Sprint 1 – Ejercicios

Índice

Índice 1
Objetivo 3
Comentarios generales 3
Ejercicio 1 4
Ejercicio 2 5
Ejercicio 3 6
Ejercicio 4 7
Ejercicio 5 8
Ejercicio 6 8
Ejercicio 7 9
Ejercicio 8 10
Ejercicio 9 11
Ejercicio 10 12
Ejercicio 11 12
Ejercicio 12 12
Ejercicio 13 13
Ejercicio 14 13
Ejercicio 15 14
Ejercicio 16 15
Ejercicio 17 16
Ejercicio 18 17
Ejercicio 19 18
Ejercicio 20 19

Ejercicio 21 20

Ejercicio 22 21

Ejercicio 23 22

Ejercicio 24 (Extra) 23

Ejercicio 25 (Extra) 25

Ejercicio 26 (Extra) 26

Ejercicio 27 (Extra) 27

Ejercicio 28 (Extra) 28

Ejercicio 29 (Extra) 29

Objetivo

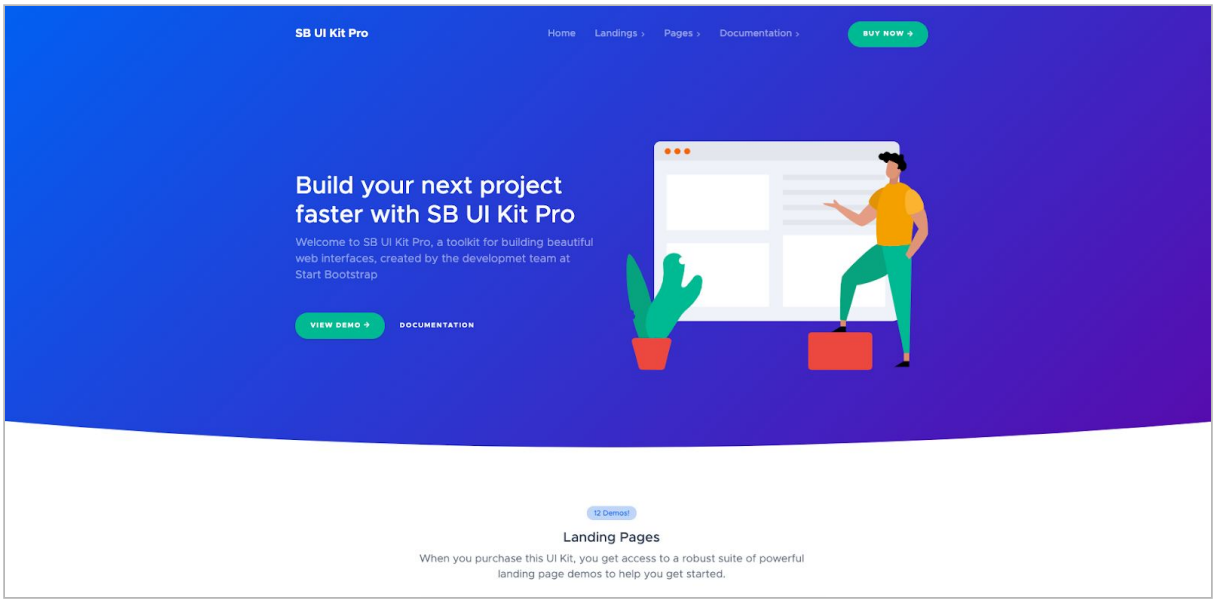
El objetivo de este Sprint es repasar los siguientes temas:

- Maquetación – HTML y CSS.
- Bootstrap.
- Programación en JavaScript.
- jQuery y manipulación del DOM.

Comentarios generales

- Leer en detalle la pauta de cada ejercicio.
- Notar que algunos ejercicios requieren que sea haya dictado una clase previa (teórico) antes de poder resolverlos. Estos ejercicios estarán debidamente señalizados.
- En caso de dudas, pueden recurrir a sus compañeros, docentes (por Slack) y/o sitios en Internet (ej: Stack Overflow). Recuerden la importancia de apoyarse entre ustedes ya que una gran forma de aprender y reforzar conocimientos es explicarle a otro.

Ejercicio 1



Pauta:

- El ejercicio consiste en maquetar la siguiente página: https://themes.startbootstrap.com/sb-ui-kit-pro/index.html.
- Deberá ser hecho en forma individual, aunque podrán consultar sus compañeros, docentes o en Internet. Recuerden que ayudar a sus compañeros es una gran forma de aprender.
- Sólo es necesario replicar la Home. Pueden copiar las imágenes del sitio o usar otras de su preferencia.
- Verificar que el sitio se vea bien en mobile.
- ⚠ Intentar no copiar el código fuente (del link anterior).
- Hay varias cosas que tal vez aún no las saben hacer. ¡Hay que investigar!

Después haremos el ejercicio entre todos.

