

Aclaración: Las primeras prácticas las realizaremos con la consola del browser

Para abrir la consola en Chrome o Firefox apretar **F12** y clicar la pestaña **Consola**.

Rompehielo

1. Para romper el hielo vamos a codear algunos puntos:
 - a. Una suma cualquiera. $5 + 4$, por ejemplo y darle ENTER. Qué pasó?
 - b. Crear una variable llamada *nombre* con el valor "pepe".
 - c. Crear una variable llamada *edad* con el valor 30.
 - d. Crear una variable llamada *colores* tipo *array* con los colores primarios.
 - e. Crear una función llamada *cumpleFeliz(edad)*, que reciba una edad por parámetro y retorna esa misma edad + 1.
 - f. Ejecutar la función *cumpleFeliz*, se puede usar la variable *edad* del punto c.
 - g. Escribí `console.log("Hola")` y ejecutalo.
 - h. Escribí `console.log(1+3)` y ejecutalo.

Operadores

1. Crear dos variables numéricas *num1* con valor 2 y *num2* con valor 7.
2. Sumarle uno a la variable *num1* utilizando la notación ++.
3. Crear una nueva variable llamada *resultado* cuyo valor sea el resultado de multiplicar *num1* y *num2*.
4. Sumarle dos unidades a *resultado* utilizando la notación (+=).
5. Probá el siguiente código en la consola:

```
if(2 == "2"){  
    console.log("Estas igual!!!");  
}
```

¿Qué debería modificar en el IF para que solamente imprima "Estas igual!!!", cuando no solo el *valor* sino el *tipo* de variable sea el mismo?

6. Crear una función que se llame *entreDiez* que tome un número por parámetro y devuelva *true* si ese número está entre el 0 y el 10 y *false* en caso contrario. Ejecutar algunos casos; *entreDiez(7)*, *entreDiez(15)*.
7. Tengo el siguiente código:

```
2 * 2 + 5
```

Me piden que lo modifique de tal forma que el resultado me dé 14, sin agregar o quitar números, que puedo hacer para lograrlo?

Condicionales y bucles

1. Crear una variable llamada *num1* con el valor numérico 123.
2. Modificar la variable *num1* para cambiar su valor a *texto*, quedando: "123".
3. Crear una variable llamada *num2* con el valor textual "234"
4. Modificar la variable *num2* para cambiar su valor a *numero*, quedando: 234.
5. Crear una variable *suma* que tenga la suma de *num1* y *num2*.
6. Escribir el siguiente código en consola:

```
if (0) {
    alert('ALERT');
}
```

¿Por qué el alert no ocurre? Si cambio el 0 por un 1? :O

7. Escribir una función que se llame *recibiTexto* que reciba un texto por parámetro y pregunte si el texto que pasaron es vacío devuelve true.
8. Definir dos variables con números y compararlos con un if para decidir cuál número es mayor e imprimir "El número mayor es **N**" donde **N** sea el valor de la variable mayor.
9. Al ejercicio anterior agregar un else para cubrir el caso inverso.
10. Utilizando las variables del ejercicio anterior, averiguar cuál es la variable mayor utilizando un if ternario:
11. Vamos a diseñar un juego para jugar con amigos. En cada turno habrá que ejecutar nuestro programa y hará lo siguiente:

Para generar un número al azar entero se utiliza:

```
Math.floor(Math.random()*11)
```

- a. Elegirá un número entero al azar entre 1 y 10.
- b. Según el número dirá una consigna para el jugador que le toque jugar (ejemplo: Cantar una canción, Dar una vuelta carnero, etc).

Importante: Se recomienda resolver el ejercicio utilizando un switch.

12. A Pablo le dijeron que contara 1000 ovejitas para que se vaya a dormir y que las escribiera en consola.

```
"1 ovejita"
"2 ovejitas"
"3 ovejitas"
.....
```

No contaban con que Pablo sabía Javascript y había una forma sencilla de resolverlo...

13. Utilizando el mismo código para resolver el ejercicio anterior y utilizando el *break*; hacer que cuente hasta 10 ovejitas porque se quedó dormido.
14. Hacer una función llamada *numerosPares()* que muestre por consola los números pares menores a 100 utilizando un while.
15. Hacer la misma función *numerosPares()* pero esta vez utilizando do/while.

