

GONZALO VARGAS LEYTON

1º DAW

I.E.S MAR DE CÁDIZ

TAREA 0.2



LENGUAJE MARCAS Y SIGNOS



CURSO 24/25

DESARROLLO DE
APLICACIONES WEB



GONZALO VARGAS LEYTON

1º DAW

I.E.S MAR DE CÁDIZ

TAREA 0.2



LENGUAJE MARCAS Y SIGNOS

JAVA SCRIPT

Ejercicios 4.1

APARTADO 1:

```
JavaScript2 > .js sumanumeros.js > ...
1 // Crear un array con 100 números aleatorios entre 1 y 100
2 const numeros = Array.from({ length: 100 }, () => Math.floor(Math.random() * 100) + 1);
3
4 // Calcular la suma total
5 const sumaTotal = numeros.reduce((acumulador, numero) => acumulador + numero, 0);
6
7 // Mostrar resultados
8 console.log("Array de 100 números:", numeros);
9 console.log("Sumatorio de todos los números:", sumaTotal);
10
```

Array de 100 números: [
91, 97, 37, 83, 77, 59, 30, 11, 69, 5, 54, 31,
58, 99, 78, 61, 60, 82, 82, 18, 98, 97, 15, 49,
43, 15, 37, 49, 13, 88, 94, 63, 23, 7, 6, 98,
5, 46, 83, 31, 17, 65, 92, 45, 45, 88, 91, 26,
5, 61, 99, 40, 9, 98, 85, 97, 23, 27, 85, 59,
68, 99, 79, 37, 53, 57, 10, 82, 4, 33, 92, 72,
53, 18, 88, 64, 86, 17, 97, 20, 19, 38, 94, 46,
32, 72, 7, 79, 33, 83, 85, 69, 19, 21, 34, 16,
56, 27, 18, 94
]

Sumatorio de todos los números: 5353

CURSO 24/25

DESARROLLO DE
APLICACIONES WEB





LENGUAJE MARCAS Y SIGNOS

CÓDIGO:

```
// Crear un array con 100 números aleatorios entre 1 y 100
const numeros = Array.from({ length: 100 }, () => Math.floor(Math.random() * 100) + 1);

// Calcular la suma total
const sumaTotal = numeros.reduce((acumulador, numero) => acumulador + numero, 0);

// Mostrar resultados
console.log("Array de 100 números:", numeros);
console.log("Sumatorio de todos los números:", sumaTotal);
```

APARTADO 2:

```
JavaScript2 > # script.js > @ pedirNumero > @ rl.question("Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: ") callback
1 const readline = require('readline');
2 const rl = readline.createInterface({
3   input: process.stdin,
4   output: process.stdout
5 });
6
7 const numeros = [];
8 let pares = 0, impares = 0;
9
10 function pedirNumero() {
11   rl.question("Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: ", entrada => {
12     let numero = Number(entrada);
13
14     if (entrada === "0" || isNaN(numero)) {
15       // Mostrar resultados y cerrar
16       console.log("Array de entrada:", numeros);
17       console.log("Cantidad de números pares: ${pares}");
18       console.log("Cantidad de números impares: ${impares}");
19       rl.close();
20       return;
21     }
22
23     numeros.push(numero);
24     if (numero % 2 === 0) pares++;
25     else impares++;
26
27     pedirNumero(); // Pedir otro número
28   });
29 }
30
31 pedirNumero();
```

```
al workspace/Lenguaje de marcas y signos/JavaScript2> node script.js
Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: 2
Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: 4
Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: 6
Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: 5
Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: 8
Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: 9
Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: 7
Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: 0
Array de entrada: [
  2, 4, 6, 5,
  8, 9, 7
]
Cantidad de números pares: 4
Cantidad de números impares: 3
```



LENGUAJE MARCAS Y SIGNOS

CÓDIGO:

```
const readline = require('readline');
const rl = readline.createInterface({
  input: process.stdin,
  output: process.stdout
});

const numeros = [];
let pares = 0, impares = 0;

function pedirNumero() {
  rl.question("Introduce los números que desees, y después introduce 0 para terminar: ",
    entrada => {
      let numero = Number(entrada);

      if (entrada === "0" || isNaN(numero)) {
        // Mostrar resultados y cerrar
        console.log("Array de entrada:", numeros);
        console.log(`Cantidad de números pares: ${pares}`);
        console.log(`Cantidad de números impares: ${impares}`);
        rl.close();
        return;
      }

      numeros.push(numero);
      if (numero % 2 === 0) pares++;
      else impares++;

      pedirNumero(); // Pedir otro número
    });
}

pedirNumero();
```

GONZALO VARGAS LEYTON

1º DAW

I.E.S MAR DE CÁDIZ

TAREA 0.2



LENGUAJE MARCAS Y SIGNOS

ENLACE:

<https://l3yton.github.io/INDICE-LSMGI/>

CURSO 24/25

DESARROLLO DE
APLICACIONES WEB