Algunos temas que probablemente tengan que investigar son:

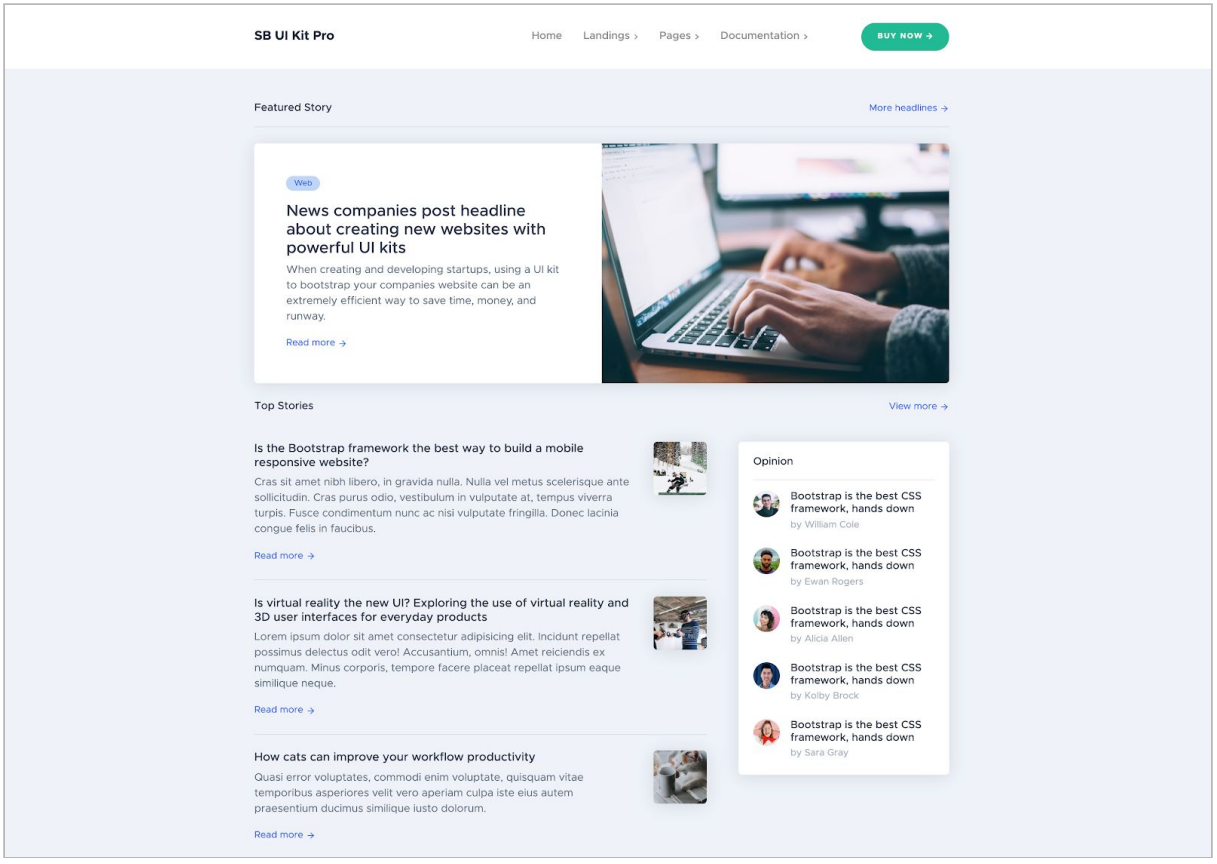
- CSS Before y CSS After.
- CSS Transitions.
- Imágenes SVG. Junto con esto, algo que les puede ser útil es la herramienta Figma para crear imágenes vectoriales y que se pueden exportar a SVG.

- Flexbox. Recomendamos completar todos los niveles de este juego.

Ejercicio 2

- Investigar sobre metodologías ágiles.
    - ¿Qué ventajas / desventajas tienen sobre la gestión tradicional de proyectos?
    - ¿Qué tipos de metodologías ágiles existen?
- Investigar sobre Scrum.
    - ¿Qué ventajas y desventajas tiene?

Ejercicio 3



Pauta:

- Este es un ejercicio similar al Ejercicio 1. Se deberá maquetar la siguiente página.
- Deberán trabajar en equipos de 2 o 3 alumnos (armados por el docente). Por lo tanto, deberán dividirse las tareas y elegir los canales de comunicación que consideren pertinentes. La idea es trabajar de la forma más sincronizada posible, como un "EQUIPO", con todas las letras y en mayúscula.
- La idea es que al finalizar el ejercicio, cada alumno deberá tener una copia idéntica de la solución.
- ⚠Intentar no copiar el código fuente (del link anterior).

Ejercicio 4

Clase previa: “Línea de Comandos”.

Pauta:

Usando una terminal (ej: Hyper), preferentemente con una shell como Bash o Zsh:

1. Crear una carpeta llamada `EjercicioTerminal`.
2. Crear un archivo llamado `alumnos.txt`.
3. Agregar al archivo un listado con los nombres de los compañeros de clase.
4. Guardar el archivo.
5. Crear otro archivo llamado `tecnologias.txt`.
6. Agregar al archivo anterior un listado con algunas de las tecnologías que usaremos en el curso (ej: HTML, CSS, JavaScript, Node.js, etc).
7. Listar en la terminal todo el contenido de la carpeta `EjercicioTerminal`.
8. Mover dicha carpeta a otra ubicación de la máquina (por ejemplo, moverla a la raíz del disco o al Escritorio).
9. Hacer una copia de la carpeta llamada `EjercicioTerminal_v2`. Al realizar esto, deberían tener estas dos carpetas en la misma ubicación:
    - `EjercicioTerminal`
    - `EjercicioTerminal_v2`
10. Borrar todos los archivos dentro de la carpeta `EjercicioTerminal_v2`.

