**Recuperacion JavaScript**

1. **Imprime números del 1 al 10** usando un bucle for.
2. **Calcula la suma de un array de números.**
3. **Encuentra el número más grande** en un array.
4. **Invierte un string.** Ejemplo: "hola" → "aloh".
5. **Comprueba si un número es par o impar.**
6. **Ordena un array** de números de menor a mayor sin usar métodos como sort().
7. **Crea una función que verifique si una palabra es un palíndromo.**
8. **Filtra los números mayores a 10** en un array.
9. **Devuelve la suma de los números pares** en un array.
10. **Crea un objeto con datos de una persona** y accede a sus propiedades.
11. **Escribe una función que reciba un array y un número** y devuelva los números mayores que el número dado.
12. **Convierte un array de strings a mayúsculas.**
13. **Genera un array de números del 1 al 20** usando un bucle.
14. **Combina dos arrays** en uno nuevo.
15. **Encuentra los duplicados en un array.**
16. **Crea una función que reciba dos arrays** y devuelva los elementos comunes.
17. **Elimina elementos duplicados de un array.**
18. **Crea un array de números aleatorios** entre 1 y 100.
19. **Cuenta cuántas veces aparece una palabra** en un array.
20. **Crea un objeto a partir de dos arrays:** uno de claves y otro de valores.
21. **Crea un botón que cambie el texto de un párrafo** al hacer clic.
22. **Crea un input que muestre en tiempo real lo que el usuario escribe.**
23. **Añade elementos a una lista (ul)** usando JavaScript.
24. **Crea un contador que aumente al hacer clic en un botón.**
25. **Oculta y muestra un elemento** al hacer clic en un botón.
26. **Crea un formulario que valide un email** y muestre un mensaje de error si es inválido.
27. **Cambia el color de fondo de la página** con un select que tenga diferentes opciones de colores.
28. **Crea un temporizador de cuenta regresiva** que muestre los segundos restantes.
29. **Crea una galería de imágenes** que cambie al hacer clic en "Siguiente" o "Anterior".
30. **Haz que un elemento siga el cursor** al moverse por la página.
31. **Crea una función que reciba un string y devuelva un objeto** con la frecuencia de cada letra.
32. **Imita el comportamiento de map().** Escribe una función que recorra un array y aplique otra función a cada elemento.
33. **Crea un juego simple de adivinar un número** entre 1 y 100.
34. **Crea un sistema de tareas pendientes:** permite agregar, eliminar y marcar tareas como completadas.
35. **Crea una tabla HTML dinámicamente** a partir de un array de objetos (con propiedades como nombre, edad, etc.).