



GeeksHubs
academy —

Retos - JavaScript Vanilla I



*Retos - JavaScript Vanilla I

1. Declara 2 variables numéricas (con el valor que desees), he indica cual es mayor de los dos. Si son iguales indicarlo también. Ves cambiando los valores para comprobar que funciona.
2. Declara un String que contenga tu nombre, después muestra un mensaje de bienvenida por consola. Por ejemplo: si introduzco “Fernando”, me aparezca “Bienvenido Fernando”.
3. Modifica la aplicación anterior, para que nos pida el nombre que queremos introducir (recuerda usar prompt).



*Retos - JavaScript Vanilla I

4. Haz una aplicación que calcule el área de un círculo ($\pi \cdot R^2$). El radio se pedirá por teclado (recuerda pasar de String a double con `parseFloat`). Usa la constante `PI`.
5. Lee un número por teclado e indica si es divisible entre 2 (resto = 0). Si no lo es, también debemos indicarlo.
6. Lee un número por teclado que pida el precio de un producto (puede tener decimales) y calcule el precio final con IVA. El IVA será una constante que sera del 21%



*Retos - JavaScript Vanilla I

7. Muestra los números del 1 al 100 (ambos incluidos). Usa un bucle while.

8. Haz el mismo ejercicio anterior con un bucle for.

9. Muestra los números del 1 al 100 (ambos incluidos) divisibles entre 2 y 3. Utiliza el bucle que desees.

10. Realiza una aplicación que nos pida un número de ventas a introducir, después nos pedirá tantas ventas por teclado como número de ventas se hayan indicado. Al final mostrará la suma de todas las ventas. Piensa que es lo que se repite y lo que no.



*Retos - JavaScript Vanilla I

11. Crea una aplicación que nos pida un día de la semana y que nos diga si es un día laboral o no. Usa un switch para ello.

12. Escribe una aplicación con un String que contenga una contraseña cualquiera. Después se te pedirá que introduzcas la contraseña, con 3 intentos. Cuando aciertes ya no pedirá más la contraseña y mostrará un mensaje diciendo “Enhorabuena”. Piensa bien en la condición de salida (3 intentos y si acierta sale, aunque le queden intentos).



*Retos - JavaScript Vanilla I

13. Crea una aplicación llamada CalculadoraInversa, nos pedirá 2 operandos (int) y un signo aritmético (String), según este último se realizará la operación correspondiente. Al final mostrará el resultado en un cuadro de diálogo.

Los signos aritméticos disponibles son:

+: suma los dos operandos.

-: resta los operandos.

*: multiplica los operandos.

/: divide los operandos, este debe dar un resultado con decimales (double)

^: 1o operando como base y 2o como exponente.

%: módulo, resto de la división entre operando1 y operando2.