Ejercicio 5

Clase previa: “Línea de Comandos”.

Investigar sobre los siguientes comandos:

- `sudo` → ¿qué es? ¿para qué sirve? ¿cuándo usarlo?
- `rm -r`
- `df`
- `cat`
- `head`
- `tail`
- `curl`
- `grep`

👉 Un sitio que les puede ser de ayuda es este y este. También les será de ayuda lo que se conoce como “Command-line completion” o simplemente “Tab completion”.

Ejercicio 6

Clase previa: “Git”.

Pauta:

Investigar sobre **Git**.

- ¿Para qué sirve?
- ¿Qué ventajas / desventajas tiene? ¿Vale la pena?
- ¿Qué hacían los desarrolladores antes de tener Git?
- ¿Qué diferencia hay entre Git y GitHub?

👉 Un alumno (elegido al azar) deberá contarle a toda la clase el resultado de su investigación. Si lo desean, pueden preparar una pequeña presentación con diapositivas (ej: Google Slides).

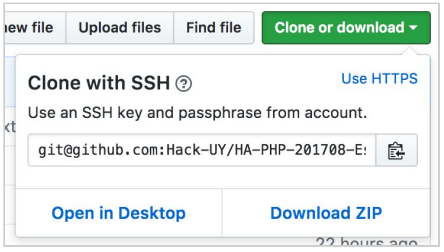
🔑 Si aún no tienen, háganse una cuenta en GitHub.

Ejercicio 7

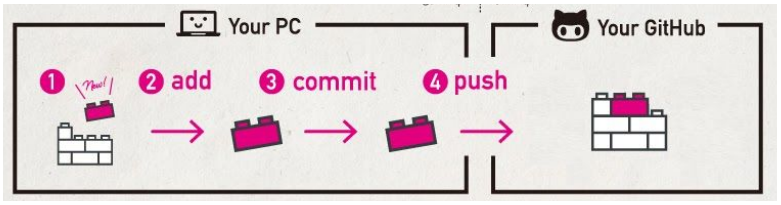
Clase previa: “Git”.

Pauta:

1. Crearse una cuenta en GitHub: https://github.com.
2. Descargar GitHub Desktop (Windows / Mac).
3. Crear un repositorio privado en GitHub.
4. Clonar dicho repositorio. Se puede hacer haciendo click en “Open in Desktop”.



   Esto hace una copia del código del proyecto en su computadora (repositorio local). GitHub Desktop les preguntará dónde quieren crear la carpeta del proyecto dentro de su equipo.
5. Crear algún archivo (ej: un `index.html`) dentro de la carpeta del proyecto.
6. Hacer `commit` del archivo.
7. Hacer `push` de los cambios.



8. Ver el repositorio en GitHub (en la web).
9. Realizar modificaciones al archivo.
10. Hacer `commit` y `push` nuevamente.
11. Ver los cambios en GitHub.

