

1. Hacer una función llamada `esDNI(dni, letra)` que dado un número y una letra, devuelva verdadero o falso, si al número le corresponde la letra del DNI. Para calcular la letra del DNI se usarán las siguientes reglas:
 - El número completo del DNI se debe dividir entre 23.
 - El resto de la división es el que se utiliza para calcular la letra.
 - El resto de la división siempre dará como resultado un número entre 0 y 22
 - La letra corresponderá al valor obtenido de la operación, de acuerdo con la ubicación dentro del código: TRWAGMYFPDXBNJZSQVHLCKE que cuenta con 23 caracteres.
 - Como se cuenta desde el 0 hasta el 22, la T del código corresponde al 0 y la E corresponde al número 22.

2. Usando la función del ejercicio anterior, hacer una aplicación que verifique que la función del ejercicio anterior funciona correctamente, simplemente comprobando los resultados de varios DNI.
3. Escriba una función llamada `esNIE(nie, letraInicio, letraFin)` que devuelva verdadero o falso si las letras `letraInicio` y `letraFin` coinciden con las letras del `nie` introducido. El procedimiento de cálculo es el mismo que el del DNI, pero si empieza por Y se le debe sumar 10.000.000. Si comienza por Z, se le debe sumar 20.000.000. Si comienza por X, no se le debe sumar nada.
4. Escriba el objeto `Rectángulo`, que en su constructor se le pase el ancho y alto y tenga los métodos `área` y `perímetro` (que devuelven el valor del área y del perímetro). Haga pruebas de su funcionamiento.
5. La clase `String` es muy usada, pues todos los datos que se introducen en un formulario son de tipo texto. Busque en la documentación los métodos `trim()`, `split()`, `startsWith()` y `endsWith()` y haga un código de ejemplo con cada uno.
6. Se pueden leer los argumentos que se le pasan a un programa por línea de comandos. Estos se almacenan usando el array `process.argv`. Haga el siguiente código en un archivo llamado `comandos.js`:

```
console.log(process.argv);
console.log(process.argv.length);
console.log(process.argv[2]);
```

Ejecútelo usando:

```
node comandos.js argumento1 argumento2 argumento3
```

7. Haga un programa que solicite al usuario el nombre y los dos apellidos por línea de comandos. Cree el objeto `Persona`, con los campos `nombre`, `apellido1` y `apellido2`. El método `apellidosNombre()` debe devolver un `String` con los dos apellidos, una coma y el nombre. Muestre el resultado por consola. Importante: use el método `trim()` para limpiar la entrada del usuario.
8. Cree una calculadora que haga las operaciones básicas. Los comandos se deben leer usando la línea de comandos. Por ejemplo:


```
node calculadora.js 1 + 3
node calculadora.js 3 * 4
```
9. Usando los métodos de la clase `Math`, añada operaciones de calculadora científica como, raíz cuadrada, `sin()`, `cos()`, `tan()`,...
10. Haga una aplicación que genere 10 números al azar y los añada a una lista. Debe poder mostrar todos los teléfonos añadidos a la lista.
11. Haga un programa que guarde una lista de nombres y teléfonos en un mapa (`telefonos["nombre"] = 555123`). Lea por línea de comandos un nombre y devuelva si tiene un número de teléfono asociado.