



- Curso Introducción a Javascript
- Profesora: Delgado Enrique

Actividades Clase Numero 14:

¡Hola, chicas! 🧑‍💻✨

¡Bienvenidas a la clase 14!

Hoy vamos a explorar temas súper interesantes que te ayudarán a escribir código más limpio y eficiente en JavaScript. ☀️

Temas de hoy:

- ♦ **Arrow Functions:** Aprenderemos cómo las funciones flecha pueden hacer que nuestro código sea más conciso y fácil de leer, además de entender sus diferencias con las funciones tradicionales.
- ♦ **Objetos literales:** Veremos cómo utilizar objetos para almacenar y organizar datos de manera eficiente. Nos enfocaremos en cómo crear y trabajar con ellos para que tu código sea más estructurado y práctico.

Objetivo de la clase:

Comprender y aplicar el concepto de **Arrow Functions** y **Objetos Literales** en JavaScript para mejorar la organización de nuestros programas y hacerlos más legibles. 🚀

¡Prepárate para practicar, experimentar y disfrutar mientras aprendemos juntas!



Actividades:

Ejercicios de Arrow Function:

- **Ejercicio 1: Calcular el precio final con IVA**

Solicita al usuario el precio de un producto y el porcentaje de IVA. Usa una función flecha para calcular el precio final.

- **Ejercicio 2: Calcular promedio de calificaciones**

Solicita al usuario cinco calificaciones y usa una función flecha para calcular el promedio.

- **Ejercicio 3: Clasificación de edades**

Solicita al usuario una edad y usa una función flecha para clasificarla en niño, adolescente, adulto o adulto mayor.

- **Ejercicio 4: Calcular descuento por cantidad**

Solicita al usuario la cantidad de productos comprados y el precio unitario. Usa una función flecha para calcular el total con descuento según la cantidad.

- **Ejercicio 5: Verificar origen del auto**

Solicita al usuario ingresar la marca de un auto y utiliza una función flecha para verificar y mostrar si el auto es de origen nacional o importado. Considera que solo los autos de marcas "Chevrolet", "Ford" y "Fiat" son de origen nacional.

- ✓ Solicita al usuario que ingrese la marca de un auto.
- ✓ Utiliza una función flecha para determinar si la marca ingresada corresponde a un auto de origen nacional o importado.
- ✓ Muestra un mensaje indicando si el auto es de origen nacional o importado, basado en la marca ingresada por el usuario.

Ejercicios de Objetos:

- **Ejercicio 6: El deportista**

Para este ejercicio deberán definir un objeto literal “deportista”, con los siguientes atributos: nombre, energía, experiencia.

Ademas queremos poder pedirle al deportista que entrene. Para esto, nuestro trabajo va a ser realizar una función “entrenarHoras.”

La función entrenarHoras tiene las siguientes tres características:

- ✓ Recibe por parámetro la cantidad de horas.
- ✓ Resta a su energía (this.energia) la cantidad de horas x 5.
- ✓ Incrementa su experiencia (this.experiencia) la cantidad de horas x 2.

Una vez definida la función, podemos ejecutar el código y ver cómo va variando la energía y experiencia del deportista por consola.

- **Ejercicio 7: Libros**

Define dos objetos libro1 y libro2 con las siguientes propiedades y valores:

- ✓ título: una cadena con el título del libro.
- ✓ autor: una cadena con el nombre del autor del libro.
- ✓ anioPublicacion: un número con el año de publicación del libro.

Luego, crea una función llamada mostrarLibro que tome un arreglo de libros como parámetro y muestre por consola la información de cada libro en el formato especificado.

- **Ejercicio 8: Funcion backEnd()**

Creá la función `backEnd()` que recibirá 2 números como parámetros. La función deberá imprimir por pantalla los números del 1 al 100, pero teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Si el número a imprimir es múltiplo del primer parámetro que se ingresó, deberá mostrar el string “Back” en lugar del número.
- ✓ Si el número a imprimir es múltiplo del segundo parámetro ingresado, deberá mostrar el string “End” en su lugar del número.
- ✓ Si el número a imprimir es múltiplo de ambos parámetros, deberá mostrar el string “Back End” en lugar del número.

● **Ejercicio 9: Última aparición de un modelo de auto**

En este ejercicio, trabajaremos con una lista de modelos de autos.

Implementa una función llamada `ultimaAparicionModeloAuto(modelo)` que encuentre y muestre la **última posición** en la lista donde aparece el modelo específico de auto dado por modelo.

Datos Iniciales:

- ✓ Utiliza un array llamado `modelosAutos` que contiene varios modelos de autos, algunos repetidos para demostrar la funcionalidad.

Funcionalidad:

- ✓ Implementa la función `ultimaAparicionModeloAuto(modelo)`, que toma `modelo` como parámetro (un string).
- ✓ Debes recorrer el array de manera manual para encontrar la última aparición del modelo.
- ✓ Si el modelo se encuentra en el array, la función debe **imprimir por consola la posición (índice + 1)** en la que aparece (considerando que la numeración es de 1 a N).

- ✓ Si el modelo no está en el array, debe imprimir un mensaje indicando que el modelo no está presente.

- **Ejercicio 10: Flores Favoritas**

Escribe un programa en JavaScript para contar cuántas veces el usuario menciona sus flores favoritas. Realiza las siguientes acciones:

1. Inicializa un array vacío para almacenar las flores favoritas.
2. Pregunta al usuario por sus tres flores favoritas utilizando prompt y agrega cada una al array **manualmente** (sin usar métodos como push).
3. Pregunta al usuario por una flor específica y verifica si está entre sus favoritas.
4. Muestra por consola cuántas de las flores favoritas se mencionaron (esto debe hacerse manualmente).