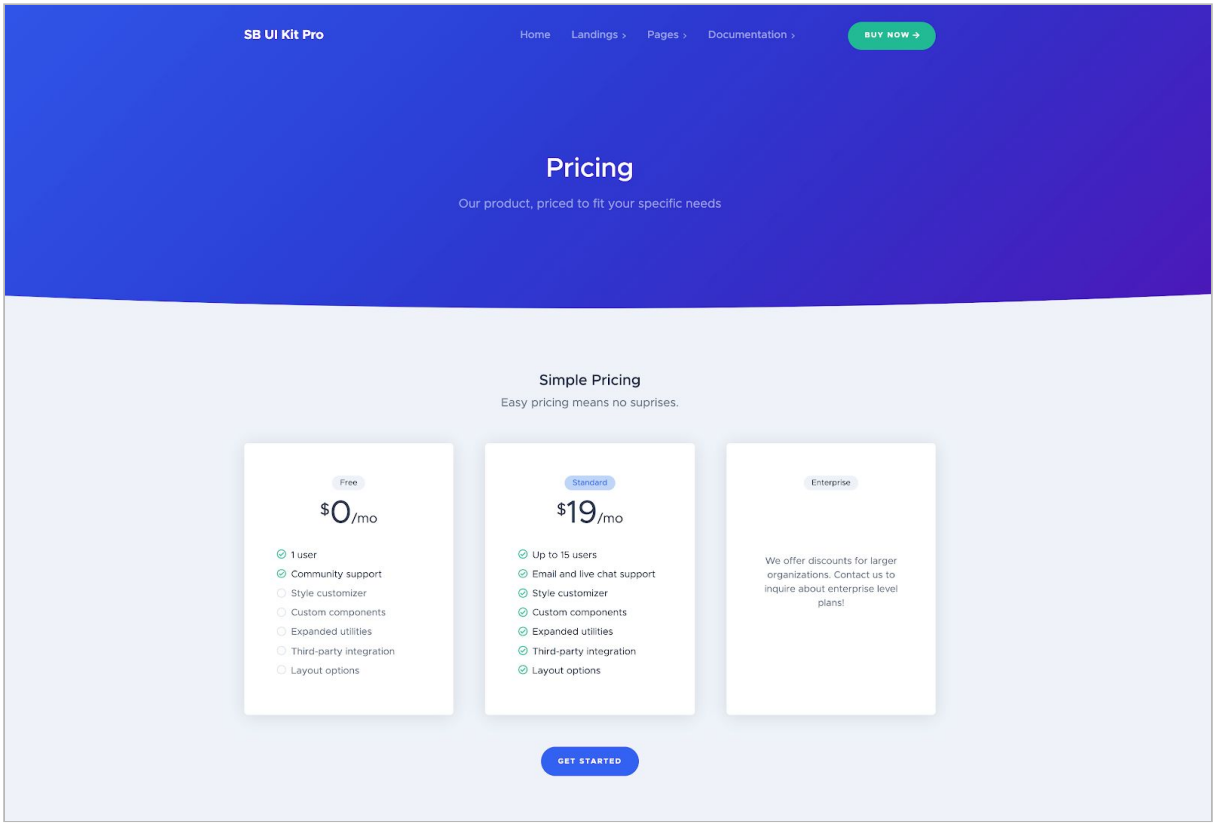
Ejercicio 8

Pauta:

- Darle acceso a su repositorio (el que crearon en el ejercicio anterior) a un compañero de la clase. Darle permisos de escritura (no solamente de lectura).
- A su vez, otro compañero les dará acceso a ustedes.
- La idea es que se hagan cambios cruzados en sus proyectos.
- ¿Qué pasa si dos personas hacen cambios sobre el mismo archivo? ¿Cómo se soluciona? ¡Pruébenlo!

Ejercicio 9

Clase previa: “Git”.



Pauta:

- Este es un ejercicio similar al Ejercicio 1 y Ejercicio 3. Se deberá maquetar la siguiente página.
- Se deberá trabajar en equipos de 2 o 3 alumnos (armados por el docente). Por lo tanto deberán dividirse las tareas, elegir canales de comunicación y trabajar con GitHub para que el proceso sea mucho más fluido.
- Deberán crear un **repositorio privado** en GitHub, al cual sólo tendrán acceso los alumnos del equipo y, eventualmente, uno o más docentes.
- La idea es que al finalizar el ejercicio, cada alumno deberá tener una copia idéntica de la solución.
- ⚠ Intentar no copiar el código fuente (del link anterior).

Ejercicio 10

Para este curso es fundamental tener una mejor noción de cómo funciona Internet. Por lo tanto les recomendamos darle una leída a los siguientes links:

- How the Internet Works in 5 Minutes [Video]
- A Packet's Tale. How Does the Internet Work? [Video]
- MDN – How does the Internet work?
- MDN – What is the difference between webpage, website, web server, and search engine?
- En un sitio web es posible determinar los datos de un visitante. Prueben este link.

Ejercicio 11

Crear una función en JavaScript llamada `removerVocales` que reciba como parámetro un string y retorne un nuevo string que sea igual que el recibido pero sin las vocales.

Ejemplos:

Input	Output
`removerVocales("Hola")`	`"Hl"`
`removerVocales("Hola Mundo")`	`"Hl Mnd"`
`removerVocales("Hola URUGUAY")`	`"Hl RGY"`

Ejercicio 12

Crear una función en JavaScript llamada `encontrarImpar` que reciba como parámetro un array de números enteros (positivos y/o negativos) y retorna el número del array que aparezca un número impar de veces.

Siempre se recibirá un array con un sólo número con esas características.

Ejemplos:

Input	Output
`encontrarImpar([8])`	`8`
`encontrarImpar([2,2,2,2,8,2,2])`	`8`
`encontrarImpar([20,1,-1,2,-2,3,3,5,5,1,2,4,20,4,-1,-2,5])`	`5`

Ejercicio 13

Crear una función en JavaScript llamada `sumarMultiplos` que reciba como parámetro un número natural (entero positivo) y retorne la suma de todos los números múltiplos de 3 o 5, que sean menores al números recibido por parámetro.

Si un número fuese múltiplo de 3 y 5, se considerará una sola vez.

Ejemplos:

Input	Output
`sumarMultiplos(1)`	`0`
`sumarMultiplos(2)`	`0`
`sumarMultiplos(3)`	`0`
`sumarMultiplos(6)`	`8`
`sumarMultiplos(10)`	`23`

Ejercicio 14

Crear una función llamada `caminoOptimo` que recibe como parámetro un array de strings, que pueden ser: "NORTE", "SUR", "ESTE" y "OESTE". Este array indica el camino que debe seguir un viajero para llegar a determinado destino. El problema es que el camino propuesto por el array no es óptimo.

Por ejemplo, si el array de entrada es ["NORTE", "SUR"] el camino no es óptimo, ya que antes que avanzar y retroceder al mismo lugar, es preferible quedarse quieto. Por lo tanto, la función en este caso debería retornar un array vacío [].

Considerar que "NORTE" y "SUR" son opuestos, al igual que "ESTE" y "OESTE", y se cancelan si están uno inmediatamente después del otro.

