

M1 - 2 - Ejercicios Introduccion JavaScript

Ejercicios obligatorios

1. Escribe un programa que muestre en pantalla "Hola" seguido de tu nombre guardado en una variable.
2. Escribe un programa que pida al usuario un número y convierta el string a un int y lo muestre en pantalla
3. Escribe un programa que muestre la suma de dos números.
4. Escribe un programa que calcule la división de dos números y lo muestre en pantalla
5. Escribe un programa que pida dos números al usuario y muestre el resultado de multiplicar los dos
6. Escribe un programa que muestre el resultado de las siguientes operaciones:
 - $- 5 + 8 * 6$
 - $(55 + 9) \% 6$
 - $20 + -3*5 / 8$
 - $5 + 15 / 3 * 2 - 8 \% 3$
 - $(25.5 * 3.5 - 3.5 * 3.5) / (40.5 - 4.5)$
 - $4.0 * (1 - (1.0/3) + (1.0/5) - (1.0/7) + (1.0/9) - (1.0/1))$
7. Escribe un programa que pida dos números al usuario y muestre el resultado de sumarlos, multiplicarlos, restarlos, dividirlos y el resto de la división.
8. Escribe un programa que pida un número al usuario y muestre la tabla de multiplicar hasta 10 de ese número. Por ejemplo si metemos un 8 que muestre:
 - $8 \times 1 = 8$
 - $8 \times 2 = 16$
 - $8 \times 3 = 24$
 - ...
9. Escribe un programa que pida al usuario el radio de un círculo y que calcule y muestre el área y el perímetro (el área de un círculo es $\text{PI por radio cuadrado}$ y el perímetro es $2 \text{ por radio por PI}$). PI es = 3.141593
10. Escribe un programa que pida tres números al usuario y que calcule y muestre su media.
11. Escribe un programa que pida la temperatura en celsius y te la calcule en fahrenheit. (para hacer la conversión de celsius a Farenheit : $(\text{número de grados celsius} * 9 / 5) + 32$)

12. Escribe un programa que le pida al usuario un número de pulgadas y lo convierta a metros (una pulgada son 0.0254 metros)
13. Escribe un programa que pida al usuario la anchura y altura de un rectángulo y que calcule y muestre su área y su perímetro (el área es la **altura por la anchura** y el perímetro es **2 por la suma de la altura y la anchura**).
14. Escribe un programa que pida una distancia (en metros), y el tiempo tardado (como tres números: horas, minutos y segundos) y que muestre la velocidad en metros por segundo y kilómetros por hora.
15. Escribe un programa que pida dos variables, y después intercambie sus valores (si por ejemplo ponemos 8 en la variable **a** y 5 en la variable **b**, que al final del programa la variable **a** tenga el valor 5 y la variable **b** el valor 8).
16. Escribe un programa que pida un número de 3 dígitos y que muestre en pantalla el resultado de sumarlos.

Ejercicios optativos

17. Escribe un programa que pida al usuario un dígito (n) y calcule y muestre el valor de $n+nn+nnn$. Por ejemplo si el usuario introduce 5 el programa calcularía $5 + 55 + 555$.
18. Escribe un programa que convierta los segundos a horas, minutos y segundos. Por ejemplo si introduce 4000 segundos que muestre el mensaje:
1 horas, 6 minutos, 40 segundos.
19. Escribe un programa que calcule el resto de dividir dos números sin utilizar el operador de división de resto (%)
20. Escribe un programa que pida un número de minutos y muestre cuantos años y días son.
21. Escribe un programa que genere un número aleatorio entre el 1 y el 100 (pista: hay que utilizar una función, hay que buscarlo en internet ya que no lo hemos visto en clase).