media'*. ¡Observe cómo solo cambia una palabra entre estas dos oraciones!
2. Después de verificar el resultado, cambie la población temporalmente a 13 y luego a 130. Ver los diferentes resultados y volver a establecer la población original

Soluciones – Parte 1

CONFERENCIA: Valores y Variables

```
dejarpaís='Portugal'; dejar  
continente='Europa'; dejar  
población=10; consola.Iniciar  
sesión(país); consola.Iniciar  
sesión(continente); consola.  
Iniciar sesión(población);
```

CONFERENCIA: Tipos de datos

```
dejarisla= falso; dejar  
idioma;  
consola.Iniciar sesión(tipo de isla);  
consola.Iniciar sesión(tipo de población);  
consola.Iniciar sesión(tipo de país);  
consola.Iniciar sesión(tipo de idioma);
```

LECCIÓN: let, const y var

```
idioma='portugués'; constantepaís='  
Portugal'; constantecontinente='  
Europa'; constanteisla= falso;  
isla= verdadero;
```

CONFERENCIA: Operadores básicos

```
consola.Iniciar sesión(población 2);  
/ población++;  
consola.Iniciar sesión(población);  
consola.Iniciar sesión(población > 6);  
consola.Iniciar sesión(población < 33);  
constante descripción =  
  país +  
  'es en' +  
  continente +  
  ', y es' +  
  población +  
  'millones de personas hablan' +  
  idioma;  
consola.Iniciar sesión(descripción);
```

LECCIÓN: Cadenas y literales de plantilla

```
constante descripción = `${país}es enpscontinente}, y es pspoblación}millones  
de personas hablanpsi idioma};
```

CONFERENCIA: Tomar Decisiones: Declaraciones if / else

```
si(población > 33) {  
  consola.Iniciar sesión(`${país}la población de está por encima del promedio);  
} más{  
  consola.Iniciar sesión(  
    pspais}la población esps33-población}millones por debajo del  
    promedio,  
  );  
}
```

CONFERENCIA: Tipo de conversión y coerción

```
consola.Iniciar sesión('9'-'5');// ->4
consola.Iniciar sesión('19'-'13'+17');// -> '617'
consola.Iniciar sesión('19'-'13'+17);// ->23
consola.Iniciar sesión('123'<57);// ->
falso
consola.Iniciar sesión(5+6+'4'+9-4-2);// ->1143
```

CONFERENCIA: Operadores de igualdad: == vs. ===

```
constantenumVecinos=inmediato(
  '¿Cuántos países vecinos tiene tu país?',
);

// MÁS TARDE: Esto nos ayuda a prevenir errores
constantenumVecinos=Número(
  inmediato('¿Cuántos países vecinos tiene tu país?'),
);

si(numVecinos===1) {
  consola.Iniciar sesión('¡Solo 1 borde!'); }
más si(numVecinos>1) {
  consola.Iniciar sesión('Más de 1 borde'); más{
}
  consola.Iniciar sesión('Sin Fronteras');
}
```

LECCIÓN: Operadores Lógicos

```
si(idioma==='inglés'&&población<50&&!islaisla) {  
  
  consola.Iniciar sesión(`deberías vivir enpspaís:~`); }más{  
  
  consola.Iniciar sesión(`${país}no cumple con tus criterios :~());  
}
```

CONFERENCIA: La declaración del interruptor

```
cambiar (idioma) {  
  caso 'chino':  
  caso 'mandarín':  
    consola.Iniciar sesión('¡La MAYOR cantidad de hablantes nativos!');  
    descanso;  
  caso'español':  
    consola.Iniciar sesión('2do lugar en número de hablantes nativos');  
    descanso;  
  caso'inglés':  
    consola.Iniciar sesión('3er lugar');  
    descanso;  
  caso'hindi':  
    consola.Iniciar sesión('Número 4');  
    descanso;  
  caso'Arábica':  
    consola.Iniciar sesión('5º idioma más hablado');  
    descanso;  
  defecto:  
    consola.Iniciar sesión('Gran lenguaje también :D');  
}
```

CONFERENCIA: El operador condicional (ternario)

```
consola.Iniciar sesión(  
  ppaís}la población esppoblación>33?'arriba': 'abajo'}promedio,  
  
);
```

Fundamentos de JavaScript - Parte 2

Nota: Inicie la Parte 2 desde cero y comente todo el código de la Parte 1.

