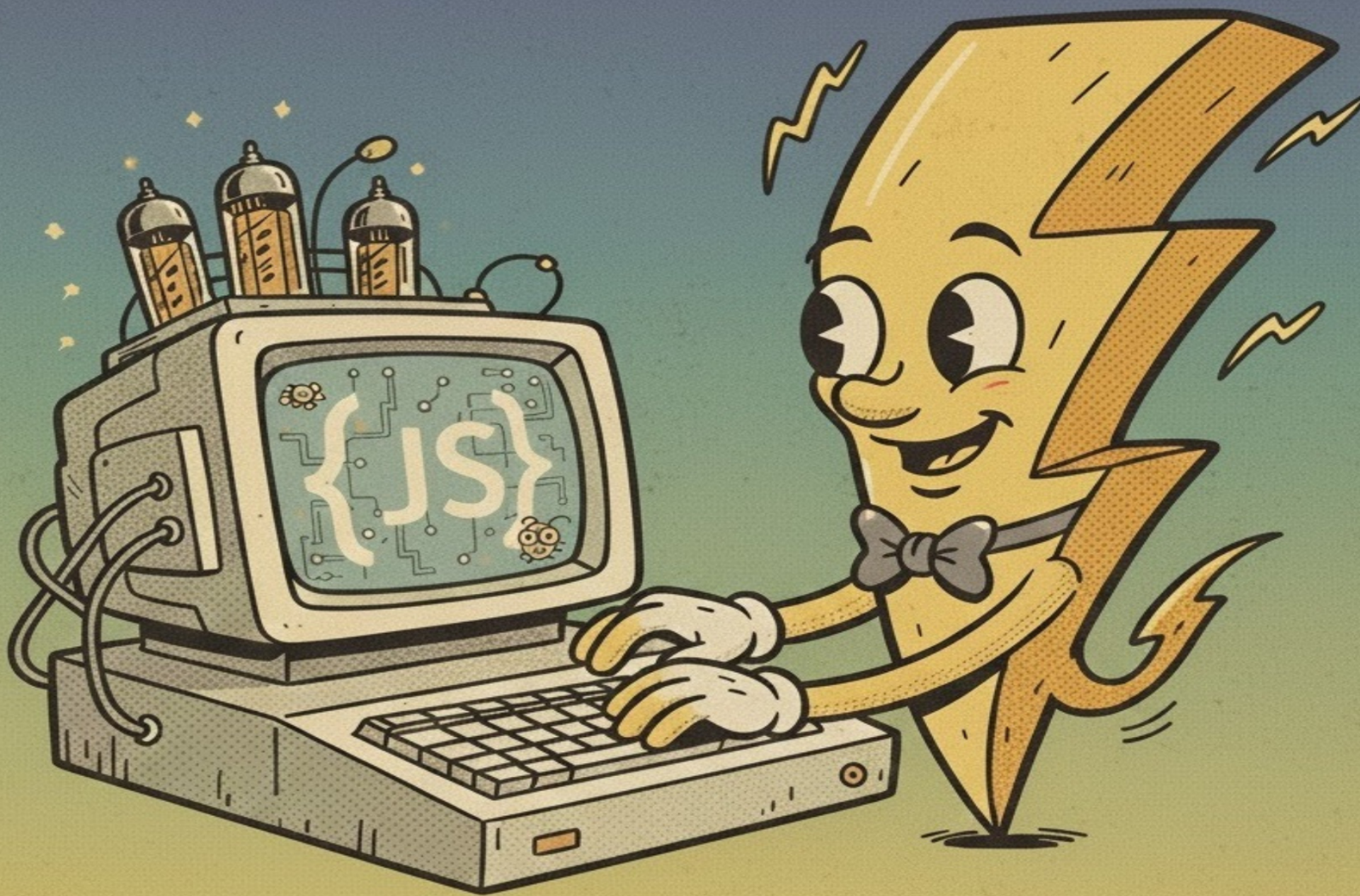


# **Domina JavaScript. +200 retos de programación**

Cristian Fernando Villca Gutierrez

2025-01-12



# APRENDE JAVASCRIPT

Desafíos de código

+200 retos de programación

# DOMINA JAVASCRIPT

Ing. Cristian Fernando Villca Gutierrez

2026

# Table of contents

<b>Preface</b>	<b>4</b>
<b>1 Introduction</b>	<b>5</b>
1.1 Hola Mundo en JavaScript . . . . .	5
1.1.1 1. JavaScript básico . . . . .	5
<b>2 Summary</b>	<b>6</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>7</b>
<b>Sobre el autor</b>	<b>8</b>
<b>References</b>	<b>9</b>
<b>Retos</b>	<b>10</b>
Reto #1: Conversión rápida a number . . . . .	10
Reto #2: Desestructuración de arreglos . . . . .	11
Reto #3: Igualdad débil vs Igualdad estricta . . . . .	11
Reto #4: Comparación de valores falsy . . . . .	12
<b>Soluciones</b>	<b>13</b>
Reto #1 . . . . .	13
Reto #2 . . . . .	13
Reto #3 . . . . .	14
Reto #4 . . . . .	15

# Preface

This is a Quarto book.

To learn more about Quarto books visit <https://quarto.org/docs/books>.

# 1 Introduction

This is a book created from markdown and executable code.

See Knuth (1984) for additional discussion of literate programming.

