

Actividad Práctica 3 – Introducción a JS

1. Crear un arreglo llamado **productos** que contenga al menos 5 objetos literales con las propiedades: id, nombre, precio y stock.
 - Agregar un nuevo producto usando `push()`.
 - Eliminar el último producto con `pop()`.
 - Mostrar el listado final en consola.
2. Usar **filter()** con una función **anónima** para obtener los productos cuyo stock sea mayor a 10. Luego, guardar el resultado en un nuevo arreglo `productosEnStock` y mostrarlo.
3. Usar **map()** con una **arrow function** para crear un nuevo arreglo donde todos los productos tengan el precio incrementado en un 20%.Mostrar el nuevo arreglo.
4. Usar **find()** (investigar método) con una función callback para encontrar un producto por su nombre. Si lo encuentra, mostrarlo en consola. Si no, mostrar el mensaje "Producto no encontrado".
5. Usar **reduce()** con una **arrow function** para calcular el precio total de todos los productos. Luego, usar **reduce()** nuevamente para calcular el promedio de precios.
6. Usar **some()** para verificar si existe al menos un producto con stock igual a 0. Luego, usar **every()** para comprobar si todos los productos cuestan más de 100. Mostrar ambos resultados. Investigar ambos métodos.
7. Crear un arreglo `clientes` con al menos 3 objetos literales que tengan las propiedades: id, nombre, edad, compras (array de strings). Usar **forEach()** para mostrar en consola el nombre de cada cliente junto con la cantidad de compras que realizó.

8. Crear una función *procesarClientes(clientes, callback)* que reciba el arreglo de clientes y una función de callback. Llamar a *procesarClientes* con distintos callbacks:
- Un callback que muestre solo los nombres.
 - Otro callback que muestre solo la cantidad total de compras.

9. Crear un arreglo de números y ordenarlo en forma ascendente con **sort()** y una **arrow function**. Ordenar los mismos números en forma descendente.

10. Crear un objeto literal tienda que tenga:
- Un arreglo productos.
 - Un método *vender(idProducto, cantidad)* que:
 - ❖ Busque el producto por id usando *find()*.
 - ❖ Si hay stock suficiente, reste la cantidad al stock y muestre "Venta realizada".
 - ❖ Si no hay stock, muestre "Stock insuficiente".

Probar el método vendiendo algunos productos.

11. Crear un arreglo carrito vacío.
- Usar **push()** para agregar objetos con las propiedades: producto, cantidad, precioUnitario.
 - Usar **reduce()** para calcular el total a pagar.
 - Usar **map()** para generar un arreglo con el detalle de cada ítem en formato: "Producto X - Cantidad Y - Subtotal Z".
 - Mostrar el detalle y el total en consola.

12. Crear un arreglo libros, cada elemento debe ser un objeto con: id, titulo, autor, genero, disponible (booleano). Luego:
- Usar **filter()** para obtener todos los libros de un género específico.
 - Usar **map()** para generar un arreglo con solo los títulos en mayúscula.
 - Crear una función *prestarLibro(id)* que:
 - Busque el libro con **find()**.
 - Si está disponible, lo marque como no disponible.
 - Si no, devuelva "No disponible".

13. Crear un objeto literal agenda con un arreglo contactos que guarde objetos { id, nombre, telefono }. Luego, implementar los siguientes métodos en la agenda:

- agregarContacto(contacto) usando **push()**.
- eliminarContacto(id) usando **filter()**.
- buscarContacto(nombre) usando **find()**.
- listarContactos() que muestre todos.

14. Crear un arreglo alumnos con objetos { id, nombre, notas: [números] }. Luego:

- Usar **map()** + **reduce()** para calcular el promedio de cada alumno.
- Generar un nuevo arreglo con objetos { nombre, promedio }.
- Filtrar solo los aprobados (promedio ≥ 6).
- Mostrar en consola la lista de aprobados.

15. Crear un arreglo productos con objetos { id, nombre, precio, stock }. Luego definir una función comprar(id, cantidad, callbackExito, callbackError) que:

- Si hay stock suficiente \rightarrow descuento y ejecute callbackExito mostrando el detalle de la compra.
- Si no hay stock \rightarrow ejecute callbackError.
- Probar la función con distintas compras.

16. Crear un objeto literal playlist con:

- Propiedad canciones (array de objetos { id, titulo, artista, duracion }).
- Método *agregarCancion()*.
- Método *eliminarCancion(id)* usando **filter()**.
- Método *duracionTotal()* usando **reduce()**.
- Método *buscarPorArtista(nombre)* usando **filter()**.

17. Crear un arreglo de números al azar (al menos 15) harcodeados.

- Usar **filter()** para obtener los pares.
- Usar **map()** para elevarlos al cuadrado.
- Usar **reduce()** para calcular la suma de los cuadrados.

18. Crear un arreglo carrito vacío.

- Definir una función *agregarAlCarrito(producto, cantidad, precioUnitario)* que use **push()**.
- Definir una función *calcularTotal()* con **reduce()**.
- Definir una función *filtrarPorPrecio(min, max)* que devuelva los productos dentro de ese rango.
- Definir una función *generarDetalle()* que devuelva un arreglo de strings como: "2x Mouse = \$50".