

FUNCIONES

Ejercicios para practicar

Ejercicio 1: Crear una función que calcule la suma de dos números.

1. Define la función `sumar(numero1, numero2)` que reciba dos números como parámetros.
2. Dentro de la función, suma los dos parámetros y devuelve el resultado.
3. Llama a la función `sumar()` con diferentes pares de números y muestra el resultado en la consola.

Ejercicio 2: Crear una función que convierta grados Celsius a Fahrenheit.

1. Define la función `convertirCelsiusAFahrenheit(gradosCelsius)` que reciba un valor en grados Celsius como parámetro.
2. Dentro de la función, realiza la conversión utilizando la fórmula $(\text{gradosCelsius} * 9/5) + 32$.
3. Devuelve el resultado de la conversión.
4. Llama a la función `convertirCelsiusAFahrenheit()` con diferentes valores en grados Celsius y muestra el resultado en la consola.

Ejercicio 3: Crear una función que verifique si un número es par o impar.

1. Define la función `esPar(numero)` que reciba un número como parámetro.
2. Dentro de la función, utiliza el operador `%` para obtener el residuo de la división del número por 2.
3. Si el residuo es 0, el número es par. Si el residuo es diferente de 0, el número es impar.
4. Devuelve un valor booleano (`true` si es par, `false` si es impar).
4. Llama a la función `esPar()` con diferentes números y muestra el resultado en la consola.

OBJETOS

Ejercicios para practicar:

Ejercicio 1: Crear un objeto para representar un libro.

5. Crea un objeto llamado `libro` con las siguientes propiedades: título, autor, ISBN, género y precio.
1. Asigna valores iniciales a cada propiedad.
2. Define un método dentro del objeto llamado `mostrarDetalles()` que imprima en la consola la información del libro.
6. Crea otro objeto `libro2` con propiedades similares al primer objeto.
3. Utiliza el método `mostrarDetalles()` para imprimir la información de ambos libros.

Ejercicio 2: Crear un objeto para representar una tienda online.

7. Crea un objeto llamado `tienda` con las siguientes propiedades: nombre, productos (un array de objetos con información sobre cada producto), métodos para agregar productos, eliminar productos y calcular el total de la compra.
1. Define cada método con la lógica correspondiente para realizar las acciones especificadas.
2. Agrega algunos productos al array de productos.
3. Elimina un producto del array.
4. Calcula el total de la compra considerando el precio de cada producto.

Ejercicio 3: Crear un objeto para representar una cuenta bancaria.

8. Crea un objeto llamado `cuenta` con las siguientes propiedades: nombre del titular, número de cuenta, saldo, métodos para depositar, retirar y consultar el saldo.
1. Define cada método con la lógica correspondiente para realizar las acciones especificadas.
2. Realiza un depósito en la cuenta.
3. Realiza un retiro de la cuenta, verificando que el saldo sea suficiente.
4. Consulta el saldo actual de la cuenta.