

Ejercicios con Objetos en JavaScript

1. Crea un objeto llamado persona con propiedades como nombre, edad y ciudad.
2. Agrega una propiedad adicional al objeto persona que represente su ocupación.
3. Accede a una propiedad del objeto persona y muestra su valor en la consola.
4. Crea otro objeto llamado libro con propiedades como título, autor y año de publicación.
5. Combina las propiedades de los objetos persona y libro en un nuevo objeto llamado informacion.
6. Cambia el valor de una propiedad en el objeto persona.
7. Elimina una propiedad del objeto libro.
8. Crea un objeto llamado coche con propiedades como modelo, marca y año.
9. Muestra todas las propiedades del objeto coche en la consola.
10. Agrega un método al objeto coche que imprima un mensaje en la consola.
11. Crea un objeto llamado circulo con propiedades como radio y color.
12. Calcula el área del círculo utilizando la fórmula $A = \pi r^2$ y muestra el resultado.
13. Crea un objeto llamado rectangulo con propiedades como ancho y alto.
14. Calcula el perímetro del rectángulo utilizando la fórmula $P = 2 * (\text{ancho} + \text{alto})$ y muestra el resultado.
15. Combina las propiedades de los objetos circulo y rectangulo en un nuevo objeto llamado formas.
16. Crea un objeto llamado computadora con propiedades como marca, modelo y precio.
17. Muestra el precio de la computadora en la consola.

18. Agrega una propiedad al objeto computadora que indique si tiene o no una tarjeta gráfica.
19. Crea un objeto llamado mascota con propiedades como nombre, especie y edad.
20. Muestra en la consola la especie de la mascota en mayúsculas.
21. Crea un objeto llamado fruta con propiedades como nombre y color.
22. Agrega un método al objeto fruta que imprima un mensaje indicando si la fruta está madura.
23. Crea un objeto llamado estudiante con propiedades como nombre, edad y calificaciones.
24. Muestra en la consola el promedio de las calificaciones del estudiante.
25. Agrega una propiedad al objeto estudiante que indique si ha aprobado o no.
26. Crea un objeto llamado bolsa con propiedades como tamaño y color.
27. Muestra en la consola un mensaje que indique la capacidad de la bolsa (tamaño).
28. Agrega un método al objeto bolsa que cambie su color.
29. Crea un objeto llamado telefono con propiedades como marca, modelo y sistema operativo.
30. Muestra en la consola un mensaje indicando el sistema operativo del teléfono.
31. Agrega una propiedad al objeto telefono que represente la cantidad de memoria RAM.
32. Crea un objeto llamado animal con propiedades como tipo y sonido.
33. Muestra en la consola un mensaje que indique el sonido del animal.

34. Agrega un método al objeto animal que imprima un mensaje indicando su tipo y sonido.
35. Crea un objeto llamado vuelo con propiedades como aerolínea, número de vuelo y hora de salida.
36. Muestra en la consola un mensaje que indique la aerolínea y el número de vuelo.
37. Agrega una propiedad al objeto vuelo que represente el destino del vuelo.
38. Crea un objeto llamado jugador con propiedades como nombre, equipo y posición.
39. Muestra en la consola un mensaje que indique el nombre y el equipo del jugador.
40. Agrega un método al objeto jugador que imprima un mensaje indicando su posición en el equipo.