

## U.T 03

### EJERCICIOS 2. Operadores

1.- Indicar la salida por el log del siguiente código:

```
a = 8;  
b = 3;  
console.log(a + b);  
console.log(a - b);  
console.log(a * b);  
console.log(a / b); a++;  
console.log(a);  
console.log("<br>");  
b--;  
console.log(b);
```

2.- Indicar el resultado de ejecutar los siguientes fragmentos de código, comprobar utilizando dos ficheros externos:

```
int x,y;  
  
x = 2004;  
  
y = ++x;
```

```
int x,y  
  
x = 2004;  
  
y = x++;
```

3.- Indicar para los siguientes fragmentos de código la salida por consola, crea diferentes ficheros js para comprobar que es correcto:

```
var x = 2, y = 6, z = 4;

if(x>y || x<z)

console.log("verdadero");

else

console.log("falso");

var x = 2, y = 6;
```

```
if(x<y && x==y)

console.log("verdadero");

else

console.log("falso");

var x = 2, y = 6;

if( (x<y && x!=y) || !(x==y) )

console.log("verdadero");

else

console.log("falso");
```

4.- Evaluar sin utilizar el ordenador las siguientes expresiones:

```
var Stock=2500;

var Precio=26;

Precio > 20 && Precio < 30 : true

Precio > 20 && Precio < 25 : false

Stock == 2000 || Stock == 2500 : true

Stock != 2000 || Stock != 2500 : true

(Stock >= 2000 && Stock <= 2200) || Precio > 25 : true
```

5.- Indicar la salida por la consola dado el siguiente código, e indicar la razón:

```
var a=124;

var b=a;

var c="124";

console.log(a===b);

console.log(c===a);

console.log(a==b); console.log(a==c);
```

6.- Dado el siguiente código, indica la operación matemática que se está realizando, razona para ese tipo de operación la forma más óptima (normal o utilizando el desplazamiento):

```
var a=2;

a<<=1;
console.log(a);

a<<=1;
console.log(a);

a<<=3;
console.log(a);
```