

1. Crea un objeto con varias propiedades de tipo string. Recorre el objeto con un bucle, en cada iteración imprime por consola "La key es: _____ y el valor es : _____"
2. Crea una función que reciba un número y devuelva un array con cuatro posiciones:
 - a. Primera posición. Sólo la parte entera
 - b. Segunda posición. Redondeo al entero más cercano.
 - c. Tercera posición. Redondeo al alza
 - d. Cuarta posición. Redondeo a la baja
3. Escribir un programa que dado un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo, de altura el número introducido. En la fila par hay guiones y en la impar asteriscos.

```

*
- -
* * *
- - - -
* * * * *
```

4. Crea una función que se le pase como parámetro un conjunto de objetos películas (haz uso de destructuring), cada objeto tendrá dos propiedades, nombre y duración. Haz uso del método "some" de la clase Array para que indique si alguna película tiene una duración de más de 300 min.
5. Crea una función que reciba **tres** parámetros
 - a. Parámetro 1 - Un parámetro de tipo booleano
 - b. Parámetro 2 - Una función A
 - c. Parámetro 3 - Otra función B

La función deberá ejecutar la función A si el parámetro es true y la función B si el parámetro es false. La función A imprimirá por consola "El valor es true", y la función B imprimirá por consola "El valor es false".
6. Crea un bucle que imprima la serie n^2 , donde n va desde 5 hasta 15 incluido.
 - a. Hazlo con un bucle for
 - b. Hazlo con un bucle while
 - c. Hazlo con un bucle do while
7. Crea una función que reciba un parámetro opcional (en la propia definición de la función) y en caso de no indicarse deberá ser inicializado a la cadena vacía "". La función devolverá el número de letras que contiene la cadena que se le pasa como parámetro.