

## Tarea de javascript

### Variables

1. Declarar una constante que contenga tu color favorito e imprímelo.
2. Declarar una variable que contenga un número decimal, representar el promedio de notas de un estudiante.
3. Crear una variable que contenga un booleano indicando si el estudiante aprobó o no (ej: true).
4. Declarar una constante con el año actual y otra con tu año de nacimiento. Calcule su edad.
5. Declarar una variable que contenga un array con los nombres de sus 3 comidas favoritas. Imprimirlo.
6. Usar typeof para mostrar el tipo de una variable que tenga el valor null.
7. Declarar una variable con tu lugar de nacimiento y usa console.log() para escribir un mensaje tipo: Nací en [lugar].
8. Crear una cadena de texto usando backticks que muestre un resumen con nombre, edad y país.
9. Usar parseFloat para convertir un string "3.1416" a número decimal y mostrar el resultado.
10. Declarar dos variables a = 4, b = "6". Suma ambos valores sin parsear b y luego con parseo.

### Operadores de asignación

1. Declarar dos variables a = 10 y b = 5. Usar a += b y mostrar el resultado.
2. Declarar una variable x = 8 y restarle 3 usando x -=.
3. Declarar una variable precio = 15 y multiplicarla por 2 usando \*+=.
4. Declarar una variable total = 100 y dividirla entre 4 usando /=.
5. Declarar una variable residuo = 17 y usar %= con 5 para obtener el resto.
6. Declarar una variable contador = 0 y sumarle 1 tres veces usando +=.
7. Declarar una variable dinero = 1000, restarle 200 usando -= y mostrar el resultado.
8. Declarar una variable altura = 1.5, multiplicarla por 3 con \*= y mostrar el nuevo valor.
9. Declarar una variable x = 10, luego realizar las siguientes operaciones secuenciales: x += 5, x \*= 2, x -= 4. Imprimir el resultado final.
10. Declarar una variable mensaje = "Hola" y concatenar otro texto usando +=.

### Control if else

1. Declarar un número y verificar si es positivo, negativo o cero usando if/else.

2. Declarar una variable y verificar si su valor está entre 1 y 100.
3. Declarar una variable que represente una edad. Evaluar si corresponde a: niño (0-12), adolescente (13-17), adulto (18-64) o adulto mayor (65+).
4. Declarar un número y verificar si es divisible entre 3.
5. Declarar tres variables a, b y c, y mostrar cuál tiene el valor más alto.
6. Declarar una variable contraseña y verificar si tiene al menos 8 caracteres.
7. Declarar una nota del 1 al 100 y determinar si es una A (90+), B (80+), C (70+), D (60+), F (<60).
8. Declarar una edad y verificar si la persona puede ingresar a una página (mayor o igual a 18).
9. Declarar dos variables: tieneLicencia y edad. Verificar si la persona puede conducir.
10. Declarar dos variables "x" y "y", y mostrar si son estrictamente iguales (===) o solamente iguales en valor (==).

### Control switch

1. Declarar un número entre 1 y 12, y mostrar el nombre del mes correspondiente usando switch.
2. Crear un menú de restaurante que reciba un número y muestre una opción (1: pizza, 2: hamburguesa, 3: ensalada, etc.).
3. Declarar un número del 1 al 7. Usar switch para identificar si es día laboral o fin de semana.
4. Declarar una variable que contenga el tipo de usuario (admin, editor, invitado) y mostrar un mensaje personalizado.
5. Declarar una variable con un número. Usar switch para verificar si es 10, 20, 30 o diferente.
6. Crear un sistema de categorías donde según el valor (ropa, calzado, electrónica) se imprima un mensaje.
7. Declarar una letra y usar switch para verificar si es vocal (a, e, i, o, u) o consonante.
8. Declarar un número entre 1 y 5, y mostrar el nombre de un continente.
9. Simular un semáforo. Según el color (rojo, amarillo, verde), mostrar una instrucción correspondiente.
10. Simular una app de clima. Según el tipo de clima (soleado, lluvioso, nublado), mostrar una recomendación.