

EJERCICIOS DE EXPRESIONES

Expresiones aritméticas básicas

- 1. Dadas las siguiente expresiónes en JavaScript, para cada una aplicando las reglas de orden de agrupación (precedencia y asociatividad) y orden de evaluación:
 - pon paréntesis de forma que, sin modificar su funcionalidad, haga claro en qué orden se evalúa.
 - indica el valor resultante de la expresión y de las variables, si las hay

```
g) 10 * 10 ** 5 % 20 + 10 % 5
a) 15 - 3 - 2
                                                                        k) Infinity / Infinity
b) 12 / 6 / 2
                     h) let a = 10;
                                                                        1) 0/-0
                        let b =
c) 3 ** 2 ** 3
                           a++ % 10 ? "ola " + a : "hola " + a;
                                                                        m) 1 234 + 1 000
d) 15 - 3 ** 4 / 3
                                                                        n) 1 000.34 + 1 000.10
                      i) let a = 9;
                        let b =
e) 10/-0
                           a++ % 10 ? "ola " + a : "hola " + a;;
                                                                        o) 0xFE + 1
                                                                        p) 0B001 + 0B001
f) -10/-0
                      j) let a = 4;
                        a-- \le 5 \% a ? ++a : a--;
                                                                        q) 00333 + 00001
```

Expresiones aritméticas

- 2. Dadas las siguiente expresiónes en JavaScript, para cada una aplicando las reglas de orden de agrupación (precedencia y asociatividad) y orden de evaluación:
 - pon paréntesis de forma que, sin modificar su funcionalidad, haga claro en qué orden se evalúa.
 - indica el valor resultante de la expresión y de las variables, si las hay

```
a) let a = 1;
                                        d) let a = 1;
  a++ + --a;
                                          a > 1 ? a < 1 ? a++ : a-- : --a ;
                                        e) let a = 1;
b) let a = 1;
                                          let b = 2;
  a++ + a--;
                                          a * b \ge 2 ? (a += b--, ++b) : a /= --b;
c) let a = 1;
  ++a + a--;
                                        f) let a = 1;
                                          for (let i = 1, k = 10; i < 100; i+=k) {
                                             a += i;
                                          }
```

Operadores lógicos de shortcut

- 3. Dadas las siguiente expresiónes en JavaScript, para cada una aplicando las reglas de orden de agrupación (precedencia y asociatividad) y orden de evaluación:
 - pon paréntesis de forma que, sin modificar su funcionalidad, haga claro en qué orden se evalúa.
 - indica el valor resultante de la expresión y de las variables, si las hay



a) let a = 1;	e) let a = 0;	i) let a = 1;
true ++a	let b = 1;	a && a++
	a++ && b++	
b) let a = 1;		j) !(a && b) === !a !b
false ++a	f) let $a = 1;$	
	let $b = 0;$	k) !(a b) === !a && !b
c) let a = 1;	a b++;	
++a true;		(estas 2 ultimas son las leyes de De
	<pre>g) let a = 1;</pre>	Morgan)
d) let a = 1;	a a++;	,
false && ++a;		
	h) let a = 1;	
	a && a++;	

Operadores a nivel de bit

- 4. Dadas las siguiente expresiónes en JavaScript, para cada una aplicando las reglas de orden de agrupación (precedencia y asociatividad) y orden de evaluación:
 - pon paréntesis de forma que, sin modificar su funcionalidad, haga claro en qué orden se evalúa.
 - indica el valor resultante de la expresión y de las variables, si las hay

a) Number.MAX_SAFE_INTEGER.toString(16)	o) 65 & 32	z) ~false
b) Number.MAX_SAFE_INTEGER.toString(2)	p) 65 32	aa) ~true
c) (343).toString(2)	q) 65 ^ 32	bb) ~~false
d) ~0b0000000	r) 0b01010101 ^ 0b10101010	cc) ~~true
e) ~0b11111111	s) 0b00000001<<1	dd) ~undefined
f) ~0xFFFFFFF	t) (0b0000001<<1)<<1	ee) ~~undefined
g) ~0x80000000	u) ((0b00000001<<1)<<1)<<1	ff)!(~false)
h) ~1	v) 0b0000001<<3	gg) ! (~~false)
i) ~~1	w) 0x80000000>>4	hh) ~a === -a - 1
j) ~(!0)	x) 0x80000000>>>4	ii) ~~(-0);
k) ~(!1)	y) (0x80000000 + 0x0fffffff) 0	jj) -0<<2>>2
1) 0b11001111 & 0b10010011		
m) 0b11001111 0b10010011		
n) 0b11001111 ^ 0b10010011		

Forzar aritmética entera

- 5. Dadas las siguiente expresiónes en JavaScript, para cada una aplicando las reglas de orden de agrupación (precedencia y asociatividad) y orden de evaluación:
 - pon paréntesis de forma que, sin modificar su funcionalidad, haga claro en qué orden se evalúa.
 - indica el valor resultante de la expresión y de las variables, si las hay

Estas expresiones buscan realizar las operaciones con aritmética entera y no aritmética de coma flotante

a) (19 / 2)	c) ((19 / 2) + (23 / 3)) % 5
(19 / 2) 0 (19 / 2) >>> 0	d) (((-19 / 2) 0 + (23 / 3) 0) % 5)



b) (-19 / 2)	e) ((((19 / 2) 0) + ((23 / 3) 0)) % 5) 0
(-19 / 2) 0	
(-19 / 2)>>>0	f) (((-19 / 2)>>>0 + (23 / 3)>>>0) % 5)>>>0

Forzar aritmética entera

6. Modificar la siguiente expresión en lenguaje C (que utiliza aritmética entera, al ser d, m, y y número enteros) para que funcione en JavaScript:

```
(d += m < 3 ? y-- : y-2 , 23 * m / 9 + d + 4 + y / 4 - y / 100 + y / 400 ) % 7
```

Asignación

- 7. Dadas las siguiente expresiónes en JavaScript, para cada una aplicando las reglas de orden de agrupación (precedencia y asociatividad) y orden de evaluación:
 - pon paréntesis de forma que, sin modificar su funcionalidad, haga claro en qué orden se evalúa.
 - indica el valor resultante de la expresión y de las variables, si las hay

```
a) let a = b = 10;
                                             e) let w = 20;
                                                let a = false && w++;
b) let a = b = (213434) . toString(16);
                                             f) let w = 20;
                                                let a = (false \&\& w++);
c) let a = 1;
  true && (a = 31)
                                             g) let w = 20;
                                                let a = true && w++;
d) const z = y = x = Math.max(1,3);
  y++;
                                             h) let w = 20;
  x++;
                                                let a = (true && w++);
  z++;
```