

TALLER FUNCIONES JAVASCRIPT

1. Realizar un programa que muestre en pantalla un saludo al nombre de dos personas, introducido por teclado, usar funciones con dos parámetros.
2. Realizar una función en Javascript que reciba un número como parámetro y retorne falso si es negativo.
3. Realizar una función que reciba un número como parámetro y retorne "PAR" si es par o de lo contrario "IMPAR"
4. Realizar un programa que una vez que solicita dos números por teclado, los pasa
a una función donde se calcula la suma de éstos. La función devolverá dicho resultado, pero en el caso de que salga negativo, deberá cambiarle el signo antes de devolverlo. Imprimir el resultado en la función principal.
5. Realizar un programa que, pidiendo la introducción de un número, averigüe
mediante una función, si dicho número que se le pase es positivo, negativo o nulo. Para ello, deberá escribir en pantalla, en caso positivo, el mensaje "El número es positivo". En el caso de ser negativo escribirá "El número es negativo". Si resulta ser nulo escribirá "El número es nulo".
6. Realizar una función en Javascript, que al recibir como parámetro una cadena de texto, retorne un mensaje que diga si esta formado solo por mayúsculas, solo por minúsculas o está formada por ambas.
7. Realizar una función que, dada una cadena de texto ingresada por el usuario, valide la cantidad de caracteres escritos, de acuerdo con un máximo de caracteres definidos por defecto en una constante. Si la cadena de caracteres supera el tamaño, retorna falso y de lo contrario true.
8. Realizar una función que reciba como parámetro el radio de un círculo y retorne el área.
9. Realizar una función que reciba como parámetro un arreglo con tres notas de un estudiante y retorne su promedio.

10. Realizar una función que reciba como parámetro un arreglo con las edades de un grupo de personas y retorne la cantidad de personas que son mayores de edad.
11. Escriba un programa que solicite al usuario un vector numérico y devuelva otro vector con todos los elementos multiplicados por el número que el usuario indique. Utilice funciones.
Ej: Si el usuario ingresa [1,2,3] e ingresa el número 10, el programa debe devolverle [10,20,30] como resultado.
12. Escriba una función que solicite al usuario dos matrices y retorne la suma de estas. Si las matrices no se pueden sumar, debe decirle al usuario "operación inválida".
13. Escriba una función que solicite al usuario una matriz y muestre la diagonal principal, diagonal secundaria, retorne dos vectores con estos datos y luego haciendo uso de otra función calcule el promedio de los elementos contenidos en cada diagonal. El programa debe ser capaz de leer **matrices cuadradas** de cualquier tamaño.
14. Escriba una función que permita verificar los elementos repetidos en dos matrices del mismo tamaño y devuelva un vector con este conjunto de elementos. Si las matrices son de distinto tamaño debe mostrar un aviso indicando que no es posible ejecutar el programa.
15. En una tienda se desean vender cuadernos, el costo de un cuaderno para el vendedor es de 200 pesos. Escriba un programa que solicite al usuario el número de cuadernos que va a adquirir, el precio al cual los va a vender y finalmente muestre la ganancia total en pantalla. Utilice funciones.
Ej: Si el usuario indica que vendió 10 cuadernos a 300 pesos, el programa debe decirle que la ganancia neta fue de 1000 pesos.
16. Escriba un programa que reordene vectores de 9 elementos en matrices de 3x3 según el orden de sus índices. Posteriormente calcule el promedio de los elementos de la matriz y finalmente cuente cuántos números pares e impares tenía, retorne este dato como un vector de 2 posiciones ([#pares, #impares]). Utilice una función para convertir el vector a una matriz, otra función para calcular el promedio y una última para ver la cantidad de números pares e impares.

