

Ejercicios de Objetos en JavaScript



Ejercicio 1

Escribe una función que tome un objeto. Debería devolver el valor de la propiedad cuya clave sea país. Si no existiese dicha clave devolvería : "No se encuentra"

```
// Objeto: { continente: "Europa", pais: "España"}
```

Ejercicio 2

Escribe una función que tome un objeto (a) y una cadena (b) como argumento. Devuelve verdadero si el objeto tiene una propiedad con clave 'b'. Devuelve falso en caso contrario.

Ejercicio 3

Escribe una función que tome un objeto (a) y una cadena (b) como argumento. Devuelve verdadero si el objeto tiene una propiedad con la clave 'b', pero solo si tiene un valor verdadero. En otras palabras, no debe ser nulo, indefinido o falso. Devuelve falso en caso contrario.

Ejercicio 4

Escribe una función que tome una cadena como argumento. Cree un objeto que tenga una propiedad con la clave 'key' y un valor igual a la cadena. Devuelve el objeto.

Ejercicio 5

Escribe una función que tome dos cadenas (a y b) como argumentos. Cree un objeto que tenga una propiedad con la clave 'a' y un valor de 'b'. Devuelve el objeto.

Ejercicio 6

Escribe una función que tome dos matrices (a y b) como argumentos. Cree un objeto que tenga propiedades con claves los elementos del array 'a' y con los valores correspondientes 'b'. Devuelve el objeto.

Ejercicio 7

Escribe una función que tome un objeto (a) como argumento. Devuelve una matriz con todas las claves de los objetos.

Ejercicio 8

Escribe una función que tome un objeto como argumento. Dicho objeto tienen como argumento o valor dentro de la clave 'a' el valor 'b' que puede o no tener otras subclaves. Se pide obtener la propiedad 'b' del objeto 'a' en caso de que exista. Si no existe devolverá `undefined`

Ejercicio 9

Escribe una función que tome un objeto (a) como argumento. Devuelve la suma de todos los valores (temperaturas) del objeto. Vamos a imaginar que el objeto tiene por claves meses del año y los valores de esas claves son temperaturas. Es necesario validar que los valores de las claves son números para realizar la suma.

Ejercicio 10

Escribe una función que tome un objeto como argumento. Debería devolver un objeto con todas las propiedades del objeto original. excepto la propiedad con clave 'b'

Ejercicio 11

Escribe una función que tome dos objetos como argumentos. Lamentablemente, la propiedad 'b' del segundo objeto tiene la clave incorrecta. En su lugar, debería llamarse 'd'. Fusione ambos objetos y corrija el nombre de propiedad incorrecto. Devuelve el objeto resultante. Debe tener las propiedades 'a', 'b', 'c', 'd' y 'e'.

Ejercicio 12

Escribe una función que tome un objeto (a) y un número (b) como argumentos. Multiplica todos los valores de 'a' por 'b'. Devuelve el objeto resultante. Comprobar que los valores de las claves de (a) son números para realizar la multiplicación.

Ejercicio 13

Intercambiar claves y valores de objetos. Escribe una función que tome un objeto como argumento. De alguna manera, las propiedades y claves del objeto se mezclaron. Intercambia la clave del objeto Javascript con sus valores y devuelve el objeto resultante.

Ejercicio 14

Reemplazar cadenas vacías en el objeto con valores nulos. Escriba una función que tome un objeto como argumento. Algunos de los valores de propiedad contienen cadenas vacías. Reemplace cadenas vacías y cadenas que contienen solo espacios en blanco con valores nulos. Devuelva el objeto resultante.

Ejercicio 15

Extraer información de objetos. Escriba una función que tome un objeto como argumento que contenga propiedades con información personal. Extraiga el nombre, el apellido, el tamaño y el peso, si están disponibles. Si se proporciona el tamaño o el peso, transforme el valor en una cadena. Adjunte la unidad cm al tamaño. Adjunte la unidad kg al peso. Devuelve un nuevo objeto con todas las propiedades disponibles que nos interesan y sus modificaciones correspondientes.

Ejercicio 16

Agregar propiedad a cada objeto en la matriz. Escriba una función que tome un Array de objetos y una cadena como argumentos. Agrega una propiedad con clave 'continente' y valor igual a la cadena a cada uno de los objetos. Devuelve el nuevo arreglo de objetos.

Ejercicio 17

Convertir matriz en objeto con contador. Escriba una función que tome una matriz de números como argumento. Convierta la matriz en un objeto. Debe tener una clave para cada valor único de la matriz. El valor del objeto correspondiente debe ser el número de veces que aparece la clave dentro de la matriz.