



JONAS.IO  
SCHMEDTMANN

# Tareas de práctica para JavaScript Secciones de fundamentos

El completo  
Curso JavaScript



@jonasschmedtman



# Tabla de contenido

<b>Instrucciones.....</b>	<b>4</b>
<b>Fundamentos de JavaScript – Parte 1 .....</b>	<b>5</b>
CONFERENCIA: Valores y Variables.....	5
CONFERENCIA: Tipos de datos .....	5
LECCIÓN: let, const y var .....	5
CONFERENCIA: Operadores básicos .....	5
LECCIÓN: Cadenas y literales de plantilla .....	6
CONFERENCIA: Tomar Decisiones: Declaraciones if / else .....	6
CONFERENCIA: Tipo de conversión y coerción .....	6
CONFERENCIA: Operadores de igualdad: == vs. ===.....	7
CONFERENCIA: Operadores Lógicos .....	7
CONFERENCIA: La declaración del interruptor .....	8
CONFERENCIA: El Operador Condicional (Ternario) .....	8
<b>Soluciones – Parte 1 .....</b>	<b>9</b>
CONFERENCIA: Valores y Variables.....	9
CONFERENCIA: Tipos de datos .....	9
LECCIÓN: let, const y var .....	9
CONFERENCIA: Operadores básicos .....	10
LECCIÓN: Cadenas y literales de plantilla .....	10
CONFERENCIA: Tomar Decisiones: Declaraciones if / else .....	10
CONFERENCIA: Tipo de conversión y coerción .....	11
CONFERENCIA: Operadores de igualdad: == vs. ===.....	11
CONFERENCIA: Operadores Lógicos .....	12
CONFERENCIA: La declaración del interruptor .....	12
CONFERENCIA: El Operador Condicional (Ternario) .....	13
<b>Fundamentos de JavaScript – Parte 2 .....</b>	<b>14</b>
LECCIÓN: Funciones .....	14
LECCIÓN: Declaraciones de funciones frente a expresiones .....	14
LECCIÓN: Funciones de las flechas .....	14

LECCIÓN: Funciones que llaman a otras funciones .....	15
CONFERENCIA: Introducción a los arreglos .....	15
LECCIÓN: Operaciones básicas con arreglos (métodos) .....	15
CONFERENCIA: Introducción a los objetos .....	dieciséis
LECCIÓN: Notación de punto vs. corchete .....	dieciséis
LECCIÓN: Métodos de objetos .....	dieciséis
LECCIÓN: Iteración: El bucle for .....	dieciséis
CONFERENCIA: Matrices en bucle, romper y continuar .....	17
CONFERENCIA: Bucles hacia atrás y bucles en bucles .....	17
CONFERENCIA: El ciclo while.....	17
<b>Soluciones – Parte 2 .....</b>	<b>18</b>
LECCIÓN: Funciones .....	18
LECCIÓN: Declaraciones de funciones frente a expresiones .....	18
LECCIÓN: Funciones de las flechas .....	19
LECCIÓN: Funciones que llaman a otras funciones .....	19
CONFERENCIA: Introducción a los arreglos .....	20
LECCIÓN: Operaciones básicas con arreglos (métodos) .....	20
CONFERENCIA: Introducción a los objetos .....	21
LECCIÓN: Notación de punto vs. corchete .....	21
LECCIÓN: Métodos de objetos .....	22
LECCIÓN: Iteración: El bucle for .....	22
CONFERENCIA: Matrices en bucle, romper y continuar .....	23
CONFERENCIA: Bucles hacia atrás y bucles en bucles .....	23
CONFERENCIA: El ciclo while.....	23

# Instrucciones

§ Hay **una tarea para cada clase** en los Fundamentos de JavaScript

Secciones Parte 1 y 2 (no todas las conferencias, pero la mayoría);

§ El objetivo de estas tareas es que puedas aplicar inmediatamente los conceptos que aprendes en cada video;

§ Entonces, después de completar cada lección, encuentre la tarea para el video que acaba de ver y escriba el código de acuerdo con las instrucciones;

§ Tómate todo el tiempo que necesites, **¡no hay necesidad de apresurarse!**

§ La **solución** para cada tarea se encuentra al final de la Parte 1 y la Parte 2. Le aconsejo que la **revise después de completar cada tarea**, o en caso de que tenga problemas para avanzar en el código;

§ Para escribir realmente el código, **crea un nuevo script** llamado asignaciones.js en la carpeta del proyecto actual y vincularlo al archivo HTML que hemos estado usando, tal como vinculamos previamente script.js (un archivo HTML puede incluir múltiples scripts de JavaScript). La consola ahora mostrará resultados de ambos script.js y asignaciones.js 😊

§ ¡Y ahora, diviértete con estas tareas! Por cierto, todas estas asignaciones son sobre países.



