

Exercicis de funcions Javascript

1. Función que dado un número de teléfono nos diga si es válido (true) o no (false). Un número de teléfono es válido si tiene una longitud de nueve cifras y todas son números. Ejemplo: `telefonoValido(«666999666»)->true` `telefonoValido(«33666999666»)->>false`
2. Función que dado un número de teléfono válido nos lo muestre en formato xxx-xxx-xxx. Ejemplo: `formatTelefono(«666999666»)-> «666-999-666»`
3. Función que nos diga si un cif es válido o no. Los cifs válidos con una letra+8 caracteres. Ejemplo: `cifValido('B12345678')->>true`
4. Escribe una función a la que le pasemos dos cadenas y nos devuelva la más larga. Ejemplo: `masLarga(«hola,»,»adios»)->»adios»`
5. Realizar un programa que simule, mediante una función denominada cuenta, como el ordenador cuenta por pantalla, desde 0 hasta un número a determinar por el usuario. Dicho número se pide en la función principal y se envía a la función cuenta por valor, donde se irán imprimiendo.
6. Realizar un programa que, mediante una función denominada permuta, implemente la permutación de los valores de dos variables enteras que se rellenaron en la función principal.
7. Realizar un programa que una vez que solicita dos números por teclado, los pasa a una función donde se calcula la suma de éstos. La función devolverá dicho resultado, pero en el caso de que salga negativo, deberá cambiarle el signo antes de devolverlo. Imprimir el resultado en la función principal.
8. Realizar un programa que, pidiendo la introducción de un número, averigüe mediante una función, si dicho número que se le pase es positivo, negativo o nulo. Para ello, deberá escribir en pantalla, en caso positivo, el mensaje “El número es positivo”. En el caso de ser negativo escribirá “El número es negativo”. Si resulta ser nulo escribirá “El número es nulo”.
9. Realizar un programa que pida la introducción de un número, y que mediante una función, averigüe si ese número es primo, indicándolo con mensajes que se produzcan en el cuerpo de la función principal.