



Desarrollo Web en Entorno Cliente

Ejercicios2. Tema 1

EJERCICIO 1

Escribir un programa que calcule el índice de masa corporal redondeado a 2 decimales.

EJERCICIO 2

Escribir un programa que convierta una cantidad de días a horas minutos y segundos. Usar templates para mostrar todos los datos.

EJERCICIO 3

Utilizando una estructura switch-case realizar un traductor sencillo de inglés a español para las palabras cat, dog, yellow y sleep (podéis añadir más palabras si queréis). Cualquier otra palabra no tienen traducción y se tiene que informar al usuario.

EJERCICIO 4

Escribir un programa que dado un string muestre el mismo, pero con los caracteres ordenados alfabéticamente. Usa split, sort y join.

EJERCICIO 5

Escribir un programa que dado un string muestre el mismo, pero con los caracteres en orden inverso. Usa split, reverse y join.

EJERCICIO 6

Escribir un programa que dada una cadena de caracteres muestre cada palabra que contiene y su frecuencia de aparición. (suponemos que las palabras solo están separadas por espacios)

EJERCICIO 7

Escribir un programa que partiendo del ejercicio anterior nos muestre solo la palabra más repetida.

EJERCICIO 8

Pedir al usuario que escriba una cadena de caracteres y devuelva un objeto con cada palabra que contiene y su frecuencia de aparición.

EJERCICIO 9

Escribir un programa que almacene un objeto con las horas de clase de las asignaturas de un curso, por ejemplo:

{'Matemáticas': 60, 'Física': 45, 'Química': 53} y después muestre la siguiente información:

- Suma de las horas de todas las asignaturas.
- Nombre Asignatura con más horas.
- Un objeto con solo las asignaturas con menos horas (poned vosotros el límite).

EJERCICIO 10

Escribir un programa que, partiendo de una estructura de datos con los precios de las frutas de una tienda, permita realizar las siguientes acciones:

Fruta	Precio/Kg
Plátano	1.35
Manzana	0.80
Pera	0.85
Naranja	0.70

EJERCICIO 11

- Subir el precio un 10% a todas las frutas.
- Dado un numero de kilos y una fruta mostrar el total a pagar, tenido en cuenta mayúsculas y minúsculas y si existe o no la fruta en la tienda.
- Mostrar la fruta con menor precio.

EJERCICIO 12

Crea un programa que pida al usuario que escriba una fecha en formato "dd/mm/yyyy y muestre el día, el mes y el año por separado.

EJERCICIO 13

Escribe un programa que tome una oración y reemplace todas las letras "a" con "x", todas las letras "e" con "y" y todas las letras "i" con "z".

EJERCICIO 14

Crea un programa que tome una lista de nombres separados por comas y muestre los nombres en orden alfabético.

EJERCICIO 15

Escribe un programa que tome una cadena de texto y elimine todas las vocales (a, e, i, o, u) de la misma.

EJERCICIO 16

Escribe una función que tome dos arreglos de números y devuelva un nuevo arreglo que contenga los elementos que son comunes en ambos arreglos.

EJERCICIO 17

Tenemos el siguiente array:

```
let usuarios = [  
  {nombre : "Susana", apellido: "Lozano"},  
  {nombre : "Antonio", apellido: "Sotillo"},  
  {nombre : "Iván", apellido: "Merino"}  
];  
Devolver un array uniendo los nombres y apellidos;
```

Ejemplo:

```
let usuarios2 = [  
  "Susana Lozano",  
  "Antonio Sotillo",  
  "Iván Merino"  
]
```

EJERCICIO 18

Crear un programa JavaScript donde se introduzca un número de kilómetros que corre un Runner al día. Según los kilómetros recorridos a la semana se clasifica a los Runners en las siguientes categorías usando los siguientes intervalos. Suponemos que un Runner corre los 7 días de la semana los mismos kilómetros al día.

INTERVALO CATEGORIA

0<KILOMETROS<=10 **Corredor novato**
10<KILOMETROS<=30 **Corredor iniciado**
30<KILOMETROS<=40 **Corredor experto**
KILOMETROS>=50 **Corredor nivel Élite**

Se debe mostrar mediante document.write la categoría del Runner. Si el usuario escribe un número negativo se debe mostrar un mensaje de error.

EJERCICIO 19

Crear un programa JavaScript donde se introduce el nombre de un animal a través de un prompt.

Se mostrará dentro de un h1 la clase de animal a la que pertenece.

Los animales disponibles serán **paloma, perro, serpiente y rana** cuyas respectivas clases son **ave, mamífero, reptil y anfibio**.

Si se introduce un animal que no está disponible se mostrará un mensaje de error.

El programa admitirá que se escriba los animales con letras mayúsculas y minúsculas.

EJERCICIO 20

El presupuesto de una obra se distribuye en los siguientes conceptos:

- 50% de materiales.
- 20% mano de obras.
- 30% en licencias de obra.

Crear un programa JavaScript que pida mediante un prompt el presupuesto total de la obra y que muestre mediante `document.write` una lista ordenada del coste de cada concepto. Si el usuario introduce un presupuesto negativo mostrar un mensaje de error dentro de un `h1`.