

Temas: Repaso JavaScript.

Objetivo:

1. Repasar conceptos básicos de javascript

Instrucciones:

1. Cree un pagina HTML para probar el código javascript solicitado.
2. Cree un archivo JS llamado "practica.js" y haga su vínculo con la página principal.
3. Resuelva de manera individual los ejercicios abajo indicados.
4. Suba al campus virtual el archivo JS antes del 28/05/2021.
5. Ejercicios:

```
var gunter = {  
  name: "Gunter",  
  origin: "Adventure Time",  
  canFly: false,  
  sayHello: function () {  
    console.log("QUACK!!!");  
  }  
};
```

```
var ramon = {  
  name: "Ramón",  
  origin: "Happy Feet",  
  canFly: true,  
  sayHello: function () {  
    console.log("Estoy encantado de conocerle.");  
  }  
};
```

```
var fred = {  
  name: "Fred",  
  origin: "Sitting Ducks",  
  canFly: false,  
  sayHello: function () {  
    console.log("Hi there!");  
  }  
};
```

Resuelva lo siguiente.:

- I. Cree un arreglo con los 3 pingüinos adentro. (recuerden que pueden asignar valores de variables y no quemar valores dentro del arreglo.

- II. Escriba un ciclo for para iterar a través de cada pingüino en la matriz e imprima el valor de la propiedad del nombre de cada pingüino en la consola.
- III. Imprima la longitud de la matriz de pingüinos en la consola.
- IV. Escriba un ciclo for para iterar a través de cada pingüino en la matriz y agregue una nueva propiedad a cada pingüino llamada numberOfFeet con un valor aleatorio del 1 al 5.
- V. Escriba otro ciclo for para iterar a través de cada pingüino en la matriz, y para cada pingüino que pueda volar, imprima en la consola un mensaje que contenga el nombre del pingüino y "¡puede volar!" - por ejemplo, "¡Gunter puede volar!" o "¡Ramón puede volar!" (No haga nada por los pingüinos que no pueden volar).
- VI. Devuelva un arreglo solo con los pingüinos que tienen más de 2 pies.
- VII. Agregue una nueva propiedad a su pingüino llamada favoriteFoods y configúrela igual a una matriz que contiene una lista de tres cadenas.
- VIII. Accede a la segunda comida favorita de sus pingüinos e imprímela en la consola usando console.log ()
- IX. Sin modificar nada de su código anterior, escriba una nueva línea de código que cambie el valor del último elemento de la lista a "piñas" (sobrescribiendo el valor anterior).
- X. Escriba un ciclo for para recorrer cada comida en la propiedad de comida favorita de sus pingüinos e imprima cada una en la consola.