# Fundamentos de JavaScript - Parte 1

## CONFERENCIA: Valores y Variables

1. Declare las variables llamadas 'país', 'continente' y 'población' y asigne sus valores de acuerdo con su propio país (población en millones)
2. Registre sus valores en la consola

## CONFERENCIA: Tipos de datos

1. Declare una variable llamada 'island' y establezca su valor según su país. La variable debe contener un valor booleano. También declarar una variable 'idioma', pero no le asigne ningún valor todavía
2. Registrar los tipos de 'isla', 'población', 'país' e 'idioma' a la consola

## LECCIÓN: let, const y var

1. Establezca el valor de 'idioma' en el idioma que se habla donde vive (algunos países tienen varios idiomas, pero solo elija uno)
2. Piense en qué variables deberían ser variables constantes (¿qué valores nunca cambiarán y cuáles podrían cambiar?). Luego, cambia estas variables a const.
3. Intente cambiar una de las variables cambiadas ahora y observe lo que sucede.

## CONFERENCIA: Operadores básicos

1. Si su país se dividiera por la mitad, y cada mitad contendría la mitad de la población, Entonces, ¿cuántas personas vivirían en cada mitad?
2. Aumente la población de su país en 1 y registre el resultado en la consola
3. Finlandia tiene una población de 6 millones. ¿Tu país tiene más gente que ¿Finlandia?
4. La población promedio de un país es de 33 millones de personas. ¿Tu país tiene menos gente que el país promedio?
5. Basado en las variables que creó, cree una nueva variable 'descripción' que contiene una cadena con este formato: *'Portugal está en Europa, y sus 11 millones de habitantes hablan portugués'*

## LECCIÓN: Cadenas y literales de plantilla

1. Vuelva a crear la variable 'descripción' de la última tarea, esta vez usando la sintaxis literal de la plantilla

## CONFERENCIA: Tomar Decisiones: Declaraciones if / else

1. Si la población de su país supera los 33 millones, registre una cadena como esta en la consola: *'La población de Portugal está por encima del promedio'*. De lo contrario, registre una cadena como *'La población de Portugal está 22 millones por debajo del promedio'* (el 22 es el promedio de 33 menos la población del país)
2. Después de verificar el resultado, cambie la población temporalmente a 13 y luego a 130. Vea los diferentes resultados y vuelva a establecer la población original

## CONFERENCIA: Tipo de conversión y coerción

1. Predecir el resultado de estas 5 operaciones sin ejecutarlas:  
    '9' - '5';  
    '19' - '13' + '17';  
    '19' - '13' + 17;  
    '123' < 57;  
    5 + 6 + '4' + 9 - 4 - 2;
2. Ejecuta las operaciones para comprobar si acertaste

## CONFERENCIA: Operadores de igualdad: == vs. ===

1. Declare una variable 'numNeighbors' basada en una entrada rápida como esta:  
`prompt('¿Cuántos países vecinos tiene su país?');`
2. Si solo hay 1 vecino, inicie sesión en la consola *'¡Solo 1 borde!'* (usar igualdad suelta `==` por ahora)
3. Use un bloque else-if para registrar 'Más de 1 borde' en el caso de 'numNeighbors' es mayor que 1
4. Use un bloque else para registrar *'Sin fronteras'* (este bloque se ejecutará cuando 'numNeighbors' sea 0 o cualquier otro valor)
5. Pruebe el código con diferentes valores de 'numNeighbors', incluidos 1 y 0.
6. Cambie `==` a `===` y vuelva a probar el código, con los mismos valores de 'numero de Vecinos'. ¡Observe lo que sucede cuando hay exactamente 1 borde! ¿Por qué está pasando esto?
7. Finalmente, convierta 'numNeighbors' en un número y observe lo que sucede ahora cuando ingresa 1
8. Reflexione sobre por qué deberíamos usar el operador `===` y escribir la conversión en esta situación