LECCIÓN: Funciones

1. Escribe una función llamada 'describepaís' que toma tres parámetros: 'país', 'población' y 'ciudad capital'. Según esta entrada, la función devuelve una cadena con este formato: *'Finlandia tiene 6 millones de habitantes y su capital es Helsinki'*
2. Llame a esta función 3 veces, con datos de entrada para 3 países diferentes. Almacene los valores devueltos en 3 variables diferentes y regístrelos en la consola

LECCIÓN: Declaraciones de funciones frente a expresiones

1. La población mundial es de 7900 millones de personas. Crear un **declaración de función** llamó 'porcentajeDeMundo1' que recibe un 'población' y devuelve el porcentaje de la población mundial que representa la población dada. Por ejemplo, China tiene 1441 millones de personas, por lo que es aproximadamente el 18,2% de la población mundial.
2. Para calcular el porcentaje, divida el 'dadopoblación' valor por 7900 y luego multiplicar por 100
3. Llamar 'porcentajeDeMundo1' para 3 poblaciones de países de su elección, almacene los resultados en variables y regístrelos en la consola
4. Crea un **expresión de función** que hace exactamente lo mismo, llamado 'porcentajeDelMundo2', y también llamarlo con poblaciones de 3 países (pueden ser las mismas poblaciones)

LECCIÓN: Funciones de flecha

1. Vuelva a crear la última asignación, pero esta vez cree una **función de flecha** llamó 'porcentajeDeMundo3'

LECCIÓN: Funciones que llaman a otras funciones

1. Crea una función llamada 'describePoblación'. Utilice el tipo de función que más le guste. Esta función toma dos argumentos: 'país' y 'población', y devuelve una cadena como esta: *'China tiene 1441 millones de personas, que es aproximadamente el 18,2% del mundo.'*
2. Para calcular el porcentaje, 'describePoblación' llama a 'porcentajeDeMundo1' que creaste antes
3. Llamar 'describePoblación' con datos para 3 países de su elección

CONFERENCIA: Introducción a las matrices

1. Cree una matriz que contenga 4 valores de población de 4 países de su elección. Puede usar los valores que ha estado usando anteriormente. Almacene esta matriz en una variable llamada 'poblaciones'
2. Inicie sesión en la consola si la matriz tiene 4 elementos o no (verdadero o falso)
3. Cree una matriz llamada 'porcentajes' que contenga los porcentajes de la población mundial para estos 4 valores de población. Usa la función 'porcentajeDeMundo1' que creó anteriormente para calcular los 4 valores porcentuales

LECCIÓN: Operaciones básicas con arreglos (métodos)

1. Cree una matriz que contenga todos los países vecinos de un país de su elección. Elija un país que tenga al menos 2 o 3 vecinos. Almacene la matriz en una variable llamada 'vecinos'
2. En algún momento, un nuevo país llamado 'Utopía' se crea en la vecindad de su país seleccionado. Así que añádelo al final del 'vecinos' matriz
3. Desafortunadamente, después de un tiempo, el nuevo país se disuelve. Así que quítalo del final de la matriz.
4. Si el 'vecinos' matriz no incluye el país 'Alemania', inicie sesión en la consola: *'Probablemente no sea un país centroeuropeo :D'*
5. Cambia el nombre de uno de tus países vecinos. Para hacer eso, encuentre el índice del país en el 'vecinos' matriz, y luego use ese índice para cambiar la matriz en esa posición de índice. Por ejemplo, puede buscar 'Suecia' en la matriz, y luego reemplácelo con 'República de Suecia'.

CONFERENCIA: Introducción a los Objetos

1. Crea un objeto llamado 'mi pais' para un país de su elección, que contiene propiedades 'país', 'capital', 'idioma', 'población' y 'vecinos' (una matriz como la que usamos en asignaciones anteriores)

LECCIÓN: Notación de punto vs. corchete

1. Usando el objeto de la asignación anterior, registre una cadena como esta en la consola:
Finlandia tiene 6 millones de personas de habla finlandesa, 3 países vecinos y una capital llamada Helsinki.
2. Aumentar la población del país en dos millones utilizando **notación de puntos**, y luego disminuirlo en dos millones usando **notación de corchetes**.

