

Práctico N1: Variables y Comandos Básicos

Programación imperativa en JavaScript

Antes de comenzar, deberás crear una carpeta con el nombre **practico1** en tu repositorio de github. Dentro de la misma deberás ir agregando los ejercicios de este práctico a medida que los vayas resolviendo. Al finalizar todos los ejercicios deberás crear un tag con el nombre de **practico1** para realizar la entrega del mismo.

PARTE 1: VARIABLES

1. Escribir un programa que:
 - a. Defina una variable **nombre**.
 - b. Guarde en la variable **nombre** tu nombre real.
 - c. Defina y asigne, en un mismo paso, la variable **apellido**. El valor a asignar deberá ser tu apellido real.
 - d. Repita el paso anterior, pero esta vez definiendo la variable **edad** y asignándole tu edad real.
 - e. Por último, imprime por consola un mensaje que respete el siguiente formato:

"Hola, [nombre] [apellido]. Tienes [edad] años."

Este programa deberá ser guardado en un archivo llamado **miNombreCompleto.js**

2. ¿De qué manera representaría las variables del ejercicio anterior en un objeto, llamémosle persona?
 - a. Defina una variable de tipo objeto que lleve el nombre **persona**, y que contenga las variables **nombre**, **apellido** y **edad** del ejercicio anterior con sus respectivos valores.
 - b. Imprime por consola un mensaje que respete el siguiente formato:

"Mi objeto persona es el siguiente: [persona]"

Observación: Deberás usar la función **JSON.stringify** para poder imprimir por consola el objeto persona de una manera legible.

- c. Deberá guardar este programa en un archivo llamado **miNombreObjecto.js**

PARTE 2: COMANDOS BÁSICOS

3. Operadores aritméticos:

- a. Crea cuatro variables que contengan valores numéricos.
- b. Suma las dos primeras variables y guarda el resultado en otra variable.
- c. Resta la cuarta variable de la tercera y almacena el resultado en otra variable.
- d. Multiplica los resultados de los dos últimos pasos juntos, almacenando el resultado en una variable llamada **resultadoFinal**. El producto debe ser **44**. Si no lo es, deberá ajustar algunos de los valores de entrada iniciales.
- e. Escribe un cálculo que verifique si **resultadoFinal** es un número par. Almacene el resultado en una variable llamada **esPar**.
- f. Imprima por consola un mensaje con el siguiente formato:

“Mis variables iniciales fueron: [var1], [var2], [var3] y [var4]. La respuesta a verificar si el resultado final es par es: [esPar]”

- g. Deberá guardar este programa en un archivo llamado **operacionesAritmeticas.js**

4. Manejo de strings: Deberás crear un programa en el archivo **cita.js**. En esta tarea, se te proporcionan dos variables, **cita** y **substring**, que contienen dos cadenas. Nos gustaría que:

- a. Recuperes la longitud de la cita y la guardes en una variable llamada **tamañoDeCita**. Deberás imprimir por consola un mensaje con el siguiente formato:

“El tamaño de la cita es: [tamañoDeCita]”

- b. Busques la posición del índice donde aparece **substring** en **cita**, y almacenes ese valor en una variable llamada **indice**. Deberás imprimir por consola un mensaje con el siguiente formato:

“El indice del substring es: [indice]”

- c. Usa una combinación de las variables que tienes y las propiedades/métodos de cadena disponibles para recortar la cita original a ***“Tres tristes tigres comen trigo”***, y la guardes en una variable llamada **citaRevisada**. Por último, para verificar que el valor de **citaRevisada** es correcto, deberás imprimirla por consola.

Los valores iniciales de **cita** y **substring** son los siguientes:

- **cita** = "Tres tristes tigres comen trigo en un trigal"
- **substring** = "tigres comen trigo"

5. Manejo de arreglos: Deberás crear un programa y guardarlo en el archivo **frutas.js** que cumpla los siguiente requisitos:

- a. Crea un arreglo vacío con el nombre de **frutas**.
- b. Agrega cinco frutas distintas al arreglo. Puede ser mediante el uso de variables o no.
- c. Deberás obtener el última fruta agregada y guardarla en la variable **ultima**. Además deberás imprimir su valor por consola, respetando el siguiente formato

"La ultima fruta agregada fue: [ultima]"

- d. Deberás obtener la primera fruta agregada y guardarla en la variable **primera**. Además deberás imprimir su valor por consola, respetando el siguiente formato

"La primera fruta agregada fue: [primera]"