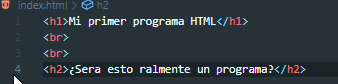
# Curso de Lógica de programación: Primeros pasos

# Clase 1: Comience a programar hoy

# Creando tu propio código HTML:

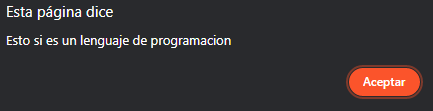
Br salto de línea, h1 títulos.



# Esto si es programación:

HTML No es un lenguaje de programación por que es un lenguaje estático.





# Lo que aprendimos:

* Usar nuestro navegador para compilar nuestro código
* Usar Sublime o Notepad++ para escribir código
* Conceptos básicos de HTML: lenguaje de etiquetas
* A diferenciar el mundo HTML del mundo JavaScript

# Clase 2: Comuníquese con el usuario

# Convenio de codificación:

Etiquetas con minúsculas.

DEFINIR AL INICIO <meta> charset="UTF-8"

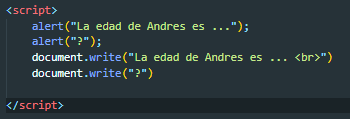
Luego

<script>

  </script>

# 

# Concatenando caracteres:





Concatena los textos



Si es un texto mas un número, java convierte el numero en texto y lo concatena.

# Operaciones con textos y números:

Java prioriza las divisiones y multiplicaciones, como el principio de operaciones.





# Lo que aprendimos:

* Convenios y buenas prácticas de programación.
* A concatenar caracteres (strings).
* Operaciones conjuntas entre textos y números.

# Clase 3: Deje su programa dinámico usando variables

# Reduciendo alteraciones:

# 

# 

# 

# Variables:

# 

# 

# 

# 

# ¿Alcohol o gasolina?

Llegó la hora de que realices un ejercicio más complejo, utiliza todo lo que aprendiste hasta ahora, la gran cuestión es interpretar lo que se debe hacer. No necesitas dar una respuesta aquí, solo hacer el código y probarlo. Al hacer clic en continuar, se mostrará la respuesta del instructor, pero antes de hacer aquello, intenta resolver el problema por tu cuenta. ¡Vamos, manos a la obra!

1.- Crea un nuevo archivo, llámalo calculo\_consumo.html y guárdalo dentro de la carpeta que nombramos Lógica de Programación. No olvides la estructura mínima que tenemos que tener para cada uno de los nuevos programas.

2.- En el bloque HTML coloca un título con el siguiente contenido: <h3>¿Alcohol o gasolina?</h3>. Guarda el programa y ábrelo en el navegador.

3.- Problema: Si un carro tiene un tanque de 40 litros. Usando gasolina y consumiendo todo el tanque se hace un recorrido de 480 kilómetros. ¿Cuál es la eficiencia del carro usando gasolina? o sea, ¿cuántos kilómetros recorre el carro por cada litro de gasolina? Para calcular la eficiencia: divide la distancia recorrida entre la cantidad de litros gastados. Imprime el valor utilizando document.write. Organiza las cuentas en variables.

4.- Por otro lado, si el carro usa alcohol como combustible, el mismo tanque de 40 litros hace un recorrido de 300 kilómetros. ¿Cuál es el la eficiencia del carro usando alcohol?

En el mundo de la programación, forma parte del papel de un programador entender un problema y materializar su solución en un código.

<meta *charset*="UTF-8">

<h3>¿Alcohol o gasolina?</h3>

<script>

    document.write("Problema: Si un carro tiene un tanque de 40 litros. Usando gasolina y consumiendo todo el tanque se hace un recorrido de 480 kilómetros. ¿Cuál es la eficiencia del carro usando gasolina? o sea, ¿cuántos kilómetros recorre el carro por cada litro de gasolina?")

    document.write("<br>")

    document.write("<br>")

    var  gasolina = 40

    var  kilometros = 480

    eficiencia = kilometros/gasolina

    document.write("La eficiencia del carro con gasolina como combustible por kilometro recorrido es:  " + eficiencia)

    document.write("<br>")

    document.write("<br>")

    document.write("Por otro lado, si el carro usa alcohol como combustible, el mismo tanque de 40 litros hace un recorrido de 300 kilómetros. ¿Cuál es el la eficiencia del carro usando alcohol?")

    var kilometros = 300

    var alcohol = 40

    eficiencia = kilometros/alcohol

    document.write("<br>")

    document.write("<br>")

    document.write("La eficiencia del carro con alcohol como combustible por kilometro recorrido es:  " + eficiencia)

</script>

# Lo que aprendimos:

* A usar variables para reducir código.
* Secuencia de la ejecución de nuestro código.
* Diferentes tipos de datos en las variables y fórmulas.
* Buenas prácticas de programación: Nomenclatura de variables.

# Clase 4: Cree sus propias funcionalidades

# Mejorando el mantenimiento del código:

# Funciones:

# Funciones con parámetros:

# Clase 5: Practique resolviendo problemas día a día

# Calculando IMC:

# Explorando a fondo el retorno de funciones:

# Interactuando con el usuario: