

Práctico N2: Condicionales

Programación imperativa en JavaScript

Antes de comenzar, deberás crear una carpeta con el nombre **practico2** en tu repositorio de github. Dentro de la misma deberás ir agregando los ejercicios de este práctico a medida que los vayas resolviendo. Al finalizar todos los ejercicios deberás crear un tag con el nombre de **practico2** para realizar la entrega del mismo.

LIBRERÍA EXTERNA

Para esta parte del práctico deberás instalar un librería llamada **readline-sync** que se utiliza en javascript de manera similar al prompt, es decir, sirve para ingresar valores a tu código de manera interactiva. Para instalar corre el siguiente comando:

npm install readline-sync

Luego, inserta las siguientes líneas en tu código para poder utilizarla.

```
const readlineSync = require('readline-sync');
let YOUR_VALUE = readlineSync.question("YOUR_QUESTION");
```

Por ejemplo:

```
const readlineSync = require('readline-sync');
const name = readlineSync.question('What is your name? ');
console.log('Your name is: %s', name);
```

EJERCICIOS

1. Escribe un programa para cada uno de los siguientes enunciados:
 - a. Solicite al usuario ingresar su edad. Si la edad es mayor o igual a 18, muestra por consola el mensaje: **"Eres mayor de edad"**. De lo contrario, muestra por consola el mensaje: **"Eres menor de edad"**. Guardar en un archivo llamado **mayorDeEdad.js**
 - b. Solicite al usuario ingresar un número. Si el número es positivo, muestra por consola el mensaje: **"El numero es positivo"**. Si el número es igual a cero, muestra por consola el mensaje: **"El numero es cero"**. Si el número es negativo, muestra por consola el mensaje: **"El numero es negativo"**. Guardar el programa en un archivo con nombre **positivoNegativo.js**

2. Escriba un programa que solicite al usuario ingresar un número entero del 1 al 12 representando los meses de un año; donde 1 es enero, 2 es febrero, 3 es marzo, etc. Deberá guardar esta información en alguna de las estructuras ya vistas, es decir, 1 = enero, 2 = febrero, 3 = marzo, etc para luego ser utilizada en el texto a imprimir. Su programa deberá ser guardado en un archivo **meses.js** y consistirá de imprimir por consola la cantidad de días que tiene el mes ingresado bajo el siguiente formato:

"La cantidad de días del mes de [mes] es [cantidadDeDías]"

Por ejemplo: si el número ingresado es 1, su programa imprimirá **"La cantidad de días del mes de enero es 31"**.

NOTAS:

- Nota que el valor de [mes] no es el numero ingresado si no su correspondiente almacenado en la estructura de datos elegida.
 - Para el alcance de este ejercicio, podemos pensar que febrero siempre tiene 28 días.
3. Escriba un programa que solicite al usuario ingresar un número entero. Guardar el programa en un archivo **operadoresLogicos.js**. A continuación, evalúa las siguientes condiciones:
 - Si el número es positivo y par, muestra por consola el mensaje: **"El numero es positivo y par"**.
 - Si el número es positivo e impar, muestra por consola el mensaje: **"El numero es positivo e impar"**.
 - Si el número es negativo, muestra por consola el mensaje: **"El numero es negativo"**.
 - Si el número es cero, muestra por consola el mensaje: **"El numero es cero"**.

NOTA: utilizar los operadores lógicos.

4. Escriba un programa que solicite al usuario ingresar un número del 1 al 7 representando un día de la semana. Guardar el programa en un archivo **diasDeLaSemana.js**. La semana comienza el lunes y termina el domingo.
 - Si el número es 1, muestra por consola el mensaje: **"Hoy es lunes"**.
 - Si el número es 2, muestra por consola el mensaje: **"Hoy es martes"**.
 - Si el número es 3, muestra por consola el mensaje: **"Hoy es miércoles"**.
 - Y así sucesivamente ...
 - Para cualquier otro número, muestra por consola el mensaje: **"Número inválido"**.

NOTA: utilizar la sentencia *switch-case*.