

Ejercicio 1: Variables y Operadores

Objetivo: Aprender a crear variables y utilizar operadores básicos.

1. **Instrucciones:**

- Crea dos variables: `a` y `b`.
- Asigna a `a` el valor 10 y a `b` el valor 20.
- Crea una tercera variable `suma` que almacene la suma de `a` y `b`.
- Muestra el resultado de la suma en la consola.

Preguntas para reflexionar:

1. ¿Qué otros operadores podrías usar en lugar de `+` (suma)? (Prueba con operadores como `-`, `*`, `/`).
-

Ejercicio 2: Condicionales

Objetivo: Aprender a usar sentencias `if-else` para tomar decisiones.

2. **Instrucciones:**

- Crea una variable `edad`.
- Si la `edad` es mayor o igual a 18, muestra en la consola "Eres mayor de edad".
- Si la `edad` es menor a 18, muestra "Eres menor de edad".

Preguntas para reflexionar:

1. ¿Cómo podrías expandir este código para tener más de dos condiciones? (Por ejemplo, "Eres un niño", "Eres adolescente", "Eres adulto").

Ejercicio 3: Funciones

Objetivo: Entender cómo crear y usar funciones en JavaScript.

3. Instrucciones:

- Crea una función llamada `saludar` que acepte un parámetro `nombre`.
- La función debe mostrar en la consola un saludo personalizado usando el nombre proporcionado.
- Llama a la función `saludar` con tu propio nombre como argumento.

Ejemplo:

Preguntas para reflexionar:

1. ¿Cómo podrías modificar la función para que devuelva un saludo en lugar de mostrarlo directamente en la consola?
 2. ¿Cómo podrías usar la función con diferentes nombres para generar saludos personalizados?
-

Ejercicio 4: Bucles

Objetivo: Aprender a utilizar bucles `for` para ejecutar un bloque de código varias veces.

4. Instrucciones:

- Escribe un bucle `for` que imprima los números del 1 al 10 en la consola.
- Luego, modifica el bucle para que imprima solo los números pares entre 1 y 10.

Ejemplo:

Preguntas para reflexionar:

1. ¿Cómo podrías hacer que el bucle imprima solo los números impares?
 2. ¿Qué otro tipo de bucles podrías usar en lugar de `for`? (Investiga sobre `while` o `do-while`).
-

Ejercicio 5: Arrays

Objetivo: Trabajar con arrays para almacenar y acceder a múltiples valores.

5. Instrucciones:

- Crea un array llamado `frutas` que contenga al menos 3 frutas (por ejemplo, "Manzana", "Banana", "Pera").
- Muestra la primera fruta en la consola.
- Añade una nueva fruta al final del array.
- Muestra todas las frutas en la consola usando un bucle.

Ejemplo:

Preguntas para reflexionar:

1. ¿Cómo podrías eliminar la primera fruta del array?
 2. ¿Cómo podrías ordenar el array alfabéticamente?
-

Ejercicio 6: Objetos

Objetivo: Crear y manipular objetos en JavaScript.

6. Instrucciones:

- Crea un objeto llamado `persona` con las siguientes propiedades: `nombre`, `edad`, y `ciudad`.
- Muestra en la consola el nombre de la persona.
- Actualiza la propiedad `edad` de la persona a un nuevo valor.
- Añade una nueva propiedad al objeto llamada `profesión`.

Ejemplo:

Preguntas para reflexionar:

1. ¿Cómo podrías eliminar una propiedad del objeto?
 2. ¿Cómo podrías combinar varios objetos para crear una lista de personas?
-

Ejercicio 7: Eventos del DOM

Objetivo: Entender cómo interactuar con el DOM y manejar eventos.

7. Instrucciones:

- Crea un archivo HTML básico con un botón que diga "Haz clic aquí".
- Usa JavaScript para mostrar un mensaje en la consola cuando el botón sea presionado.

HTML:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
```

```
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1.0">
  <title>Ejercicio de Eventos</title>
</head>
<body>
  <button id="miBoton">Haz clic aquí</button>

  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

JavaScript (en script.js):

```
document.getElementById("miBoton").addEventListener("click",
function() {
  console.log("El botón ha sido presionado.");
});
```

Preguntas para reflexionar:

1. ¿Cómo podrías modificar el texto del botón cuando se hace clic?
2. ¿Cómo podrías cambiar el color del fondo del documento al hacer clic en el botón?