## 1.1 Hola Mundo en JavaScript

### 1.1.1 1. JavaScript básico

```
// Este código muestra "Hola Mundo!" en la consola
console.log("Hola Mundo!");

// Variables en JavaScript
let saludo = "¡Hola Mundo!";
console.log(saludo);

// Función que retorna un saludo
function saludar(nombre) {
  return `¡Hola ${nombre}!`;
}

console.log(saludar("Mundo"));
```

**Nota:** Los ejemplos interactivos solo funcionan en formato HTML. En PDF verás el código JavaScript estático.

## 2 Summary

In summary, this book has no content whatsoever.

# Agradecimientos

Escribir los agradecimientos del libro (pendiente)

## Sobre el autor

[illegible]



## References

Knuth, Donald E. 1984. “Literate Programming.” *Comput. J.* 27 (2): 97–111. <https://doi.org/10.1093/comjnl/27.2.97>.

# Retos

## Reto #1: Conversión rápida a number

 Dificultad

Intermedio

¿Qué crees que imprime el siguiente código?

```
const array = [true, 33, 9, "-2"];

const f = (arr) => {
  return arr.map(Number)
}

const result = f(array)
console.log(result)
```


**Pista:** Piensa en cómo `Number()` convierte diferentes tipos.

- A. [1, 33, 9, -2]
- B. [boolean, 33, 9, string]
- C. [null, 33, 9, null]
- D. [undefined, 33, 9, undefined]

[Ver solución](#)

---

## Reto #2: Desestructuración de arreglos

 Dificultad

Intermedio

¿Qué crees que imprime el siguiente código?

```
const fruits = ["Mango", "Manzana", "Naranja", "Pera"];
const { 3:pear } = fruits;
console.log(pear);
```

**Pista:** Es simplemente una desestructuración de arreglos.

- A. Uncaught TypeError : cannot read property
- B. TypeError: null is not an object (evaluating)
- C. Naranja
- D. Pera

[Ver solución](#)

---

## Reto #3: Igualdad débil vs Igualdad estricta

 Dificultad

Básico

¿Puedes explicar el siguiente código?


```
console.log(false == 0) // true
console.log(false === 0) // false
```

**Pista:** Notar la comparación de variables con igualdad débil e igualdad estricta.

[Ver solución](#)

---

## Reto #4: Comparación de valores falsy

 Dificultad

Básico

¿Puedes explicar el siguiente código?

```
console.log(false == null); // false  
console.log(false == undefined); // false
```

Siendo `null` y `undefined` valores falsy, ¿por qué pasa esto?

**Pista:** Notar que todos los valores de la comparación son considerados valores falsy para el interprete de JavaScript

[Ver solución](#)

---

# Soluciones

## Reto #1

La respuesta del [Reto #1](#) es:

A. [1, 33, 9, -2]

### Explicación:

El objeto `Number` de javascript puede convertir los los valores de un arreglo a números, pero hay que tener cuidado con tipos boolean, `undefined` o `null`.

Este hack es muy útil cuando tenemos un arreglo de strings que queremos convertir a números.

## Reto #2

La respuesta del [Reto #2](#) es:

D. Pera

### Explicación:

Para usar la desestructuración en arreglos es importante tener en cuenta los índices de los elementos. Por ello para acceder a Pera en el arreglo frutas haríamos algo como:

```
const [, , , pear] = fruits;
```

Donde cada `,` representa el salto de un índice del arreglo.

Para una sintaxis mas breve podemos usar esto:

```
const { 3:pear } = fruits;
```

Donde el 3 representa las posiciones que deseamos saltar.

Nota que aunque frutas sea un arreglo usamos `{}` para la desestructuración.

## Reto #3

### Explicación:

JavaScript tiene una peculiaridad que se denomina **coerción de tipos**. Al intentar realizar algún tipo de operación o comparación ambigua el lenguaje tratará de realizar una conversión de tipos implícita para poder devolver un resultado más o menos lógico, el problema acá radica en que muchas veces el resultado obtenido será diferente al esperado.

Veamos el primer ejemplo:

```
console.log(false == 0)
```

En javascript existen lo que denomina como **valores falsy** y son los siguientes:

- 0
- -0
- 0n
- false
- null
- undefined
- NaN
- Cualquier tipo de cadena vacía: '', '''

Todos estos valores son considerados como falsos para el lenguaje.

Como 0 es un valor **falsy** entonces, aunque no lo veamos, javascript hace algo como esto tras bambalinas:

```
console.log(false == false)
```

Y como estamos usando el operador de comparación débil == nos limitamos a comparar los valores **mas NO los tipos de datos**.

En conclusión, la respuesta es true por **coerción de tipos**

Pasemos al siguiente ejemplo:

```
console.log(false === 0)
```

Al usar el **operador estricto de comparación ===** comparamos tanto el **valor** como el **tipo de dato**, false es de tipo boolean y 0 es de tipo number ergo, la respuesta es false.

En otras palabras, también es correcto afirmar que al usar el === javascript no hace **coerciones de tipo**, por ello es ampliamente sugerido usarlo.

---

## Reto #4

### Explicación:

Si bien `null` y `undefined` son valores falsy al momento de que javascript haga **coerciones de tipo** pasa algo raro, esto se debe a que tanto `null` como `undefined` sólo son **iguales** a sí mismos y entre ellos:

```
console.log(null == null); // true
console.log(undefined == undefined); // true
console.log(undefined == null); // true
```

Solo en estos casos obtendremos como salida un `true`.

Pero es recomendable usar siempre el **operador estricto de igualdad ===**:

```
console.log(null === null); // true
console.log(undefined === undefined); // true
console.log(undefined === null); // false
```

Esto para evitar que javascript haga **coerciones de tipos** y obtengamos resultados no esperados.

---