

Los challenges son desafíos que te van a acercar a tu objetivo de convertirte en programador y te van a permitir trabajar y afianzar conceptos en grupo.

Recordá que el trabajo en equipo (aunque a veces sean pocos ejercicios) es fundamental para que puedas desarrollarte de forma profesional y aprendas a trabajar en entornos reales.

Con estos challenges nos aseguramos que se hayan asimilado los conceptos que se abordaron en cada unidad ya que estos son vitales para seguir con el desarrollo del curso.

¿Cómo subo los challenges?

Recordá que, para poder hacer consultas respecto a los ejercicios, es necesario que tengas un repositorio en GITHUB o Bitbucket creado y que el formato de subida es:

[tuRepositorio]/Bloque/Desafio

Ejemplo: github.com/francodileo/bloque1/Maxim0

Los ejercicios que aparecen en negrita son ejercicios grupales.

1. [Piloto]
Crear un script que defina e inicialice una variable de tipo cadena de caracteres donde almacenemos el nombre de un miembro del grupo y otra variable de tipo entera donde se almacena su edad. Imprimir cada variable en una línea distinta en pantalla.
2. [Basic]
Crear un script que permita ingresar a una persona su nombre, su correo y su edad. Mostrar un mensaje en pantalla y en la consola diciendo: Hola [nombre], te enviaremos un mail a [correo]
3. [Ensalada]
Escribir un script en el cual se ingresen 6 números enteros. Con estos se debe calcular la suma de los 3 primeros y el producto entre el tercero, el cuarto y el 5to y sumarle el sexto
4. [Apus]
Crear un script que permita simular de forma muy básica el mecanismo de una caja registradora. El usuario debe insertar el nombre del producto, la cantidad y el precio unitario. En la pantalla mostrar: "Gracias por comprar x unidades de x articulo. Total: Total a abonar."

5. [ElProfesor]

Confeccionar un programa que permita al usuario ingresar 2 notas y calcular:

- a. Suma total
- b. Promedio
- c. Nota máxima

6. [Passwords]

Solicitar que se ingrese dos veces una clave. Mostrar un mensaje si son iguales.

7. [Movie]

Se ingresan por teclado 4 números, si todos los valores ingresados son menores a 23, imprimir en la página 'Todos los números son menores al número establecido.

8. [Nine]

Crear un script que muestre la tabla de multiplicar del 9.

9. [DeTodo]C

Crear un script que permita al usuario ingresar un número y muestre la tabla de multiplicar y la suma de los mismos. (Ejemplo: El usuario ingresa el numero 4)

$$4 \times 1 = 4$$

$$4 \times 2 = 8$$

....

$$4 + 8 + 12 + 16 = 40$$

10. [LaFabrica]

En una empresa trabajan 5 empleados cuyos sueldos oscilan entre \$100 y \$500, realizar un programa que lea los sueldos que cobra cada empleado e informe cuántos empleados cobran entre \$100 y \$300 y cuántos cobran más de \$300.

Además el programa deberá informar el importe que gasta la empresa en sueldos al personal (grupo)

11. [newArray]

Crear un vector con 5 valores aleatorios comprendidos entre 1 y 1000. Luego extraer los dos últimos elementos sumarlos y mostrarlos. Imprimir también el tamaño final del vector

Recordar que `const nro=1+(Math.random()*1000);` permite generar un número aleatorio.

12. [LaClase]

Confeccionar un script que permita a un usuario ingresar nombre de alumno y notas en distintos vectores (condición de finalización \rightarrow alumno = ""). Al finalizar la carga se pide:

- a. Cantidad de alumnos cargados
- b. Cantidad de alumnos aprobados (nota ≥ 6)
- c. Cantidad de alumnos promocionados
- d. Alumno/s con mayor nota (si son muchos mostrarlos todos)
- e. Alumno/s con menor nota
- f. Media de aprobados (Promedio de todos los alumnos aprobados)
- g. Media de desaprobados (Promedio de todos los alumnos desaprobados)
- h. Ordenar y mostrar los nombres de los alumnos por orden alfabético
- i. Cantidad de notas pares y cantidad de notas impares.