

# Guía de JavaScript

## Variables, Arrays y Funciones

- 1- Imprimir por consola un mensaje guardado en una variable usando la función `console.log()`
- 2- Crear un array llamado meses y que almacene el nombre de los doce meses del año. Mostrar por pantalla los doce nombres utilizando la función `console.log()`
- 3- Escribir el código de una función a la que se pasa como parámetro un número entero y devuelve como resultado una cadena de texto que indica si el número es par o impar. Mostrar por pantalla el resultado devuelto por la función.

## Métodos de arrays

En esta sección debes resolver todo con los métodos **forEach**, **map**, **some**, **filter**, **every**, **find** y **sort**

- 4- Define una función que dado un array de números nos dice si alguno es par.

```
algunoEsPar([1,2,3])  
> true
```

- 5- Define la función aprobó, que dada la lista de las notas de un alumno devuelve si el alumno aprobó. Un alumno aprobó si todas sus notas son mayores o iguales a 4

```
aprobo([8,6,2,4])  
> False
```

- 6- Define la función quienesAprobaron, que dada la información de un curso devuelve la información de los alumnos que aprobaron. Podés usar la función que hiciste en el ejercicio anterior.

```
quienesAprobaron([[8,6,2,4],[7,9,4,5],[6,2,4,2],[9,6,7,10]])  
> [[7,9,4,5],[9,6,7,10]]
```

7- Define la función `hayAlgunNegativo`, que dada una lista de números nos dice si hay algún negativo

```
hayAlgunNegativo([2,-3,9])  
> True
```

8- Escribi una función `cuantosCumplen` que dada una condición y una lista, diga cuantos elementos la cumplen

```
// even es una función que retorna true si un número es par (deben  
crearla)  
cuantosCumplen(even,[7,9,25,42])  
> 1 //Solo 42 es par
```

9- Escribí una función `rechazar`, que dada una condición y un array, devuelva un array con los elementos que no la cumplen

```
rechazar(even,[7,9,87,42])  
> [7, 9, 87]
```

10- Define la función `contiene` que dado un elemento y una lista, nos diga si la lista contiene al elemento

```
contiene(8,[7,8,9])  
> True
```

## Clases y Objetos

11- Crea una clase `Persona` que tenga los atributos `nombre` y `edad`. Además agregale un método `presentarse()` que como resultado imprima un mensaje diciendo su nombre y edad.

12- Crea una clase `Estudiante` (que herede de `Persona`) que tenga un atributo `profesor` y tenga dos métodos.

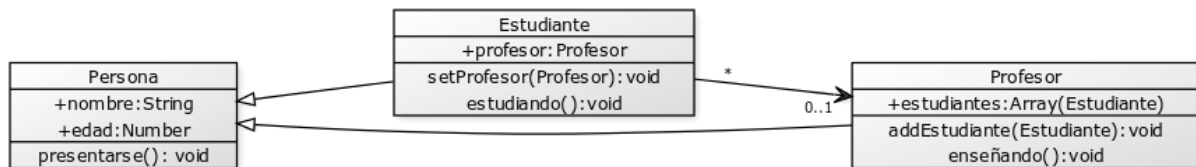
El método `estudiando()` que imprime el mensaje "Estudiando con " y el nombre del profesor con el que se encuentra estudiando.

El método `setProfesor(profesor)` que setea con qué profesor se encuentra estudiando.

13- Crea una clase `Profesor` (que herede de `Persona`) que tenga un atributo `estudiantes` con un array de `Estudiante`. Además debe tener dos métodos `enseñando()` que imprima por

consola todos sus estudiantes a los cuales les está enseñando y el método `addEstudiante(unEstudiante)` que agregue a ese estudiante a la lista. Además este método es responsable de manejar de agregar al objeto profesor como profesor del estudiante (manejo de doble referencia)

*Debería quedar algo así...*



CREATED WITH YUML