Ejemplos:

Input	Output
`caminoOptimo(["NORTE", "SUR"])`	`[]`
`caminoOptimo(["NORTE", "SUR", "SUR"])`	`["SUR"]`
`caminoOptimo(["NORTE", "SUR", "SUR", "NORTE"])`	`[]`
`caminoOptimo(["NORTE", "SUR", "SUR", "SUR"])`	`["SUR", "SUR"]`
`caminoOptimo(["NORTE", "SUR", "SUR", "ESTE", "OESTE", "NORTE", "OESTE"])`	`["OESTE"]`
`caminoOptimo(["NORTE", "OESTE", "SUR", "ESTE"])`	`["NORTE", "OESTE", "SUR", "ESTE"]`

Ejercicio 15

Crear una función en JavaScript llamada `parentesisCorrectos` que reciba como parámetro un string compuesto por paréntesis curvos "(" y/o ")", y retorne `true` en caso de que los paréntesis estén ordenados de la forma correcta (que se abran y cierren de forma consistente). En caso de no estarlo, la función deberá retornar `false`.

Ejemplos:

Input	Output
`parentesisCorrectos("()")`	`true`
`parentesisCorrectos(")(()))")`	`false`
`parentesisCorrectos("(")`	`false`
`parentesisCorrectos("(())((()())())")`	`true`

Ejercicio 16

Crear una función en JavaScript llamada `encriptar13` que reciba como parámetro un string y retorne como resultado un nuevo string pero “encriptado”.

El nuevo string deberá tener las letras “corridas” 13 lugares. Por ejemplo, a la letra “A” le corresponderá la “N”, así como a la “a” le corresponderá la “n”. A la letra “T” le corresponderá la “G” y a la letra “t” la “g”. Es decir, las minúsculas se transforman en otra letra minúscula y las mayúsculas también se transforman en mayúscula.

Sólo se deberán transformar (“correr”) letras del alfabeto inglés. Cualquier otro carácter deberá quedar incambiado.

Ejemplos:

Input	Output
`encriptar13("hola")`	`"ubyn"`
`encriptar13("CHAU")`	`"PUNH"`
`encriptar13("Título")`	`"Gíghyb"`
`encriptar13("HACK academy 2020")`	`"UNPX npnqrzl 2020"`

Ejercicio 17

Vamos a crear un pequeño juego, versión de “Piedra, Papel o Tijera”, para jugar contra la computadora.

Para eso deberán crear una función llamada `jugar` que recibe como parámetro un *string* que puede ser “Piedra”, “Papel” o “Tijera”.

La función deberá definir qué movimiento hizo la computadora y en base a eso determinar un ganador.

Ejemplos:

Input	Output
`jugar("Piedra")`	`"La computadora eligió Papel. Perdiste."`
`jugar("Piedra")`	`"La computadora eligió Tijeras. Ganaste."`
`jugar("Papel")`	`"La computadora eligió Papel. Empataron."`
`jugar("Papel")`	`"La computadora eligió Tijeras. Perdiste."`

👉 Al finalizar, pedirle a un **compañero** (alguien con el que no hayan trabajado antes) que les corrija/revise el código y viceversa. Además de que el código funcione, verificar que esté prolijo y entendible.

Ejercicio 18

Crear una función llamada `duracionParaHumanos` que reciba como parámetro un número entero (representando una cantidad de segundos) y retorne un string con un texto que indique la cantidad de tiempo que transcurrió, pero con un formato fácil de leer por humanos.

Para este ejercicio, un año está compuesto por 365 días.

Ejemplos:

Input	Output
`duracionParaHumanos(0)`	`"ahora"`
`duracionParaHumanos(62)`	`"1 minuto y 2 segundos"`
`duracionParaHumanos(3662)`	`"1 hora, 1 minuto y 2 segundos"`
`duracionParaHumanos(43424234)`	`"1 a˜ño, 137 días, 14 horas, 17 minutos y 14 segundos"`
`duracionParaHumanos(4342440)`	`"50 días, 6 horas y 14 minutos"`

Notar que no son correctos formatos como:

- `"14 horas y 2 años"` (orden incorrecto, debería ser `"2 años y 14 horas"`).
- `"40 horas, 20 horas y 3 minutos"` (la componente de horas debería aparecer una sola vez, por ejemplo: `"60 horas y 3 minutos"`).
- `"14 horas, 2 minutos"` (debería ser `"14 horas y 2 minutos"`).
- `"68 minutos"` (debería ser `"1 hora y 8 minutos"`).

👉 Al finalizar, pedirle a un **compañero** (alguien con el que no hayan trabajado antes) que les corrija/revise el código y viceversa. Además de que el código funcione, verificar que esté prolijo y entendible.

Ejercicio 19

En este ejercicio vamos a crear una batería (el instrumento musical).

Pauta:

- Crear una página web que tenga 7 botones, los cuales estarán asociados a 7 sonidos distintos de batería.
- Cada botón debe estar asociado a una tecla del teclado y a un sonido. Además, cada botón tendrá su propia imagen (correspondiente a la componente de la batería que produce dicho sonido).

