TAREA №3

NOMBRE: MARIO OLIVER APAZA HUANCA

Subir una captura de pantalla en formato PDF de objetos, arrays, funciones con su codigo y el resultado mostrado en consola.

FUNCION EN OBJETOS Y ACCEDER A SUS VALORES:

OBJETOS

Ejercicio 1: Objeto Película

Descripción:

- * Crear un objeto llamado 'pelicula' que contenga información sobre una película.
- * El objeto debe tener las siguientes propiedades:
 - título: El título de la película (string)
 - director: El director de la película (string)
 - duración: La duración de la película en minutos (number)
 - reproducir: Un método que muestra un mensaje indicando qué película se está reproduciendo

Ejercicio 2: Objeto Jugador

Descripción:

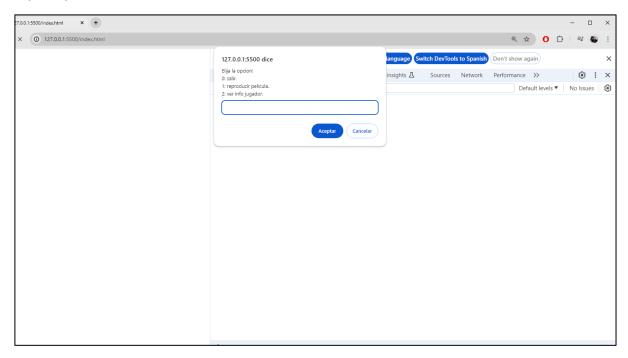
- Crear un objeto llamado 'jugador' que contenga información sobre un jugador de fútbol.
- El objeto debe tener las siguientes propiedades:
 - nombre: El nombre del jugador (string)
 - equipo: El equipo en el que juega el jugador (string)
 - posicion: La posición en la que juega el jugador (string)
 - info: Un método que muestra un mensaje con la información del jugador

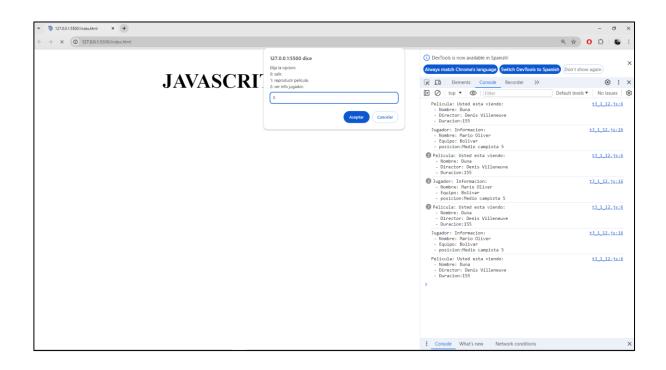
Codigo Fuente:

```
// ejercicio 1
const pelicula = {
   titulo: 'Duna',
    director: 'Denis Villeneuve',
    duracion: 155,
    reproducir: function() {
        console.log('Pelicula: Usted esta viendo:\n'+' - Nombre:
'+this.titulo+'\n - Director: '+this.director+'\n -
Duracion:'+this.duracion);
   },
};
// ejercicio 2
const jugador = {
   nombre: 'Mario Oliver',
    equipo: 'Bolivar',
    posicion: 'Medio campista 5',
    info: function() {
        console.log('Jugador: Informacion:\n'+' - Nombre:
'+this.nombre+'\n - Equipo: '+this.equipo+'\n -
posicion:'+this.posicion);
   },
//Usamos do while para observar peli(reproducir) o el jugador(info)
// creamos un menu con usando do while
let number;
do{
    //Introducir Numero
    number = 0;
    number = parseInt(prompt('Elija la opcion:\n0: salir.\n1: reproducir
pelicula.\n2: ver info jugador.'));
    if (number==1) {
        pelicula.reproducir();
    if(number==2){
        jugador.info();
while(number!=0);
```

- index.html

Captura pantalla:







ARREGLOS O ARRAYS

Ejercicio 1:

CREA UN CARRITO DE COMPRAS, DONDE SE AGREGE ELEMENTOS AL FINAL DE UN ARREGLO

(puede usar el push o el spread operator)

Ejercicio 2:

Iterar un arreglo con forEach

Descripción:

* Iterar un arreglo de números y mostrar cada número multiplicado por 2 utilizando el método forEach.

