

■ Actividades de aplicación

- 2.11.** Escribe un fragmento de código donde se aprecie la diferencia de usar los tipos de variables **let**, **var** y **const**.
- 2.12.** ¿Recuerdas la fórmula para calcular las soluciones de una ecuación de segundo grado? Crea un programa que las calcule.
- 2.13.** Elabora una calculadora. El programa debe pedirle al usuario un número, después un símbolo (+, -, *, /, **, %) y después otro número. El programa debe mostrar por consola el resultado de la operación.
- 2.14.** Crea un programa en JavaScript para calcular la letra de un DNI que debe introducir el usuario por teclado (en internet encontrarás la fórmula que lo calcula).
- 2.15.** Escribe un programa que le pida al usuario un número, y muestre en consola su factorial.
- 2.16.** Desarrolla un programa con la lógica que desees donde expliques las diferencias de usar los operadores **a++**, **a--**, **++a** y **--a**. Utiliza los comentarios de una y varias líneas en tu explicación.
- 2.17.** Escribe un conversor de tiempo. El programa debe pedirle al usuario una cantidad de días, horas y minutos, y el programa devolverá la cantidad de segundos que son.
- 2.18.** Idea un programa en el que usar un bucle **do while** sea mejor idea que usar un bucle **while**.
- 2.19.** Crea un programa que muestre los números impares que no sean múltiplo de 3 ni de 7 que hay del 100 al 1. Realiza versiones del programa usando bucles **while**, **do while** y **for**.
- 2.20.** Escribe un programa que ponga en práctica la siguiente lógica:
- Mostrará el siguiente menú y el usuario deberá elegir una de las opciones:
 - a) Área del triángulo ($b \cdot h / 2$).
 - b) Área del rectángulo ($b \cdot h$).
 - c) Área del círculo ($\pi \cdot r^2$).
 - d) Salir.
 - En función de la opción que elija el usuario, se le pedirán los datos necesarios en cada caso.
 - El programa calculará el resultado y lo mostrará en la consola.
 - La lógica anterior se repetirá indefinidamente hasta que el usuario pulse la tecla de salir.