## LECCIÓN: Operadores Lógicos

1. Comente el código anterior para que el aviso no interfiera
2. Digamos que Sarah está buscando un nuevo país para vivir. Quiere vivir en un país que hable inglés, tenga menos de 50 millones de habitantes y no sea una isla.
3. Escribe una declaración if para ayudar a Sarah a determinar si tu país es adecuado para ella. Deberá escribir una condición que tenga en cuenta todos los criterios de Sarah. Tomar su tiempo con esto, y verifique parte de la solución si es necesario.
4. Si el tuyo es el país correcto, registra una cadena como esta: *'Deberías vivir en Portugal :)'*. Si not, log *'Portugal no cumple con sus criterios :('*
5. Probablemente su país no cumpla con todos los criterios. Así que regrese y cambie temporalmente algunas variables para que la condición sea verdadera (a menos que viva en Canadá: D)

## CONFERENCIA: La declaración del interruptor

1. Use una declaración de cambio para registrar la siguiente cadena para el 'idioma' dado:

chino o mandarín: *'¡LA MAYOR cantidad de hablantes nativos!'*

español: *'segundo lugar en número de hablantes nativos'*

inglés: *'3er lugar'*

no: *'Número 4'*

árabe: *'quinto idioma más hablado'*

para todos los demás, simplemente ingrese *'Excelente idioma también: D'*

## CONFERENCIA: El operador condicional (ternario)

1. Si la población de su país supera los 33 millones, use el operador ternario para registrar una cadena como esta en la consola: *'La población de Portugal está por encima del promedio'*. De lo contrario, simplemente registre *'La población de Portugal está por debajo del promedio'*. Fíjate cómo sólo una palabra cambia entre estas dos oraciones!
2. Después de verificar el resultado, cambie la población temporalmente a 13 y luego a 130. Vea los diferentes resultados y vuelva a establecer la población original



# Soluciones – Parte 1

## CONFERENCIA: Valores y Variables

```
let país = 'Portugal'; let continente  
= 'Europa'; sea población = 10;  
consola.log(país);  
consola.log(continente);  
consola.log(población);
```

## CONFERENCIA: Tipos de datos

```
let islalsla = falso; dejar  
lenguaje;  
console.log( tipodeislalsla);  
console.log(tipo de población);  
console.log(tipodepaís ); console.log(tipo  
de idioma);
```

## LECCIÓN: let, const y var

```
idioma = 'portugués'; const  
país = 'Portugal'; const continente  
= 'Europa'; const islalsla = false;  
islalsla = verdadero;
```

## CONFERENCIA: Operadores básicos

```

consola.log(población / 2);
población++;
consola.log(población);
consola.log(población > 6);
console.log(población < 33);
const descripción1 =
  pais +
    'es en ' +
    continente +
    ', y su ' +
    población +
    ' millones de personas ' +
    'hablan idioma';
consola.log(descripción1);

```

## LECCIÓN: Cadenas y literales de plantilla

```

const description = `${pais} está en ${continente}, y su ${población} millones de
personas hablan ${idioma}`;

```

## CONFERENCIA: Tomar Decisiones: Declaraciones if / else

```

si (población > 33) {
  console.log(`${pais} la población está por encima del promedio`);
} más {
  consola.log(
    `La población de ${pais} es ${33 - población} millones por debajo del
    promedio`,
  );
}

```

## CONFERENCIA: Tipo de conversión y coerción

```
consola.log('9' - '5'); // -> 4 consola.log('19' -  
'13' + '17'); // -> '617' consola.log('19' - '13' + 17); // -> 23  
consola.log('123' < 57); // -> false consola.log(5 + 6 + '4' + 9 - 4 -  
2); // -> 1143
```

## CONFERENCIA: Operadores de igualdad: == vs. ===

```
const numNeighbours = prompt( '¿Cuántos  
países vecinos tiene su país?', );  
  
// MÁS TARDE: Esto nos ayuda a prevenir errores const  
numNeighbors = Number( prompt('¿ Cuántos países  
vecinos tiene su país?'), );  
  
if (númVecinos === 1) {  
    console.log('¡Solo 1 borde!'); } else if (núm.  
Vecinos > 1) {  
    console.log('Más de 1 borde'); } else  
{ console.log('Sin bordes');  
  
}
```

## LECCIÓN: Operadores Lógicos

```
if (idioma === 'inglés' && población < 50 && !island) {  
  
    console.log(`Deberías vivir en ${país} :`); } else { console.log(` $  
{country} no cumple con sus criterios :(`);  
  
}
```

