

ACTIVIDADES

IF - ELSE

1.- Realizar un programa que al introducir las 5 calificaciones (MATEMATICA, LENGUA, HTML, JS, BASE DATOS) de un alumno, calcule la media para la nota final y muestre por pantalla si el alumno ha aprobado o no teniendo en cuenta la siguiente escala de calificación para las asignaturas

0-4 suspendido
5-8 aprobado
8-9 sobresaliente
10 matricula

El programa debe devolver una tabla como la que se muestra e indicar la escala de aprobación en letras para cada asignatura; así mismo la media deberá expresarse como APTO o NO APTO cumpliendo los siguientes criterios
Para que sea APTO el alumno deberá tener una media mayor o igual a 6 puntos y ningún suspenso

NOMBRE DEL ALUMNO		
ASIGNATURA	CALIFICACION	CERTIFICACION
MATEMATICA	SUPENDIDO	APTO
HTML	APROBADO	
LENGUA	APROBADO	
JS	SOBRESALIENTE	
BASE DATOS	SOBRESALIENTE	

Solución JAVASCRIPT

```
NOTA=[];
sumaNota=0
calificacionNota=[];
alumno=prompt("Nombre del Alumno:");
certificacion="APTO";
for (i=1;i<=5;i++)
    { NOTA[i]=parseInt(prompt("Calificacion:"));

      if ((NOTA[i] < 0) || (NOTA[i]>10) || (isNaN(NOTA[i])))
      {
        alert("Debes Introducir un numero");
        returns
      }

      if (NOTA[i] == 10) {calificacionNota[i] = "Matricula";}
      if (NOTA[i]<10){calificacionNota[i] = "Notable";}
      if (NOTA[i]<8){calificacionNota[i] = "Aprobado";}
      if (NOTA[i]<=4){ calificacionNota[i] = "Supenso";
        certificacion="NO APTO"
      }
      sumaNota=sumaNota+NOTA[i]
    }
}
```

```
promedio=sumaNota/5
if (certificacion="NO APTO" || promedio<=6 ) {certificacion="NO APTO";}
```

ACTIVIDADES

2.- Se ingresa por teclado un número positivo de uno o dos dígitos (1..99) mostrar un mensaje indicando si el número tiene uno o dos dígitos (recordar de convertir a entero con parseInt para preguntar posteriormente por una variable entera). Tener en cuenta qué condición debe cumplirse para tener dos dígitos, un número entero.

FOR-NEXT

1 - Confeccionar un programa que lea 3 pares de datos, cada par de datos corresponde a la medida de la base y la altura de un triángulo. El programa deberá informar:

- a) De cada triángulo la medida de su base, su altura y su superficie.
- b) La cantidad de triángulos cuya superficie es mayor a 12.

2 - Desarrollar un programa que solicite la carga de 10 números e imprima la suma de los últimos 5 valores ingresados.

3- Desarrollar un programa que muestre la tabla de multiplicar del 5 (del 5 al 50).

4 - Confeccionar un programa que permita ingresar un valor del 1 al 10 y nos muestre la tabla de multiplicar del mismo (los primeros 12 términos)

Ejemplo: Si ingreso 3 deberá aparecer en pantalla los valores 3, 6, 9, hasta el 36.

5 - Realizar un programa que lea los lados de 4 triángulos, e informar:

- a) De cada uno de ellos, qué tipo de triángulo es: equilátero (tres lados iguales), isósceles (dos lados iguales), o escaleno (ningún lado igual)
- b) Cantidad de triángulos de cada tipo.
- c) Tipo de triángulo del que hay menor cantidad.

SWITCH

1 – Crear un programa que nos pregunte cual juego deseamos; Dados, BlackJack, Ajedrez, Parchis

2 – Crear un programa que solicite que área queremos calcular para las figuras geométricas rectángulo, círculo, triángulo.

3- Crear un programa que indique si el mes introducido tiene 30 o 31 días

4.- Desarrolla un programa que genere un menú con todos los ejercicios de esta unidad y te los muestre

5.- Elaborar un programa que permita introducir dos números por el teclado y mediante un menú que calcule su suma, su producto, su resta, su división y módulo.

6.- Introducir por el teclado V o H e imprimir Varón o Hembra.

7.- Elaborar un programa que lea una letra y determine si es vocal, semivocal o consonante.

ACTIVIDADES

8.- Elaborar un programa que lea una letra mayuscula e imprima la letra y si ésta es recta (A,E,F,H,I,K,L,M,N,T,V,W,X,Y,Z), es curva (C,O,S,U,Q) o curva y recta (B,D,G,J,P,R). 9.- En el juego para dos personas llamado "ROCA, PAPEL Y TIJERAS" cada jugador escoge ser "T", "R" o "P" respectivamente. El jugador se determina así: roca rompe tijeras, las tijeras cortan el papel, el papel cubre la roca, el juego es un empate si ambos jugadores eligen la misma opcion. Elaborar un programa para que determine cual jugador gana, la salida debe mostrarse de la siguiente forma: "T-R Roca rompe tijeras gana el jugador 2".

9.-Una empresa desea calcular la productividad de un mes dado, esta se calcula como sigue:

Enero, Febrero y Marzo tienen factor 15

Abril, Mayo y Junio tienen factor 17

Septiembre, Octubre y Noviembre tienen factor 20

Diciembre tiene factor 21

Se pide elaborar un programa que permita solicitar al usuario un mes cualquiera y se calcule la productividad si se sabe que ésta es igual al número de artículos producidos en el mes multiplicado por el factor del mes que corresponda al mes proporcionado. Se conoce la cantidad de artículos producidos y el mes.

WHILE y Do..WHILE

1 - Calcular el factorial de un número dado

2 - Sabiendo que un número primo es un numero natural mayor que 1 que tiene únicamente dos divisores distintos: 'el mismo y el 1.

Hacer un algoritmo que muestre por pantalla todos los números primos comprendidos entre 1 y 100

3- Crear un programa que simule el proceso de lotería con cinco cifras (CADA CIFRA SE MOSTRARA EN PANTALLA CUANDO SE OPRIMA LA TECLA ENTER)

NOTA: utilizar la función "números aleatorios de java SCRIPT" y la función redondeo de JAVASCRIPT



--	--