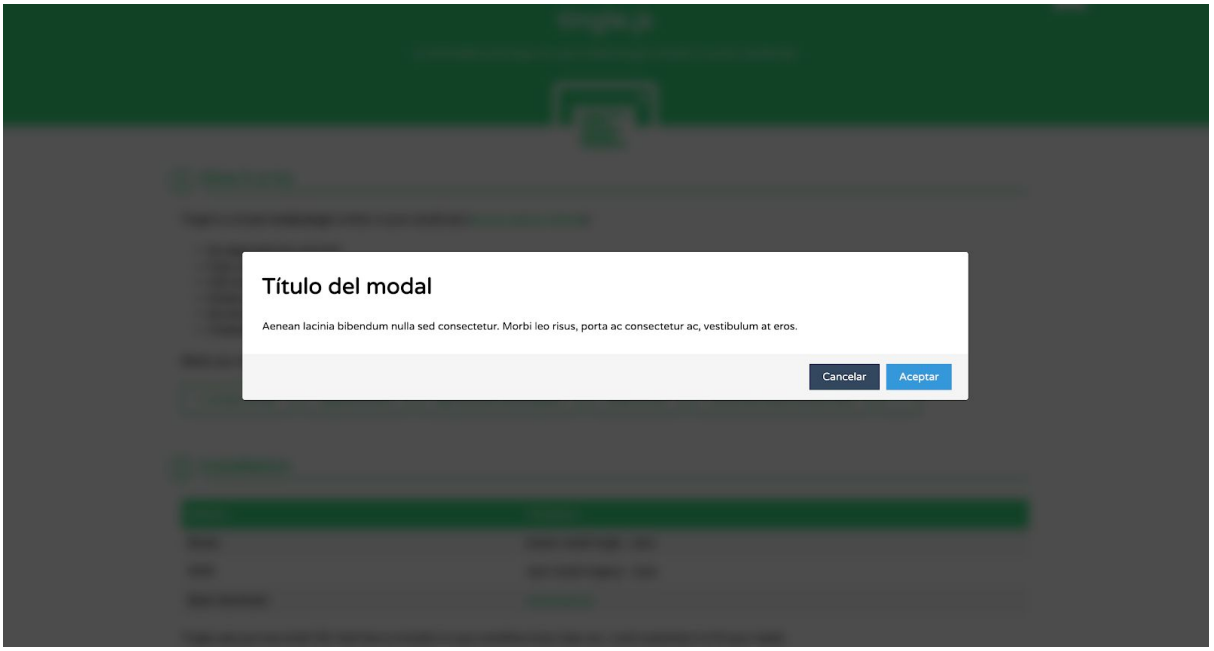
Botón	Tecla	Sonido
1	A	Tom 1
2	S	Tom 2
3	D	Tom 3
4	F	Tom 4
5	J	Snare
6	K	Crash
7	L	Kick

- Al hacer click sobre un botón o al presionar la letra correspondiente, se deberá emitir un sonido (ej: un platillo). Ver documentación en MDN.
- Los 7 sonidos (mp3) e imágenes que precisan los podrán descargar de este link.

👉 Al finalizar, pedirle a un **compañero** (alguien con el que no hayan trabajado antes) que les corrija/revise el código y viceversa. Además de que el código funcione, verificar que esté prolijo y entendible.

Ejercicio 20

Crear un **modal** para una página web, sin usar algo pronto como los modales que trae Bootstrap. Se puede usar jQuery.



Pauta:

- Al hacer click sobre algún elemento de la página (ej: un botón), hacer aparecer un modal (similar al de la imagen anterior).
- El modal debe aparecer centrado en la ventana, tanto vertical como horizontalmente.
- El fondo de la página se debe oscurecer y tener un aspecto difuminado (blur).
- Para quitar el modal el usuario podrá hacer click en alguno de los dos botones o en la zona oscura de la página.
- Verificar que el modal se vea bien en pantallas pequeñas.

Ejercicio 21

Crear una página web que contenga una tabla HTML, similar al siguiente ejemplo:

Ingresar texto a buscar...

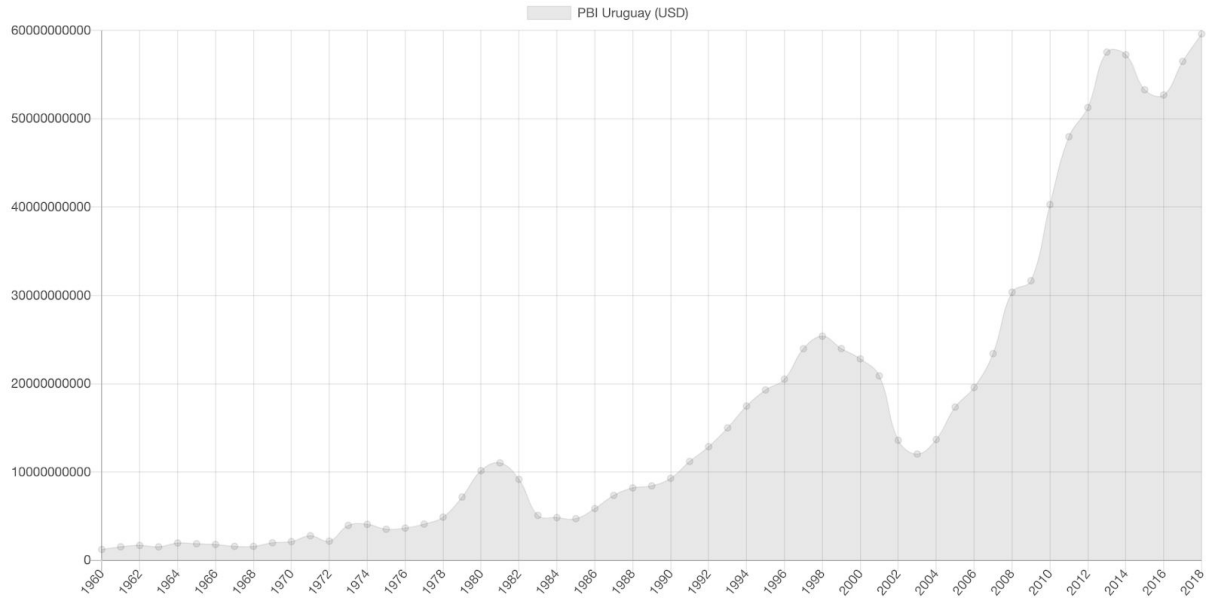
ID	Nombre	Apellido	Edad
1	María	López	34
2	Victoria	Rodríguez	12
3	José	González	75
4	Francisco	Rodríguez	50
5	Juan	Fernández	11
6	Federico	Domínguez	18
7	Martín	López	22
8	Andrea	Hernández	32
9	Paula	Gómez	27
10	Manuel	Jiménez	46