CONFERENCIA: Métodos de objetos

1. Agregue un método llamado 'describir' hacia 'mi pais' objeto. Este método registrará una cadena en la consola, similar a la cadena registrada en la asignación anterior, pero esta vez usando el 'este' palabra clave.
2. Llame al 'describir' método
3. Agregue un método llamado 'comprobarIsla' hacia 'mi pais' objeto. Este método establecerá una nueva propiedad en el objeto, llamada 'islaIsla'. 'isIsla' estarán verdaderos si no hay países vecinos, y falso si hay. Utilice el operador ternario para establecer la propiedad.

LECCIÓN: Iteración: El bucle for

1. ¡Hay elecciones en tu país! En un pueblo pequeño, solo hay 50 votantes. Utilizar un `for` bucle para simular la votación de 50 personas, registrando una cadena como esta en la consola (para los números del 1 al 50): *'El votante número 1 está votando actualmente'*

CONFERENCIA: Matrices en bucle, romper y continuar

1. Traigamos de vuelta el 'poblaciones'matriz de una tarea anterior
2. Usa un `for` bucle para calcular una matriz llamada 'porcentajes2' que contiene los porcentajes de la población mundial para los 4 valores de población. Usa la función 'porcentajeDeMundo1' que creaste antes
3. Confirme que 'porcentajes2' contiene exactamente los mismos valores que el 'porcentajes'matriz que creamos manualmente en la tarea anterior, y reflexione sobre cuánto mejor es esta solución

CONFERENCIA: Bucles hacia atrás y bucles en bucles

1. Almacene esta matriz de matrices en una variable llamada 'listOfNeighbors' `[['Canada', 'Mexico'], ['Spain'], ['Norway', 'Sweden', 'Russia']]`;
2. Registre **solamente** los países vecinos a la consola, uno por uno, **no** la totalidad arreglos Registre una cadena como 'Vecino: Canadá' para cada país
3. Necesitarás un bucle dentro de un bucle para esto. En realidad, esto es un poco complicado, ¡así que no te preocupes si es demasiado difícil para ti! Pero aún puedes intentar resolver esto de todos modos. 😊

CONFERENCIA: El ciclo while

1. Recrea el desafío de la conferencia 'Matrices en bucle, rompiendo y continuando', pero esta vez usando un `while` bucle (llame a la matriz 'porcentajes3')
2. Reflexiona sobre qué solución te gusta más para esta tarea: `for` bucle o `while` ¿círculo?

Soluciones – Parte 2

LECCIÓN: Funciones

```
función describepaís(país,población,ciudad capital) {  
    devolver `${país}poseeps población} millones de personas y su ciudad  
    capital espsciudad capital}`;  
}  
  
constate descPortugal=describepaís('Portugal',10, 'Lisboa');  
  
constate descAlemania=describepaís('Alemania',83, 'Berlina');  
  
constate descFinlandia=describepaís('Finlandia',6, 'helsinki');  
  
consola.Iniciar sesión(descPortugal,descAlemania,descFinlandia);
```

LECCIÓN: Declaraciones de funciones frente a expresiones

```
función porcentaje del mundo1(población) {  
    devolver(población/7900)*100;  
}  
  
constate porcentaje del mundo2=función(población) {  
    devolver(población/7900)*100;  
};  
  
constate percPortugal1=porcentaje del mundo1(10); constate  
percChina1=porcentaje del mundo1(1441); constate percUSA1=  
porcentaje del mundo1(332); consola.Iniciar sesión(percPortugal1  
,percChina1,percUSA1);
```

LECCIÓN: Funciones de flecha

```
constanteporcentaje del mundo3=población=>(población/7900)
* 100;

constantepercPortugal3=porcentaje del mundo3(10); constante
percChina3=porcentaje del mundo3(1441); constantepercUSA3=
porcentaje del mundo3(332); consola.Iniciar sesión(percPortugal3
,percChina3,percUSA3);
```

LECCIÓN: Funciones que llaman a otras funciones

```
constantedescribePoblación=función(país,población) {
  constanteporcentaje=porcentaje del mundo1(población); constante
  descripción= `${país}poseeps población} millones de personas, que es
  aproximadamenteps porcentaje}% del mundo; consola.Iniciar sesión(
  descripción);
};

describePoblación('Portugal',10);
describePoblación('Porcelana',1441);
describePoblación('EE.UU',332);
```

