

# Programación

Ejercicios

Octubre 2021

Cruz García, Iago



[Anotaciones previas](#)

[Ejercicios](#)

[Ejercicio 1](#)

[Ejercicio 2](#)

[Ejercicio 3](#)

[Ejercicio 4](#)

[Ejercicio 5](#)

[Ejercicio 6](#)

[Ejercicio 7](#)

[Ejercicio 8](#)

[Ejercicio 9](#)

# Anotaciones previas

Estos ejercicios son para familiarizarse con el lenguaje, la sintaxis y cómo resolverlos. Los primeros son sencillos y se va incrementando la dificultad. A continuación se presentan una serie de instrucciones que son necesarias para la resolución de los ejercicios:

- [alert\(parámetro\)](#): esta instrucción permite mostrar por pantalla un cartel con texto para mostrar la solución de algunos ejercicios.
- [console.log\(parámetro\)](#): esta instrucción permite mostrar en consola (F12 en el navegador) la solución de algunos ejercicios o trazar el código para comprobar que todo se ejecuta correctamente.
- [prompt\(texto, ejemplo\)](#): Muestra en pantalla un recuadro de **texto** y un cuadro para introducir texto con un **ejemplo**.
- Para poder ejecutar código JavaScript en Visual Studio Code debéis crear un fichero JavaScript (miScript.js) y un HTML básico (index.html por ejemplo) y dentro de la etiqueta <head> escribir los siguiente:
  - <script src="miScript.js"></script> comillas incluidas
- Ahora que sabemos encapsular creando funciones o métodos, se pueden hacer los ejercicios en el mismo fichero, simplemente comentando las llamadas a métodos que no necesiteis.

```
ejercicio_1()  
//ejercicio_2()  
//ejercicio_3()
```

# Ejercicios

## Ejercicio 1

Crear un programa que reciba por parámetros dos números que haya introducido el usuario y devuelva si son múltiplos o no con un **booleano** true o false y muéstralo por pantalla.

**Pista:** Para saber si un número es múltiplo de otro, el módulo entre ambos debe de ser 0.

## Ejercicio 2

Crea un programa que reciba por parámetro un número introducido por el usuario y compruebe, si no es mayor que 100, si es primo o no, devolviendo un valor **booleano** true o false y muéstralo por pantalla.

**Pista:** Son número primos aquellos que solo tiene como divisor la unidad (1) y el mismo, como por ejemplo el número 3.

## Ejercicio 3

Crea un programa que reciba por parámetro una cadena de caracteres introducida por el usuario y que muestre por pantalla cada caracter de forma individual.

Ej:

> Hola

H

o

l

a

**Pista:** Las cadenas de caracteres tienen una función conocida como *charAt(índice)*.

## Ejercicio 4

Crea un programa que reciba por parámetro un nombre y una cantidad de un alimento y cree un objeto con esas propiedades. Muestra por pantalla sus atributos.

## Ejercicio 5

Crea un programa que reciba por parámetro lado y altura y cree un objeto Cuadrilátero con estas propiedades. Haz que tenga una función llamada *calculoArea()* que muestre por pantalla el resultado.

## Ejercicio 6

Crea un programa que calcule la media acumulada de 10 números que introduzca el usuario y muestre por pantalla cual es la media en cada momento.

**Pista:** La media aritmética es igual a  $(N_1 + \dots + N_m) / m$ , es decir, la suma de todos los factores dividido por la cantidad total de factores.

## Ejercicio 7

Crea un programa que cree 4 objetos del tipo Aventurero con los atributos de clase, nivel y raza. Muestra por pantalla cada uno y sus atributos.

## Ejercicio 8

Crea un programa que permita usar una calculadora simple. Debe ofrecer al usuario la posibilidad de hacer sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. El programa debe continuar hasta que el usuario decida terminar.

## Ejercicio 9

Crea un programa que aúne todos los ejercicios anteriores. Hazlo en un bucle, como un menú, para poder reproducir cada uno de forma individual y que se termine cuando decida el usuario.