Aquí te dejo el array continuo con la función

Código Fuente:

```
// Ejercicio 1:
// Crear carrito1 de compras
let carrito1 = [];
// Funciones para agregar elementos al carrito1 utilizando push
function agregarAlCarritoPush(item) {
    carrito1.push(item);
    console.log(`Has agregado ${item} al carrito 1`);
// Para el carrito2 de compras
let carrito2 = [];
// Función para agregar elementos al carrito utilizando spread
function agregarAlCarritoSpread(item) {
    carrito2 = [...carrito2, item];
    console.log(`Has agregado ${item} al carrito 2`);
// Usamos "do while" y switch para poder ingresar los datos en el
// carrito 1 o carrito 2 y case 3: para mostrar ambos carritos
let number;
do{
    //Introducir Numero
    number = 0;
    number = parseInt(prompt('Elija la opcion:\n0: salir.\n1: Agregar al
carrito 1: Utilizando push.\n2: Agregar al carrito 2: Utilizando spread.\n3:
Ver carrito 1 y 2'));
    switch (number) {
   case 1:
```

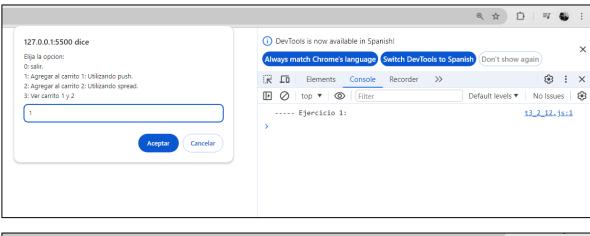
```
agregarAlCarritoPush(''+prompt('producto: carrito 1:'));
    break;

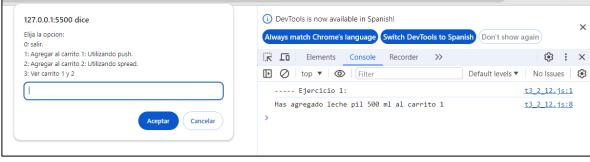
case 2:
    agregarAlCarritoSpread(''+prompt('producto: carrito 2:'));
    break;

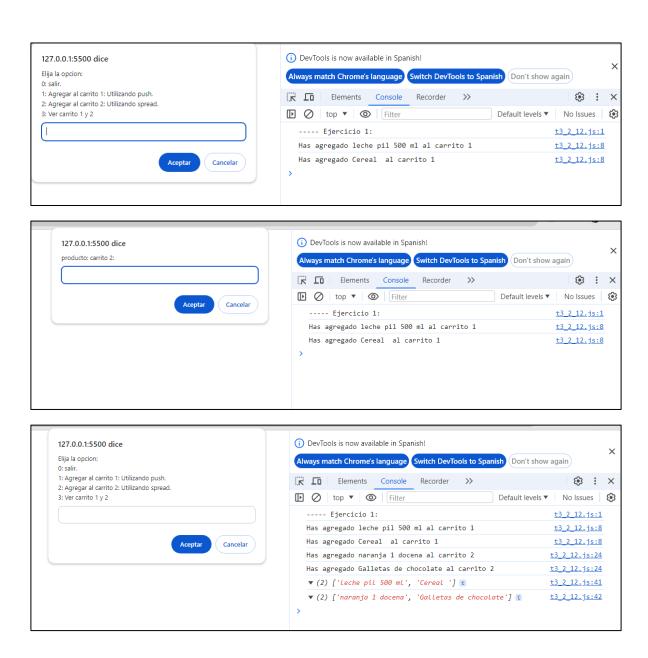
case 3:
    // mostrar carrito1 y carrito2
    console.log(carrito1);
    console.log(carrito2);
    break;

default:
    break;
}

while(number!==0);
```