## CONFERENCIA: La declaración del interruptor

```
switch (idioma) { case  
    'chino': case 'mandarín':  
  
        console.log(`¡La MAYOR cantidad de hablantes nativos!`);  
        descanso; case 'español': console.log(`2do lugar en número de  
hablantes nativos`); descanso; case 'english': console.log(`3er  
lugar`); descanso; caso 'hindi':  
  
        consola.log(`Número 4`);  
        descanso; caso 'árabe':  
  
        console.log(`5º idioma más hablado`); descanso;  
        defecto:  
  
        console.log(`Gran idioma también : D`);  
}
```

## CONFERENCIA: El operador condicional (ternario)

```
console.log( `${  
  {país} la población es ${población > 33 ? 'por encima' : 'por debajo'} del  
  promedio`, );
```

# Fundamentos de JavaScript - Parte 2

**Nota:** Comience la Parte 2 desde cero y comente todo el código de la Parte 1.

## LECCIÓN: Funciones

1. Escriba una función llamada 'describePaís' que tome tres parámetros: 'país', 'población' y 'ciudad capital'. Según esta entrada, la función devuelve una cadena con este formato:  
*'Finlandia tiene 6 millones de habitantes y su capital es Helsinki'*
2. Llame a esta función 3 veces, con datos de entrada para 3 países diferentes. Almacene los valores devueltos en 3 variables diferentes y regístrelos en la consola

## LECCIÓN: Declaraciones de funciones frente a expresiones

1. La población mundial es de 7900 millones de personas. Crear una **declaración de función** llamado 'percentageOfWorld1' que recibe un valor de 'población', y devuelve el porcentaje de la población mundial que representa la población dada. Por ejemplo, China tiene 1441 millones de personas, por lo que es aproximadamente el 18,2% de la población mundial.
2. Para calcular el porcentaje, divida el valor de 'población' dado por 7900 y luego multiplicar por 100
3. Llame a 'percentageOfWorld1' para 3 poblaciones de países de su elección, almacenar los resultados en variables y registrarlos en la consola
4. Cree una **expresión de función** que haga exactamente lo mismo, llamada 'percentageOfWorld2', y también llamarlo con poblaciones de 3 países (pueden ser las mismas poblaciones)

## LECCIÓN: Funciones de flecha

1. Vuelva a crear la última asignación, pero esta vez cree una **función de flecha** llamada 'porcentajeDeMundo3'

## LECCIÓN: Funciones que llaman a otras funciones

1. Cree una función llamada 'describePopulation'. Utilice el tipo de función que más le guste. Esta función toma dos argumentos: 'país' y 'población', y devuelve una cadena como esta: *'China tiene 1441 millones de personas, que es aproximadamente el 18,2% del mundo.'*
2. Para calcular el porcentaje, 'describePopulation' llame al 'percentageOfWorld1' que creó anteriormente
3. Llame a 'describePopulation' con datos de 3 países de su elección

## CONFERENCIA: Introducción a las matrices

1. Cree una matriz que contenga 4 valores de población de 4 países de su elección. Puede usar los valores que ha estado usando anteriormente. Almacene esta matriz en una variable llamada 'poblaciones'
2. Inicie sesión en la consola si la matriz tiene 4 elementos o no (verdadero o falso)
3. Cree una matriz llamada 'porcentajes' que contenga los porcentajes de la población mundial para estos 4 valores de población. Use la función 'percentageOfWorld1' que creó anteriormente para calcular los 4 valores porcentuales

## LECCIÓN: Operaciones básicas con arreglos (métodos)

1. Cree una matriz que contenga todos los países vecinos de un país de su elección. Elija un país que tenga al menos 2 o 3 vecinos. Almacene la matriz en una variable llamada 'vecinos'
2. En algún momento, se crea un nuevo país llamado *'Utopía'* en la vecindad de su país seleccionado. Así que agréguelo al final de la matriz 'vecinos'
3. Desafortunadamente, después de un tiempo, el nuevo país se disuelve. Así que quítalo de el final de la matriz
4. Si la matriz de 'vecinos' no incluye el país *'Alemania'*, inicie sesión en la consola: *'Probablemente no sea un país de Europa central: D'*
5. Cambia el nombre de uno de tus países vecinos. Para hacer eso, encuentre el índice del país en la matriz de 'vecinos' y luego use ese índice para cambiar la matriz en esa posición de índice. Por ejemplo, puede buscar *'Suecia'* en la matriz y luego reemplácelo con *'República de Suecia'*.