Pauta:

- La tabla debe ser creada utilizando la etiqueta html `<table>`.
- Arriba de la tabla debe aparecer un campo de texto `<input>`.
- A medida que el usuario escribe el campo de texto, la tabla se debe “acomodar” y sólo mostrar las filas que contienen el texto buscado.
- En caso de buscar un texto que no tenga ocurrencias en la tabla, se debe mostrar la tabla vacía y mostrar un mensaje de error.
- Los valores de la tabla se deben popular de este JSON, haciendo una llamada AJAX.
- Inicialmente, la tabla debe mostrar todos los datos.
- No deberán usar soluciones prontas, pero pueden inspirarse visualmente en plugins como DataTables.

Ejercicio 22

Crear una gráfica utilizando un plugin (basado en jQuery) llamado Chart.js. Vamos a mostrar la evolución del PBI de Uruguay desde 1960 a 2018.



Es necesario linkear el siguiente script:

```
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/chart.js@2.9.3/dist/Chart.min.js"></script>
```

Los datos se deben obtener de este JSON, haciendo una llamada AJAX.

👉 Al finalizar, pedirle a un **compañero** (alguien con el que no hayan trabajado antes) que les corrija/revise el código y viceversa. Además de que el código funcione, verificar que esté prolijo y entendible.

Ejercicio 23

Construir su **sitio web personal**. Sería como una especie de CV online.

Pueden buscar inspiración en sitios como:

- https://mattfarley.ca.
- https://pierre.io.
- https://timmyomahony.com.
- https://caferati.me.
- https://jonny.me.

👩🏫👨🏫 Un alumno (elegido al azar) deberá mostrarle su solución a toda la clase.

Deberán responder preguntas como:

- ¿Qué tecnologías utilizaron? ¿Algún plugin?
- ¿Qué dificultades tuvieron?
- ¿Qué mejoras harían?

🌎El sitio se deberá subir al hosting Netlify, pero previamente deberán subir su código a GitHub. La idea es que vinculen su cuenta de Netlify con su cuenta de GitHub, y que las mismas queden “sincronizadas”. La idea es que cada vez que hagan un cambio en su repositorio de GitHub, el sitio web (alojado en Netlify) se actualice automáticamente. Por más información, leer la documentación oficial.

Ejercicio 24 (Extra)

Crear una función en JavaScript llamada `validarSudoku` que reciba como parámetro una matriz 9x9 conteniendo dígitos entre 1 y 9. La función debe retornar `true` o `false`, dependiendo de si la matriz corresponde a un tablero resuelto de Sudoku válido o no.

Si nunca jugaron al Sudoku, ingresar aquí para leer las reglas del juego.

En programación, una matriz se suele representar como un array de arrays. Por lo tanto, para crear una matriz 9x9 se necesita un array de 9 elementos, donde cada uno de esos elementos es a su vez un array de 9 elementos.

Ejemplo de una matriz 9x9:

```
var matriz = [

  [5, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 1, 2],

  [6, 7, 2, 1, 9, 5, 3, 4, 8],

  [1, 9, 8, 3, 4, 2, 5, 6, 7],

  [8, 5, 9, 7, 6, 1, 4, 2, 3],

  [4, 2, 6, 8, 5, 3, 7, 9, 1],

  [7, 1, 3, 9, 2, 4, 8, 5, 6],

  [9, 6, 1, 5, 3, 7, 2, 8, 4],

  [2, 8, 7, 4, 1, 9, 6, 3, 5],

  [3, 4, 5, 2, 8, 6, 1, 7, 9]

];
```

Para acceder a un elemento de la matriz podemos escribir:

`matriz[4][3]` que en este ejemplo corresponde a 8.

Si a la función `validarSudoku` le pasamos la matriz anterior, debería retornar `true`, ya que la misma corresponde con una solución de Sudoku válida.

