



GeeksHubs
academy —

Ejercicios JS - Nivel Básico a Intermedio



CONDICIONALES

*Condicionales

1. Pedir dos números y decir si son múltiplos o no.
2. Pedir dos números y decir cual es el mayor.
3. Pedir un número y decir si es un número negativo, si es positivo o cero.
4. Pedir un string y determinar si tiene cinco caracteres o más.
5. Pedir tres números enteros con un valor del 1 al 10, sacar el promedio de los tres números y determinar si el promedio es mayor que cinco.
6. Pedir una cadena de texto y comprobar que todas sus letras estén en minúsculas.



*Condicionales

7. Crear un número aleatorio entre el 1 y 20 y comprobar si es par o impar. Mostrar además el número.
8. Crea un programa que lea tres notas de un alumno, calcule la media e indique si ha aprobado o no.
9. Crea un programa para una tienda de coches: si el coche a la venta es un Ford Fiesta, el descuento es de un 5 %. Si el coche a la venta es un Ford Focus, el descuento es del 10 %. El usuario introduce marca y modelo y el programa saca el descuento correspondiente por pantalla.



*Condicionales

10. Crea un programa en el que el usuario introduzca el número del mes (del 1 al 12) y el código responda cuántos días tiene ese mes.

11. Crea un script que pida al usuario el diámetro de una rueda y su grosor (en metros) y realice las siguientes operaciones:

a) Si el diámetro es superior a 1.4 metros debe mostrarse el mensaje “La rueda es para un vehículo grande”. Si es menor o igual a 1.4 metros pero mayor que 0.8 debe mostrarse el mensaje “La rueda es para un vehículo mediano”. Si no se cumplen ninguna de las condiciones anteriores debe mostrarse por pantalla el mensaje “La rueda es para un vehículo pequeño”.

b) Si el diámetro es superior a 1.4 con un grosor inferior a 0.4, o si el diámetro es menor o igual a 1.4 pero mayor que 0.8, con un grosor inferior a 0.25, deberá mostrarse el mensaje “El grosor para esta rueda es inferior al recomendado”



*Condicionales

12. Crea un programa en que se definan variables para el precio por kilómetro, el vehículo y los kilómetros recorridos. El vehículo y los kilómetros recorridos deben ser proporcionados por el usuario. A continuación, el programa debe realizar los cálculos para obtener el total a pagar, teniendo en cuenta las siguientes consideraciones: si el vehículo es “coche”, el precio por kilómetro ha de ser 0.10, si es “moto” ha de ser 0.20 y si es “autobús”, 0.5.



BUCLES

*Bucles

1. Escribir un script que pida un valor entero y muestre en pantalla una lista de números desde el 0 al valor tecleado. Los números se separarán por comas.
2. Hacer un programa que cuente de N en N hasta un número M proporcionado por el usuario. El usuario también ha de proporcionar N.
3. Genera una lista con todos los números pares positivos por debajo del número tecleado por el usuario.
4. Escribe la tabla de multiplicar de un número introducido por el usuario.



*Bucles

5. Formar un triángulo de este estilo

*

**

6. Con la cantidad de líneas que indique el usuario.

7. Calcula la suma de todos los números enteros positivos entre 0 y el número tecleado por el usuario.

8. Pide al usuario que teclee 4 números (uno cada vez). Con esos números el programa deberá calcular la media aritmética (la suma de todos ellos dividido por la cantidad de números).



*Bucles

8. Saca por consola los números primos del 0 al número que introduzca un usuario por prompt.
9. Dado un número entero, muestra una cuenta atrás desde el número tecleado hasta el 0. Modifica el programa para que el usuario introduzca dos números y se efectúe una cuenta atrás desde el primer número hasta el segundo. Modifícalo de nuevo para que el programa determine qué número es el mayor y cuente desde el mayor hasta el menor.
10. Pide al usuario cinco números, almacénalos en un array y muestra por consola el resultado de cada uno de ellos multiplicado por 3. Muestra también un array que contenga todos los resultados.



FUNCIONES

*Funciones

1. Crea una función que convierta grados celsius a grados fahrenheit.
2. Crea una función que determine si un número es par o impar.
3. Crea una función que determine si un número es primo o no.
4. Crea una función que reciba un número de dni como parámetro, y devuelva la letra del mismo. Si el dni tiene algún error debe comunicarlo. Recuerda que el array de letras de DNI es [TRWAGMYFPDXBNJZSQVHLCKE].
5. Crea una función que reciba 2 parámetros, precio e iva, y devuelva el precio con iva incluido. Si no recibe el iva, aplicará el 21 por ciento por defecto.
6. Crea una función que determine si una letra es una vocal o una consonante.



*Funciones

7. Crea una función que, dada una frase, convierta las A en 4, las E en 3, las I en 1 y las O en 0.
8. Crea una función que, dada una frase, cuente la cantidad de una letra en la misma. Por ejemplo, dada la palabra “javascript” y la letra “a”, debería devolver un 2.
9. Crea una función que, dado un array de números, devuelva el número más grande del mismo.
10. Crea una función que, dado un array de números, devuelva la suma de todos los números que contiene.
11. Crea una función que, dados dos números A y B, obtenga el porcentaje(B) de un número(A).