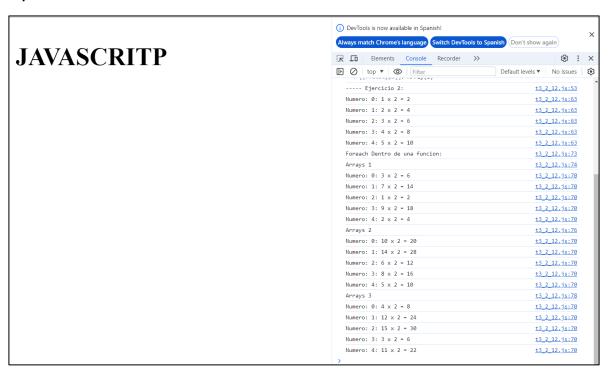




```
// Ejercicio 2:
// Definir el arreglo de números
const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];
const numeros1 = [3, 7, 1, 9, 2];
const numeros2 = [10, 14, 6, 8, 5];
const numeros3 = [4, 12, 15, 3, 11];
// Utilizar el método forEach para iterar el arreglo
numeros.forEach(function(numero, indice) {
    // Multiplicar cada número por 2 y mostrar el resultado
    console.log(`Numero: ${indice}: ${numero} x 2 = ${numero * 2}`);
```

```
});
// Utilizamos forEach dentro de una función para cualquier arreglo de numero
function multiplicacion_X_Dos(arrys) {
    arrys.forEach(function(numero, indice) {
        // Multiplicar cada número por 2 y mostrar el resultado
        console.log(`Numero: ${indice}: ${numero} x 2 = ${numero * 2}`);
    })
}
console.log('Foreach Dentro de una FUNCION:');
console.log('Arrays 1');
multiplicacion_X_Dos(numeros1);
console.log('Arrays 2');
multiplicacion_X_Dos(numeros2);
console.log('Arrays 3');
multiplicacion_X_Dos(numeros3);
```

Captura de Pantalla:



FUNCIONES

Ejercicio 1: Suma

Escriba una función llamada suma que tome dos números como parámetros y devuelva la suma de esos dos números.

Ejercicio 2: Resta

Escriba una función llamada resta que tome dos números como parámetros y devuelva la resta del primer número menos el segundo número.

Ejercicio 3: Multiplicación

Escriba una función llamada multiplicación que tome dos números como parámetros y devuelva el resultado de multiplicar esos dos números.

Ejercicio 4: División

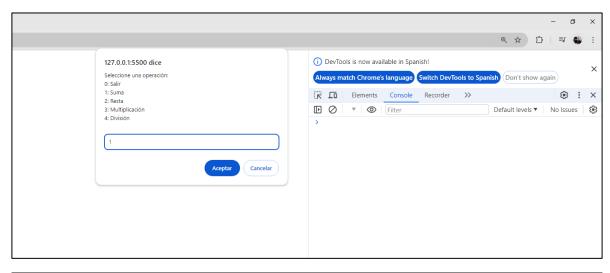
Escriba una función llamada división que tome dos números como parámetros y devuelva el resultado de dividir el primer número por el segundo número. Asegúrate de manejar el caso en que el segundo número sea 0.

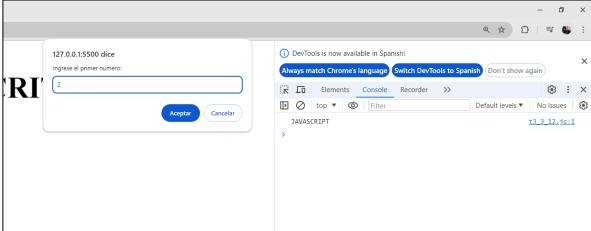
Código Fuente: Ejercicio 1,2,3, 4.

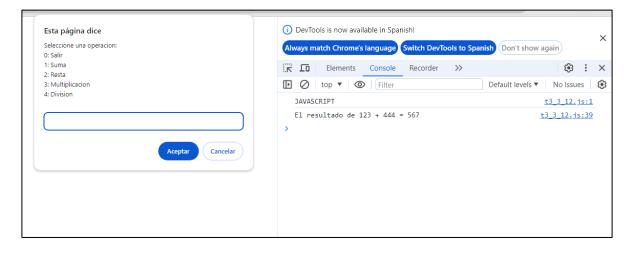
```
console.log("JAVASCRIPT");
// Ejercicio 1: Suma
function sumarDosNumeros(num1, num2) {
    return num1 + num2;
// Ejercicio 2: Resta
function restarDosNumeros(num1, num2) {
    return num1 - num2;
// Ejercicio 3: Multiplicación
function multiplicarDosNumeros(num1, num2) {
    return num1 * num2;
//Ejercicio 4: División
function dividirDosNumeros(num1, num2) {
    return num1/num2;
```

