



# Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

## Programación Imperativa

# ¡Preparando el cerebro!

Ahora que ya contamos con todo el conocimiento necesario, vamos a realizar una serie de ejercicios para entrenar un poco a nuestro cerebro

## Loop de pares

Debés crear una función llamada **loopDePares** que reciba como parámetro un número y haga un loop de 0 a 100 mostrando en la consola cada número del loop. En caso de que el número de la iteración sumado con el número pasado por parámetro sea par, mostrará en la consola: "El número x es par".

## Loop de impares con palabra

Debés crear una función llamada **loopDeImpares** que reciba como parámetro un número y una palabra, y haga un loop de 0 a 100 mostrando en la consola cada número del loop. Ahora, modificar el código para que, en caso de que ese número sumado con el número pasado por parámetro sea impar, muestre en la consola la palabra pasada por parámetro.

## Sumatoria

Debés crear una función llamada **sumatoria** que reciba un número como parámetro y que devuelva la sumatoria de todos sus números anteriores, incluso ese mismo.

### Ejemplo:

`sumatoria(3)` debe retornar 6 porque hace (1 +2 +3)

`sumatoria(8)` debe retornar 36

## Nuevo arreglo

Debés crear una función llamada **nuevoArreglo** que reciba un número como parámetro y que devuelva un nuevo arreglo con tantos elementos como el número que le hayas pasado.

### Ejemplo:

`nuevoArreglo(5)` debe retornar [1,2,3,4,5]

`nuevoArreglo(10)` debe retornar [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10]

## Similar String.split()

Debés crear una función llamada **split** que reciba un string y simule el comportamiento de la función original. Si no sabés cómo funciona, Google puede ayudarte. **Importante: no podés usar el String.split().**

### Ejemplo:

`split("hola")` debe retornar ["h","o","l","a"]

`split("chau")` debe retornar ["c","h","a","u"]

## Carácter del medio

Debés crear una función llamada **caracterDelMedio** que reciba un string por parámetro y devuelva sus caracteres del medio.

### Ejemplo:

`caracterDelMedio("Digital House")` debe retornar `"l"`

`caracterDelMedio("hola")` debe retornar `"o"`

`caracterDelMedio("cosas")` debe retornar `"s"`

## Mover ceros a lo último

Debés crear una función llamada **moverCeros** que reciba un arreglo como parámetro y devuelva otro con los números "0" ordenados al final.

### Ejemplo:

`moverCeros([false,1,0,1,2,0,1,3,"a"])` debe retornar  
`[false,1,1,2,1,3,"a",0,0]`

`moverCeros([1,2,0,1,0,1,0,3,0,1])` debe retornar `[1,2,1,1,3,1,0,0,0,0]`

## Manejando dos arreglos

Debés crear una función llamada **arrayHandler** que reciba dos arreglos de igual largo como parámetros y muestre en la consola "Soy {elemento de array 1} y yo soy {elemento de array 2}".

### Ejemplo:

`arrayHandler([1,2,3,4], ["h","o","l","a"])` debe mostrar:

Soy 1 y yo soy h

Soy 2 y yo soy o

Soy 3 y yo soy l

Soy 4 y yo soy a

## Arreglo de objetos I

Debés crear una función llamada **arregloDeObjetos** que reciba un número como parámetro y devuelva un arreglo de objetos que tengan una propiedad llamada “valor” que contenga el valor del número y sus anteriores.

### Ejemplo:

`arregloDeObjetos(5)` debe retornar `[{valor: 1}, {valor: 2}, {valor: 3}, {valor: 4}, {valor: 5}]`

`arregloDeObjetos(3)` debe retornar `[{valor: 1}, {valor: 2}, {valor: 3}]`

## Arreglo de objetos II

Debés crear una función llamada **arregloDeObjetosDos** que reciba un número y una palabra como parámetro, y devuelva un arreglo de objetos que tenga: una propiedad llamada como la palabra pasada por parámetro y el valor del número y sus anteriores.

### Ejemplo:

`arregloDeObjetosDos(5, “hola”)` debe retornar `[{hola: 1}, {hola: 2}, {hola: 3}, {hola: 4}, {hola: 5 }]`

`arregloDeObjetosDos(3, “chau”)` debe retornar `[{chau: 1}, {chau: 2}, {chau: 3}]`