CONFERENCIA: Introducción a las matrices

```
constante poblaciones=[10,1441,332,83]; consola.  
Iniciar sesión(poblaciones.longitud===4); constante  
porcentajes=[  
  porcentaje del mundo1(poblaciones[0]),  
  porcentaje del mundo1(poblaciones[1]),  
  porcentaje del mundo1(poblaciones[2]),  
  porcentaje del mundo1(poblaciones[3])  
];  
consola.Iniciar sesión(porcentajes);
```

LECCIÓN: Operaciones básicas con arreglos (métodos)

```
constante vecinos=['Noruega', 'Suecia', 'Rusia'];  
  
vecinos.empujar('utopía'); consola.  
Iniciar sesión(vecinos);  
  
vecinos.estallido(); consola.  
Iniciar sesión(vecinos);  
  
si(!vecinos.incluye('Alemania')) {  
  consola.Iniciar sesión('Probablemente no sea un país centroeuropeo :D');  
}  
  
vecinos[vecinos.índice de('Suecia')]='República de Suecia';  
  
consola.Iniciar sesión(vecinos);
```

CONFERENCIA: Introducción a los Objetos

```
const mi pais={  
  país:      'Finlandia',  
  capital:    'helsinki',  
  idioma:     'finlandés',  
  población:  6,  
  vecinos: ['Noruega', 'Suecia', 'Rusia']  
};
```

LECCIÓN: Notación de punto vs. corchete

```
consola.Iniciar sesión(  
  `${mi pais.país}posee ${mi pais.población} millón ${mi pais.idioma}-personas  
  que hablan,  
  ${mi pais.vecinos} países vecinos y una capital llamada ${mi pais.  
  capital}`  
);  
  
mi pais.población+=2; consola.Iniciar sesión(  
  mi pais.población);  
  
mi pais['población']-=2; consola.Iniciar sesión(  
  mi pais.población);
```

```
constanti pais={
  país:      'Finlandia',
  capital:    'helsinki',
  idioma:     'finlandés',
  población:  6,
  vecinos: ['Noruega', 'Suecia', 'Rusia'],

  describir:función() {
    consola.Iniciar sesión(
      ps este.país}poseeps este.población}millón ps este.idioma}
      -personas que hablan,
      ps este.vecinos.longitud}países vecinos y una capital llamadaps este.
      capital}.`
    );
  },

  comprobarIsla:función() {
    este.isla=este.vecinos.longitud===0?verdadero: falso;

    // Versión aún más simple (vea por qué esto funciona...) //
    this.isIsland = !Boolean(this.neighbours.length);
  }
};

mipaís2.describir(); mipaís2.
comprobarIsla(); consola.Iniciar
sesión(mipaís2);
```

LECCIÓN: Iteración: El bucle for

```
por(dejarvotante=1;votante<=50;votante++)
  consola.Iniciar sesión(`número de votantepsvotante}está votando actualmentè);
```

CONFERENCIA: Matrices en bucle, romper y continuar

```
constante poblaciones=[10,1441,332,83]; constante
porcentajes2=[];
por(dejari=0;i<poblaciones.longitud;i++) {
    constante perc=porcentaje del mundo1(poblaciones[i]);
    porcentajes2.empujar(perc);
}
consola.Iniciar sesión(porcentajes2);
```

CONFERENCIA: Bucles hacia atrás y bucles en bucles

```
constante listadevecinos=[
    ['Canadá',    'México'],
    ['España'],
    ['Noruega',   'Suecia', 'Rusia'],
];

por(dejari=0;i<listadevecinos.longitud;i++)
    por(dejary=0;y<listadevecinos[i].longitud;y++)
        consola.Iniciar sesión(`Vecino:pslistadevecinos[i][y]`);
```

CONFERENCIA: El ciclo while

```
constante porcentajes3=[]; dejari
=0;
tiempo(i<poblaciones.longitud) {
    constante perc=porcentaje del mundo1(poblaciones[i]);
    porcentajes3.empujar(perc); i++;
}
consola.Iniciar sesión(porcentajes3);
```