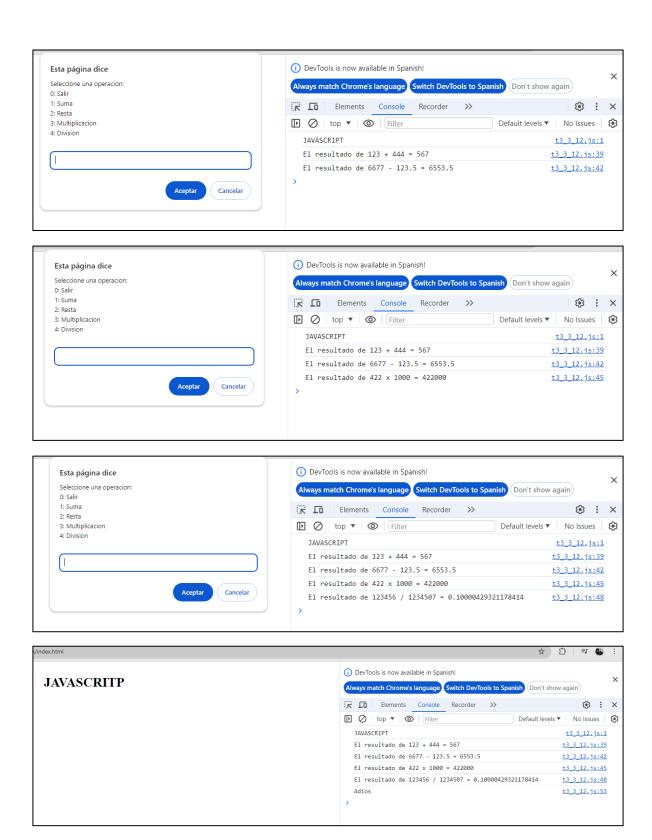
```
// creamos un menu, usando while y switch para recibir y sumar, resta,
dividir, multiplicar.
let continuar = true;
while (continuar) {
        // Mostrar el menú
        let opcion = prompt(
            "Seleccione una operacion:\n" + "0: Salir\n" + "1: Suma\n" +"2:
Resta\n" +"3: Multiplicacion\n" +"4: Division\n"
 if (opcion!=0) {
        let num1 = parseFloat(prompt("Ingrese el primer número:"));
        let num2 = parseFloat(prompt("Ingrese el segundo número:"));
        // Manejar las opciones usando un switch
        switch (opcion) {
            case '1':
                console.log(`El resultado de ${num1} + ${num2} =
 +sumarDosNumeros(num1, num2));
                break;
            case '2':
                console.log(`El resultado de ${num1} - ${num2} =
 +restarDosNumeros(num1, num2));
                break;
                console.log(`El resultado de ${num1} x ${num2} =
 +multiplicarDosNumeros(num1, num2));
                break;
                console.log(`El resultado de ${num1} / ${num2} =
 +dividirDosNumeros(num1, num2));
                break;
    }else{
        continuar = false;
        console.log("Adios");
```

Captura de pantalla: Suma, resta, multiplicación, división, Salir:









Ejercicio 5: Añadir funciones a un objeto - Reproductor de Música

Descripción:

Crear un objeto "reproductorMusica" que tenga propiedades como "cancionActual" y "volumen".

Añadir funciones al objeto para reproducir una canción, pausarla y borrar la canción.

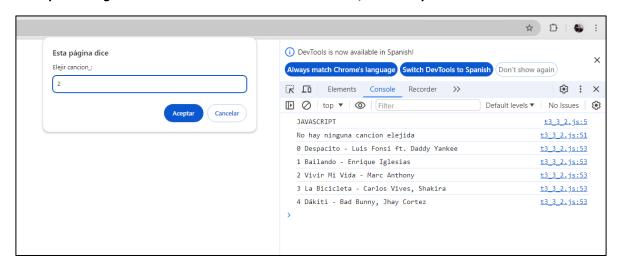
Codigo Fuente:

```
//Ejercicio 5:
console.log("JAVASCRIPT");
let reproductorMusica = {
    listaCanciones: [
        "Despacito - Luis Fonsi ft. Daddy Yankee",
        "Bailando - Enrique Iglesias",
        "Vivir Mi Vida - Marc Anthony",
        "La Bicicleta - Carlos Vives, Shakira",
        "Dákiti - Bad Bunny, Jhay Cortez"
    ],
    cancionActual: null,
    volumen: 50,
    reproducir: function(cancion) {
        this.cancionActual = cancion;
        console.log(`Reproducir: ${this.cancionActual}\n Volumen:
${this.volumen}`);
    },
    pausar: function(){
        console.log(`Pausar: ${this.cancionActual}\n Volumen:
${this.volumen}`);
    },
    borrar: function(){
        this.cancionActual = null;
        console.log(`No hay ninguna cancion`);
    },
```

