

Avellaneda, Buenos Aires, Argentina

UTN FRA

CURSO DE INGRESO



Curso ingreso JavaScript ¹ | Prof. Octavio Villegas

¹ NO es necesario imprimir este documento ya que los enunciados se encuentran en cada uno de los archivos de JavaScript correspondiente a cada ejercicio, salvemos un árbol y utilicemos Bytes que son más baratos



Ferretería Ferrete nos solicita una aplicación en la cual debemos lograr hacer la lógica con la siguiente funcionalidad:

1. Para el departamento de facturación:
 - A. Ingresar tres precios de productos y mostrar la suma de los mismos.
 - B. Ingresar tres precios de productos y mostrar el promedio de los mismos.
 - C. Ingresar tres precios de productos y mostrar precio final (más IVA 21%).
2. Para el departamento de Construcción:
 - A. Mostrar la cantidad de alambre a comprar si se ingresara el largo y el ancho de un terreno rectangular y se debe alambra con tres hilos de alambre.
 - B. Mostrar la cantidad de alambre a comprar si se ingresara el radio de un terreno circular y se debe alambra con tres hilos de alambre.
 - C. Para hacer un contrapiso de 1m x 1m se necesitan 2 bolsas de cemento y 3 de cal, debemos mostrar cuantas bolsas se necesitan de cada uno para las medidas que nos ingresen.
3. Para el departamento de Pinturas:
 - A. Al ingresar una temperatura en Fahrenheit debemos mostrar la temperatura en Centígrados con un mensaje concatenado (ej.: " 32 Fahrenheit son 0 centígrados").
 - B. Al ingresar una temperatura en Centígrados debemos mostrar la temperatura en Fahrenheit (ej.: "0 centígrados son 32 Fahrenheit ").



Ferretería Ferrete, después de haber obtenido muy buenos resultados con la aplicación anterior, nos solicita nuevamente una aplicación en la cual debemos lograr hacer la lógica con la siguiente funcionalidad:

4. Para el departamento de iluminación:

Tomando en cuenta que todas las lámparas están en oferta al mismo precio de \$35 pesos final.

- A. Si compra 6 o más lamparitas bajo consumo tiene un descuento del 50%.
- B. Si compra 5 lamparitas bajo consumo marca "ArgentinaLuz" se hace un descuento del 40 % y si es de otra marca el descuento es del 30%.
- C. Si compra 4 lamparitas bajo consumo marca "ArgentinaLuz" o "FelipeLamparas" se hace un descuento del 25 % y si es de otra marca el descuento es del 20%.
- D. Si compra 3 lamparitas bajo consumo marca "ArgentinaLuz" el descuento es del 15%, si es "FelipeLamparas" se hace un descuento del 10 % y si es de otra marca un 5%.
- E. Si el importe final con descuento suma más de \$120 se debe sumar un 10% de ingresos brutos en informar del impuesto con el siguiente mensaje:
"Usted pago X de IIBB.", siendo X el impuesto que se pagó.

Juegos de ingenio

Argentino SRL.



Esta empresa nos solicita que realicemos una serie de juegos para su nuevo centro de entrenamiento cognitivo, para evaluar distintos aspectos del azar y las destrezas mentales.

El azar.

5. Adivina el número (v 1.0):

Al comenzar el juego generamos un número secreto del 1 al 100, en la pantalla del juego dispondremos de un cuadro de texto para ingresar un número y un botón "Verificar", si el número ingresado es el mismo que el número secreto se dará por terminado el juego con un mensaje similar a este:

"Usted es un ganador!!! y en solo X intentos".

de no ser igual se debe informar si "falta..." para llegar al número secreto o si "se pasó..." del número secreto.

6. Adivina el número (v 1.1):

En esta oportunidad el juego evaluará tus aptitudes a partir de la cantidad de intentos, por lo cual se informará lo siguiente:

1° intento: "usted es un Psíquico".

2° intento: "excelente percepción".

3° intento: "Esto es suerte".

4° intento: "Excelente técnica".

5° intento: "usted está en la media".

Desde 6 Intentos hasta 10:"falta técnica"

Más de 10 intentos: "afortunado en el amor!!".

7. Piedra, Papel o Tijera (v 1.0):

Al comenzar el juego generaremos un número RANDOM del 1 al 3 para la selección de la máquina, siendo 1 para "piedra", el 2 para "papel" y 3 para "tijera".

El jugador seleccionará una imagen correspondiente a su opción y le informaremos si ganó, empató o perdió.

8. Piedra, Papel o Tijera (v 1.1): Ahora debemos informar cuantas veces se ganó, perdió o empató desde la última recarga de página.

Juegos de ingenio

Argentino SRL.



Esta empresa nos solicita que realicemos una serie de juegos para su nuevo centro de entrenamiento cognitivo, para evaluar distintos aspectos del azar y las destrezas mentales.

Rapidez Mental

9. Agilidad aritmética (v 1.0):

Debemos mostrar dos números Random del 1 al 10 y una de las cuatro operaciones básicas (suma, resta, división o multiplicación) para realizar entre estos dos números, estas operaciones también serán Random. En el cuadro de texto resultado el jugador debe ingresar el resultado de la operación y presionar el botón Aceptar. se debe informar si el resultado es el correcto o no.

10. Agilidad aritmética (v 1.1):

Además de lo anterior, ahora se agregara un temporizador que a los cinco segundos dará por terminado el juego de no ser ingresado el resultado correcto en ese lapso de tiempo.

11. Reflejos daltónicos (v 1.0):

En la pantalla se mostrarán 6 botones de distintos colores, al comenzar el juego se mostrara el texto de un color entre los 6 posibles para que el jugador sepa que botón tocar .Al tocar el botón correcto se informara cuanto tiempo tardo.



RISING BTL. Empresa dedicada a la toma de datos para realizar estadísticas y censos nos pide realizar una carga de datos validada e ingresada por ventanas emergentes solamente (para evitar hacking y cargas maliciosas) y luego asignarla a cuadros de textos.

12. Los datos requeridos son los siguientes:

- A. Edad, entre 18 y 90 años inclusive.
- B. Sexo, "M" para masculino y "F" para femenino
- C. Estado civil, 1-para soltero, 2-para casados, 3-para divorciados y 4-para viudos
- D. Sueldo bruto, no menor a 8000.
- E. Número de legajo, numérico de 4 cifras, sin ceros a la izquierda.
- F. Nacionalidad, "A" para argentinos, "E" para extranjeros, "N" para nacionalizados.





Instituto Matemático FonteCristo

El departamento de NUMEROS ESPECIALES del instituto matemático FonteCristo nos está pidiendo una aplicación que verifique las distintas cualidades de los números.

13. Para cada una de estas acciones debemos realizar la lógica para verificar las cualidades pedidas:
- a. Se pedirán un número positivo y se mostrará la cantidad de números pares desde el número ingresado hasta el cero.
 - b. Se pedirán un número positivo y se mostrará la cantidad de números impares desde el número ingresado hasta el cero.
 - c. Se pedirán un número positivo y se mostrará la cantidad de números divisibles de este número que se encuentran desde el 1 al 100.
 - d. Se pedirán un número positivo y se mostrará si el número es un número primo o no.
 - e. Se pedirán un número positivo y se mostrará la cantidad de números Primos desde el número ingresado hasta el cero.