## CONFERENCIA: Introducción a los Objetos

1. Cree un objeto llamado 'miPaís' para un país de su elección, que contenga las propiedades 'país', 'capital', 'idioma', 'población' y 'vecinos' (una matriz como la que usamos en tareas anteriores)

## LECCIÓN: Notación de punto vs. corchete

1. Utilizando el objeto de la asignación anterior, registre una cadena como esta en el consola: *'Finlandia tiene 6 millones de personas que hablan finlandés, 3 países vecinos y una capital llamada Helsinki.'*
2. Aumente la población del país en dos millones usando **la notación de puntos** y luego disminúyala en dos millones usando **la notación de corchetes**.

## CONFERENCIA: Métodos de objetos

1. Agregue un método llamado 'describe' al objeto 'myCountry'. Este método registrará una cadena en la consola, similar a la cadena registrada en la asignación anterior, pero esta vez usando la palabra clave 'this'.
2. Llame al método 'describir'
3. Agregue un método llamado 'checkIsland' al objeto 'myCountry'. Este establecerá una nueva propiedad en el objeto, llamada 'island'. 'island' será verdadero si no hay países vecinos, y falso si los hay. Utilice el operador ternario para establecer la propiedad.

## LECCIÓN: Iteración: El bucle for

1. ¡Hay elecciones en tu país! En un pueblo pequeño, solo hay 50 votantes.  
Utilice un bucle for para simular la votación de 50 personas, registrando una cadena como esta en la consola (para los números del 1 al 50): *'El votante número 1 está votando actualmente'*



## CONFERENCIA: Matrices en bucle, romper y continuar

1. Recuperemos la matriz de "poblaciones" de una tarea anterior
2. Use un bucle for para calcular una matriz llamada 'porcentajes2' que contenga los porcentajes de la población mundial para los 4 valores de población. Use la función 'percentageOfWorld1' que creó anteriormente
3. Confirme que 'porcentajes2' contiene exactamente los mismos valores que el matriz de 'porcentajes' que creamos manualmente en la tarea anterior, y reflexione sobre cuánto mejor es esta solución

## CONFERENCIA: Bucles hacia atrás y bucles en bucles

1. Almacene esta matriz de matrices en una variable llamada 'listOfNeighbours'  
[[ 'Canadá', 'México'], [ 'España', 'Noruega', 'Suecia', 'Rusia' ]];
2. Registre **solo** los países vecinos en la consola, uno por uno, **no** todo arreglos Registre una cadena como '*Vecino: Canadá*' para cada país
3. Necesitarás un bucle dentro de un bucle para esto. En realidad, esto es un poco complicado, ¡así que no te preocupes si es demasiado difícil para ti! Pero aún puedes intentar resolver esto de todos modos 😊

## CONFERENCIA: El ciclo while

1. Vuelva a crear el desafío de la lección '*Looping Arrays, Breaking and Continuing*', pero esta vez usando un bucle while (llame a la matriz 'porcentajes3')
2. Reflexiona sobre qué solución te gusta más para esta tarea: el bucle for o el while  
¿círculo?

## Soluciones – Parte 2

### LECCIÓN: Funciones

```
function describePaís(país, población, ciudadcapital) { return `${país} tiene $  
  {población} millones de personas y su ciudad capital es ${ciudadcapital}`;  
  
}
```

```
const descPortugal = describePaís('Portugal', 10, 'Lisboa'); const  
descAlemania = describePaís('Alemania', 83, 'Berlín'); const  
descFinlandia = describePaís('Finlandia', 6, 'Helsinki');  
console.log(descPortugal, descAlemania, descFinlandia);
```

### LECCIÓN: Declaraciones de funciones frente a expresiones

```
function porcentajeDeMundo1(población) { return  
  (población / 7900) * 100;  
}
```

```
const porcentajeDelMundo2 = función (población) {  
  retorno (población / 7900) * 100; };
```

```
const percPortugal1 = porcentajeDeMundo1(10); const  
percChina1 = porcentaje del mundo 1 (1441); const percUSA1  
= porcentajeDeMundo1(332); console.log(percPortugal1,  
percChina1, percUSA1);
```

## LECCIÓN: Funciones de flecha

```
const percentOfWorld3 = población => (población / 7900) * 100;
```

```
const percPortugal3 = porcentajeDeMundo3(10); const  
percChina3 = porcentajeDeMundo3(1441); const percUSA3  
= porcentajeDeMundo3(332); consola.log(percPortugal3,  
percChina3, percUSA3);
```