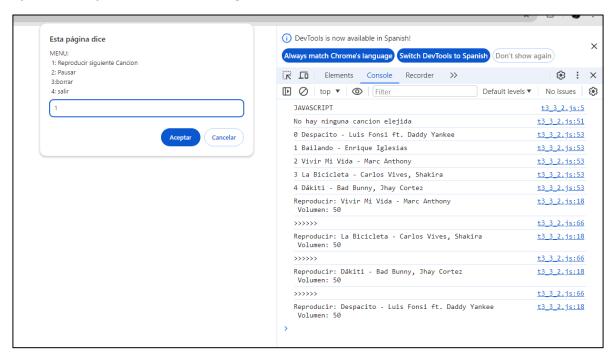
```
// Usamos while y swithc para crear un menu
let conector = true;
let num;
while (conector) {
    if(reproductorMusica.cancionActual==null)
        console.log(`No hay ninguna cancion elejida`);
        reproductorMusica.listaCanciones.forEach(function(cancion,indice){
                console.log(indice+' '+cancion);
        });
        num = parseInt(prompt('Elejir cancion_:'));
        reproductorMusica.reproducir(reproductorMusica.listaCanciones[num]
);
    switch (parseInt(prompt('MENU:\n 1: Reproducir siguiente Cancion\n 2:
Pausar\n 3:borrar\n 4: salir'))) {
        case 1:
            num++;
        if (num == reproductorMusica.listaCanciones.length) {
                num=0;
            console.log('>>>>>');
            reproductorMusica.reproducir(reproductorMusica.listaCanciones[nu
m]);
            break;
        case 2:
            reproductorMusica.pausar();
            break;
            reproductorMusica.borrar();
            break;
            conector=false;
            console.log('Apagado bye bye');
            break;
```

Captura de pantalla:

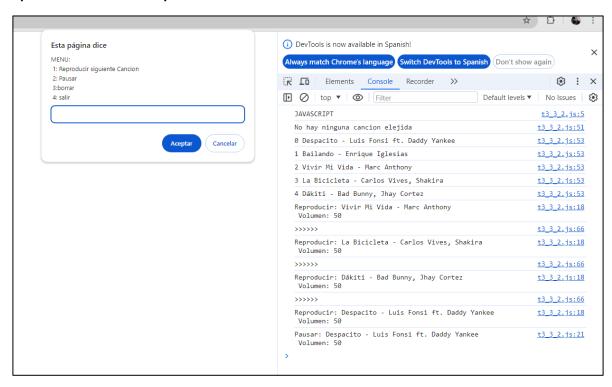
Al empezar elegimos una canción de la lista de canciones, el cual reproducirá.



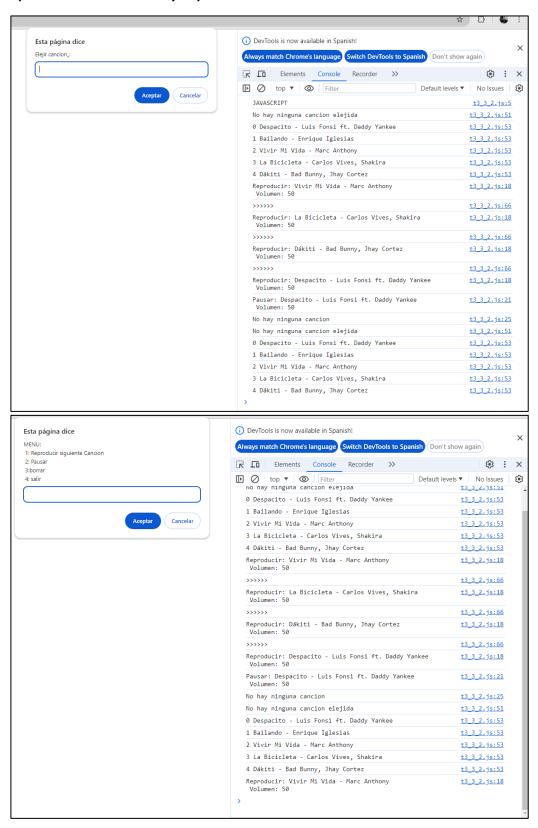
Opción 1: nos permite avanzar a la siguiente canción:



Opcion 2: Pausamos la reproducción:



Opcion 3: Borra la canción y te pone de nuevo la listaCanciones.



Opcion 4: cierra el ciclo de while.