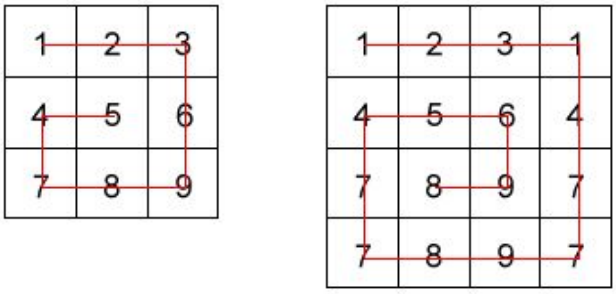
```
validarSudoku([
  [5, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 1, 2],
  [6, 7, 2, 1, 9, 5, 3, 4, 8],
  [1, 9, 8, 3, 4, 2, 5, 6, 7],
  [8, 5, 9, 7, 6, 1, 4, 2, 3],
  [4, 2, 6, 8, 5, 3, 7, 9, 1],
  [7, 1, 3, 9, 2, 4, 8, 5, 6],
  [9, 6, 1, 5, 3, 7, 2, 8, 4],
  [2, 8, 7, 4, 1, 9, 6, 3, 5],
  [3, 4, 5, 2, 8, 6, 1, 7, 9]
]); // Debería retornar true.
```

Ejercicio 25 (Extra)

Crear una función en JavaScript llamada `linealizarEspiral` que reciba como parámetro una matriz NxN conteniendo dígitos entre 1 y 9.

La función debe retornar un nuevo array de tamaño $1xN^2$ conteniendo los mismos elementos del array original. Por eso decimos que esta función “linealiza” a la matriz.

La linealización se debe hacer de tal forma de que los elementos de la matriz se recorran en formato espiral. Ver ejemplos:



Supongamos que la matriz de entrada es de tamaño 3x3:

```
var arrayLineal = linealizarEspiral([
    [1,2,3],
    [4,5,6],
    [7,8,9]
]);
```

En este caso, la solución sería:

```
[1, 2, 3, 6, 9, 8, 7, 4, 5]
```

Nota: Una matriz vacía (de tamaño 0x0) se representa así: `[[]]`

Ejercicio 26 (Extra)

Crear una función en JavaScript llamada `sumarDigitos` que reciba como parámetro un número entero y retorne como resultado otro número entero que se calcula sumando los dígitos del número recibido.

Si el resultado de la suma es un número de más de un dígito, se deberá repetir la suma la cantidad de veces que sea necesaria hasta obtener un número de un sólo dígito.

Ejemplos:

Input	Output
`sumarDigitos(0)`	`0`
`sumarDigitos(4)`	`4`
`sumarDigitos(62)`	`8`
`sumarDigitos(942)`	`6`
`sumarDigitos(132189)`	`6`
`sumarDigitos(493193)`	`2`

Detalle de los ejemplos:

- `0 --> 0`
- `4 --> 4`
- `62 --> 6 + 2 = 8`
- `942 --> 9 + 4 + 2 = 15 --> 1 + 5 = 6`
- `132189 --> 1 + 3 + 2 + 1 + 8 + 9 = 24 --> 2 + 4 = 6`
- `493193 --> 4 + 9 + 3 + 1 + 9 + 3 = 29 --> 2 + 9 = 11 --> 1 + 1 = 2`

Ejercicio 27 (Extra)

En matemáticas, la sucesión o serie de Fibonacci es la siguiente sucesión infinita de números naturales:

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597,...

La serie comienza con 0 y 1, y luego cada uno de los siguientes números se calcula sumando los dos anteriores.

Por ejemplo, 21 es resultado de sumar 8 y 13. El número 34 es resultado de sumar 13 y 21.

En este ejercicio se deberá crear una función en JavaScript llamada `serieFibonacci` que reciba como parámetro un número natural, mayor que 0, y retorne como resultado un *string* conteniendo una serie de Fibonacci con dicha cantidad de elementos.

Ejemplos:

Input	Output
`serieFibonacci(1)`	`"0"`
`serieFibonacci(2)`	`"0, 1"`
`serieFibonacci(3)`	`"0, 1, 1"`
`serieFibonacci(4)`	`"0, 1, 1, 2"`
`serieFibonacci(5)`	`"0, 1, 1, 2, 3"`
`serieFibonacci(6)`	`"0, 1, 1, 2, 3, 5"`
`serieFibonacci(7)`	`"0, 1, 1, 2, 3, 5, 8"`
`serieFibonacci(8)`	`"0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13"`

Ejercicio 28 (Extra)

Crear una función en JavaScript llamada `numeroFibonacci` que reciba como parámetro un número natural, mayor que 0, y retorne como resultado el número que ocupa la posición indicada por el parámetro en la serie de Fibonacci.

Ejemplos:

Input	Output
`numeroFibonacci(1)`	`0`
`numeroFibonacci(2)`	`1`
`numeroFibonacci(3)`	`1`
`numeroFibonacci(4)`	`2`
`numeroFibonacci(5)`	`3`
`numeroFibonacci(6)`	`5`
`numeroFibonacci(7)`	`8`
`numeroFibonacci(30)`	`514229`

👉 ¿Qué pasa si se llama a la función con un número muy grande? Ejemplo: `numeroFibonacci(500)`.

Ejercicio 29 (Extra)

Crear una función en JavaScript llamada `sumarStrings` que reciba como parámetros dos *strings* (que representan dos números naturales) y retorna un nuevo *string* que representa la suma de los números.

La dificultad de este ejercicio está en poder sumar números realmente grandes y poder mostrar la suma completa (con todos los dígitos). Ver detalles aquí.

Ejemplos:

Input	Output
`sumarStrings("1", "6")`	`"7"`
`sumarStrings("0", "4")`	`"4"`
`sumarStrings("0034", "000056")`	`"90"`
`sumarStrings("73283718237137219313432", "8934342432")`	`"73283718237146153655864"`