1 .- ¿Cuáles de los siguientes son comentarios válidos en JavaScript?

a) /\*comentario \*/

b) //comentario

c) --comentario

d) «comentario

e) “comentario

**En JS se pueden comentar de 2 formas, la a) es para hacer un comentario de varias líneas y la b) es para hace un comentario de una sola línea.**

**BIEN**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2 .- ¿Qué mostraría por consola este código?

var x=19;

{

let x=16;

console.log(x);

}

a) 19

b) 16

c) undefined

d) Nada, ocurre un error

**No se puede volver a declarar una variable que ya está declarada.**

**MAL (b) (var se puede redeclarar, let no)**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3 .- ¿Qué mostraría por consola este código?

let x=19;

{

var x=16;

}

console.log(x);

a) 19

b) 16

c) undefined

d) Nada, ocurre un error

**No se puede volver a declarar una variable que ya está declarada.**

**“MAL” (A)**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4 .- ¿Qué mostraría por consola este código?

let x=19;

{

x=16;

}

console. log(x);

a) 19

b) 16

c) undefined

d) Nada, ocurre un error

**Primero se declara la variable y luego se modifica, esto se puede hacer.**

**BIEN**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5 .- ¿Qué mostraría por consola este código?

console. log("Hola \nodos");

a) Hola \nodos

b) Hola

odos

c) Hola

nodos

d) Hola odos

**la barra invertida (\) es un carácter de escape, por tanto, con \n haces un salto de línea, al igual que con \t una tabulación.**

**BIEN**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6 .- ¿Qué muestra este código por pantalla?

console. log(19 && true);

a) true

b)false

c)NaN

d)undefined

**ni idea, he puesto una al azar.**

**BIEN**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7 .- ¿Qué muestra este código por pantalla?

console. log(12 + "25");

a) 37

b) 1225

c)NaaN

d) undefined

**al ser un lenguaje de tipado débil, permite hacer concatenaciones de este tipo (int + string), lo que está pasando aquí es que concatena el 12 con el 25, dando como resultado un string “1225”.**

**BIEN.**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8 .- ¿Qué muestra este código por pantalla?

console. log("25" + 12);

a) 37

b) 2512

e) Nal

d) undefined

**La misma explicación que en el anterior.**

**BIEN**

9 .- ¿Qué muestra este código por pantalla?

let x=29;

console. log("Tengo ${x} años”);

a) Tengo $(x) años

b) Tengo 29 años

c) NaaN

d) No se muestra nada, se produce un error

**Al imprimir el String con comillas dobles, si ponemos ${}, podremos meter variables y operaciones aritméticas dentro.**

**MAL (A)**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10 .- ¿Qué muestra este código por pantalla?

let x=29;

if(x){

console. log("Correcto”);

}

a) Nada

b) Correcto

c) No se muestra nada, se produce un error

**No se muestra nada porque la condición if necesita un booleano para ejecutarse, en este caso la x es un entero.**

**MAL (B)**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

11 .- ¿Qué muestra este código por consola?

let v=10;

while(v>0){

console. log(v-- + “ ”);

}

a) 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

b) 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

c) 9 8 7 6 5 4 3 2 1

d) Nada

**Este bucle va iterando desde 10 hasta que la variable no sea superior a 0.**

**BIEN**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

12 .- ¿ Qué muestra este código por consola?

let x=0;

for(let i=0;i<=10 ; i++){

x += i++;

}

console.log(x);

a) 55

b) 10

c) 11

d) 30

**la x empieza en 0, y se le van sumando todos los valores del 0 al 10, es decir, 1+2+3…**

**BIEN**