

Practica de Javascript

1. Escribe un programa en que dado un número del 1 a 7 escriba el correspondiente nombre del día de la semana, donde 1 es Lunes y 7 Domingo.
2. Desarrolle un algoritmo que declare una variable de tipo entero y asígnele un valor. A continuación, muestre un mensaje indicando si el valor de C es positivo o negativo, si es par o impar, si es múltiplo de 5, si es múltiplo de 10 y si es mayor o menor que 100. Consideraremos el 0 como positivo. Utilice el operador condicional simplificado (? :) dentro de la propia operación de escritura para resolverlo.
3. Una tienda ofrece un descuento del 15% sobre el total de la compra durante el mes de octubre. Dado el mes y un monto, calcular cuál es la cantidad que se debe cobrar al cliente.
4. Escribe un programa que calcule el precio final de un producto según su base imponible (precio antes de impuestos), el IVA aplicado y el código promocional.
 - a. El IVA corresponde a un 13% respectivamente.
 - b. Los códigos promocionales pueden ser:
 - i. promo: el precio se reduce a la mitad
 - ii. mitad: el precio se reduce a la mitad
 - iii. meno5: se descuentan 500 colones
 - iv. 5porc: se descuenta el 5%.
 - c. Ejemplo:
 - i. Introduzca la base imponible: 25
 - ii. Escriba el código promocional (nopro, mitad, meno5 o 5porc)
 - iii. Base imponible 25.00
 - iv. IVA (13%) 3.25
 - v. Precio con IVA 28.25
 - vi. Cód. promo. (mitad): -12.50
 - vii. TOTAL 15.75
5. Escriba una aplicación que calcule y muestre el sueldo neto semanal de un empleado si se sabe: las horas trabajadas, el sueldo por hora, tasa de descuento del seguro social y tasa de descuento de contribución sobre ingresos. La aplicación debe solicitar el nombre del empleado, la cantidad de horas trabajadas en una semana, el sueldo por hora, la tasa de descuento del seguro social y la tasa de descuento de la contribución sobre ingresos del empleado. Además, debe mostrar el nombre del empleado y su sueldo neto semanal.
6. Realice un programa que sume los 100 números siguientes a un número entero y positivo introducido por teclado. Se debe comprobar que el dato introducido es correcto (que es un número positivo).
7. Leer un número y mostrar su cuadrado, repetir el proceso hasta que se introduzca un número negativo.
8. Escribe un programa que pida una base y un exponente (entero positivo) y que calcule la potencia.
9. Escribe un programa que, dados dos números, una base y un entero positivo (exponente), saque por pantalla todas las potencias con base el numero dado, exponentes entre uno y el introducido. No se deben utilizar funciones de exponenciación. Por ejemplo, si introducimos el 2 y el 5, se deberán mostrar 2^1 , 2^2 , 2^3 , 2^4 y 2^5 .

10. Teniendo en cuenta que la clave es “eureka”, escriba un algoritmo que nos pida una clave. Solo tenemos 3 intentos para acertar, si fallamos los 3 intentos nos mostrara un mensaje indicándonos que hemos agotado esos 3 intentos. Si acertamos la clave, saldremos directamente del programa.
11. Escriba un programa que permita ir introduciendo una serie indeterminada de números mientras su suma no supere el valor 10000. Cuando esto último ocurra, se debe mostrar el total acumulado, el contador de los números introducidos y la media.
12. Desarrolle un programa que lea un número entero N y muestre la tabla de multiplicar de ese número. Por ejemplo, si se lee el valor 7 se mostrará por pantalla:

Tabla del 7

7 * 1 = 7

7 * 2 = 14

7 * 3 = 21

7 * 4 = 28

7 * 5 = 35

7 * 6 = 42

7 * 7 = 49

7 * 8 = 56

7 * 9 = 63

7 * 10 = 70

13. Desarrolle un algoritmo que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras igual que en el ejemplo.

Por ejemplo para un número N = 12345 La salida debe ser:

5

45

345

2345

12345

14. Una empresa que se dedica a la venta de desinfectantes necesita un programa para gestionar las facturas. En cada factura figura: el código del artículo, la cantidad vendida en litros y el precio por litro. Se pide de 5 facturas introducidas: Facturación total, cantidad en litros vendidos de lo articulos y cuantas facturas se emitieron de más de 15000 colones.
15. Algoritmo que lea un número entero y a partir de él cree un cuadrado de asteriscos con ese tamaño. Los asteriscos sólo se verán en el borde del cuadrado, no en el interior. Por ejemplo, con lado 5:

* *

* *

* *

16. Escribe un programa que pinte una pirámide rellena con un carácter introducido por teclado que podrá ser una letra, un número o un símbolo como *, +, -, \$, &, etc.

```
#
###
#####
#####
#####
```

17. Programa que muestre en líneas separadas lo siguiente:

ZYWXVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA, YWXVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA,
WXVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA, ..., DCBA, CBA, BA, A.