## LECCIÓN: Funciones que llaman a otras funciones

```
const describePoblación = función (país, población) { const porcentaje =  
porcentajeMundo1(población); const description = `${país} tiene $  
{población} millones de personas, que es aproximadamente el ${porcentaje}  
% del mundo.`; consola.log(descripción); };
```

```
describirPoblación('Portugal', 10);  
describirPoblación('China', 1441);  
describirPoblación('USA', 332);
```

## CONFERENCIA: Introducción a las matrices

```
poblaciones constantes = [10, 1441, 332, 83];  
console.log(poblaciones.longitud === 4); const  
porcentajes = [ porcentajeDelMundo1(poblaciones[0]),  
    porcentajeDelMundo1(poblaciones[1]),  
    porcentajeDelMundo1(poblaciones[2]),  
    porcentajeDelMundo1(poblaciones[3]) ];  
console.log(porcentajes);
```

## LECCIÓN: Operaciones básicas con arreglos (métodos)

```
const vecinos = ['Noruega', 'Suecia', 'Rusia'];  
  
vecinos.push('Utopía');  
consola.log(vecinos);  
  
vecinos.pop();  
consola.log(vecinos);  
  
if (!vecinos.incluye('Alemania')) {  
    console.log('Probablemente no sea un país centroeuropeo :D');  
}  
  
vecinos[vecinos.indexOf('Suecia')] = 'República de Suecia';  
consola.log(vecinos);
```

## CONFERENCIA: Introducción a los Objetos

```
const miPaís = {  
  país: 'Finlandia', capital:  
    'Helsinki', idioma:  
    'finlandés', población: 6,  
  vecinos: ['Noruega',  
    'Suecia', 'Rusia'] };
```

## LECCIÓN: Notación de punto vs. corchete

```
console.log( ` $  
  {miPaís.país} tiene ${miPaís.población} millones de personas que hablan  
  ${miPaís.idioma} , ${miPaís.vecinos.longitud} países vecinos y una capital  
  llamada ${miPaís.capital}. ` );
```

```
miPaís.población += 2;  
console.log(miPaís.población);
```

```
miPaís['población'] -= 2;  
console.log(miPaís.población);
```

## CONFERENCIA: Métodos de objetos

```

const miPaís = {
  país: 'Finlandia', capital:
  'Helsinki', idioma: 'finlandés',
  población: 6, vecinos:
  ['Noruega', 'Suecia', 'Rusia'],

  describe: function ()
    { console.log( `${este.país}
      tiene ${esta.población} millones de personas que hablan $
      {este.idioma} , ${este.vecinos.longitud} países vecinos y una
      capital llamada $ {esta.capital}.` ); },

  comprobarIsla: función () {
    this.isIsla = this.neighbours.length === 0 ? verdadero : falso;

    // Versión aún más simple (vea por qué esto funciona...) //
    this.isIsla = !Boolean(this.neighbours.length);

  } };
miPaís2.describe();
miPaís2.verificarIsla();
consola.log(miPaís2);

```

## LECCIÓN: Iteración: El bucle for

```

for (let votante = 1; votante <= 50; votante++) console.log(`
  Número de votante ${votante} está votando actualmente`);

```

**CONFERENCIA: Matrices en bucle, romper y continuar**

```

poblaciones constantes = [10, 1441, 332, 83];
porcentajes constantes2 = []; for (sea i = 0; i <
poblaciones.longitud; i++) {
  const perc = porcentajeDelMundo1(poblaciones[i]);
  porcentajes2.push(perc);

} consola.log(porcentajes2);

```

**CONFERENCIA: Bucles hacia atrás y bucles en bucles**

```

const listaDeVecinos = [
  ['Canadá', 'México'],
  ['España'],
  ['Noruega', 'Suecia', 'Rusia'], ];

for (sea i = 0; i < listaDeVecinos.longitud; i++)
  for (sea y = 0; y < listaDeVecinos[i].longitud; y++)
    console.log(`Vecino: ${listaDeVecinos[i][y]}`);

```

**CONFERENCIA: El ciclo while**

```

porcentajes const3 = []; sea i
= 0; while (i <
poblaciones.longitud) {
  const perc = porcentajeDelMundo1(poblaciones[i]);
  porcentajes3.push(perc); yo++;

} consola.log(porcentajes3);

```