

Lógica de programación JS

Guía Ejercicios prácticos

2022



Unidad 1

Resolver los ejercicios utilizando variables y operadores. Para el ingreso y egreso de información utilizar los métodos de Javascript vistos en clase. Cada ejercicio debe ser realizado en un archivo HTML y un JS (extensiones .html y .js).

1. Se le solicita al usuario que ingrese su nombre y luego su apellido. Realice un programa que arme y muestre el mensaje "Bienvenido", seguido del nombre y apellido del usuario.
2. Se le solicita al usuario que ingrese el diámetro de un círculo. Realice un programa para calcular e informar el perímetro y el área del círculo. Se considerará para este ejercicio que el valor de PI será 3.1416.
3. Se le solicita al usuario que ingrese 4 números. Realice un programa para calcular e informar la suma y el promedio.
4. Realizar un sistema para el cálculo de sueldos de una empresa. Se le solicita que ingrese el valor de la hora y la cantidad de horas trabajadas en el mes.

Realice un programa para calcular e informar el sueldo mensual del empleado.

5. Realizar un sistema para el cálculo de sueldos de una empresa. Se le solicita que ingrese el valor de la hora, la cantidad de horas trabajadas en el mes y los años de antigüedad en la empresa.

Realice un programa para calcular e informar el sueldo mensual del empleado, teniendo en

cuenta que se le asigna un bono mensual igual al 15% del sueldo por año de antigüedad.

6. Realizar un sistema para el cálculo de sueldo de una empresa de seguros. Se le solicita que ingrese el valor de la hora, la cantidad de horas trabajadas en el mes, los años de antigüedad, la cantidad de seguros vendidos y el valor del seguro más caro vendido.

Realice un programa para calcular e informar el sueldo mensual del empleado, teniendo en cuenta que se le asigna un bono igual al 50% del seguro más caro vendido, un bono igual al 25% del sueldo por la cantidad de seguros vendidos y otro bono igual al 15% del sueldo por año de antigüedad. Una vez obtenido el sueldo final, calcular e informar el valor promedio de la hora del empleado.

Unidad 2

Resolver los ejercicios utilizando variables y operadores. Para el ingreso y egreso de información utilizar los métodos de JavaScript vistos en clase. Cada ejercicio debe ser realizado en un archivo HTML y un JS (extensiones .html y .js).

7. Se le solicita al usuario que ingrese un número. Realice un programa para informar si el número es cero, par o impar.

8. Se le solicita al usuario que ingrese un número. Realice un programa para informar si el número es múltiplo de 3.

9. Se le solicita al usuario que ingrese una letra. Realice el algoritmo para informar si el valor ingresado es una vocal.

10. Se le solicita al usuario que ingrese los extremos de un rango numérico y un número. Realice un programa para informar si el número está dentro del rango.

Si está en rango, informar si el número es par.

Si no está dentro del rango, informar si es número es impar.

Tenga en cuenta que el rango debe tener una diferencia mínima de 5 números enteros.

11. Se le solicita al usuario que ingrese dos números y un operador (+, -, *, /). Realice un programa para calcular e informar la operación solicitada entre ambos números.

12. Se le solicita al usuario que ingrese los tres lados de un triángulo. Realice el algoritmo para informar si el triángulo es equilátero, isósceles o escaleno.

13. Realizar un sistema para el cálculo de sueldo de una empresa. Se le solicita al usuario que ingrese la categoría a la que pertenece que define el sueldo básico mensual (categoría 1: u\$s 2000, categoría 2: u\$s 3000, categoría 3: u\$s 4000) y las horas extras. Se sabe que:

a. Si es de la categoría 1 y trabajó más de 20 horas extra, suma un bono de u\$s 500 más.

b. Si es de la categoría 3 y trabajó más de 30 horas extra, suma un bono de u\$s 1000 más.

Realice un programa para calcular e informar el sueldo mensual del empleado, indicando si su sueldo supera o no los u\$s 4000.

Unidad 3

Resolver los ejercicios utilizando variables y operadores. Para el ingreso y egreso de información utilizar los métodos de JavaScript vistos en clase. Cada ejercicio debe ser realizado en un archivo HTML y un JS (extensiones .html y .js).

14. Se le solicita al usuario que ingrese 3 números. Realice un programa para informar si el número es múltiplo de 3, múltiplo 5, múltiplo de ambos o múltiplo de ninguno.

15. Se le solicita al usuario que ingrese los extremos de un rango numérico y una cantidad de valores desconocidos.

Realice un programa para informar si cada número está dentro del rango.

Si está en rango, informar si el número es par.

Si no está dentro del rango, informar si es número es impar.

Tenga en cuenta que el rango debe tener una diferencia mínima de 5 números enteros.

16. Se le solicita al usuario que ingrese dos números y un operador (+, -, *, /). Realice un programa para calcular e informar cada operación deseada entre los dos números. Ese proceso se puede repetir mientras lo desee el usuario. Todos los valores deben ser validados.

17. Se le solicita al usuario que ingrese las notas del parcial de los alumnos de una comisión. Se desconoce la cantidad de alumnos. Realice el algoritmo para informar:

- a. El porcentaje de alumnos aprobados (nota igual o superior a 4).
- b. El porcentaje de alumnos desaprobados (nota inferior a 4).
- c. El promedio de las notas.

Tenga en cuenta que solamente las notas pueden ir del 1 al 10.

26. Se le solicita al usuario que ingrese una cantidad desconocida de números. Realice un programa para calcular e informar:

- a. La sumatoria de los valores ingresados.
- b. El menor valor ingresado.
- c. El mayor valor ingresado.

18. Como resultado de una encuesta se recogen los siguientes datos: sexo (H: Hombre, M: Mujer), edad (en años) y altura (en centímetros). Realice un programa para calcular e informar:

- a. El porcentaje de mujeres mayores a 25 años.
- b. El porcentaje de hombres menores de 18 años.
- c. El promedio de edad de las mujeres.
- d. El promedio de altura de los hombres.
- e. La menor edad ingresada.
- f. La mayor altura ingresada