# Curso de Lógica de programación: Primeros pasos

# 

# Clase 1: Ejecute códigos diferente

# Convirtiendo teto en número:

Promt me devuelve texto.

Como pasar de texto a número.



# Trabajando con condiciones:

# 

# Mejorando el programa de IMC:

# 

# Juego de adivinación:

# 

# Lo que aprendimos:

* Convertir string en número usando parseInt.
* Trabajar con condiciones if y else.
* Usar fórmulas matemáticas como Math.random y Math.round.

# Clase 2: Repita actividades

# Mientras que:

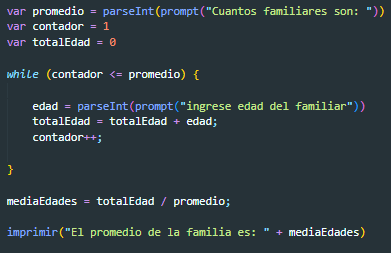
# 

# Otra forma de repetir:

# 

# Acumulando variables:

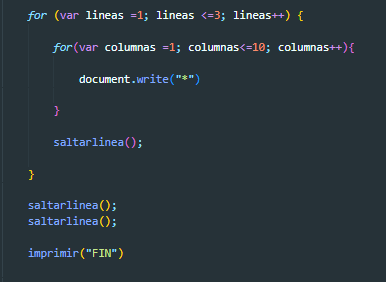
Las variables deben inicializarse fuera de los ciclos para que no se reinicien.



# Interrumpiendo una repetición:

# 

# Repeticiones anidadas:



# 

# Lo que aprendimos:

* Repetir tareas y actividades con iteraciones while.
* Repetir tareas y actividades con iteraciones for.
* Interrumpir iteraciones con break.
* Realizar iteraciones anidadas, un loop dentro de otro.

# Clase 3: interactúe de manera eficiente con el usuario

# Campo texto y Botón:

# 

# 

# Mejorando Usabilidad:

Valor aleatorio y focus al inicio del programa.



Reiniciar valor y focus:



# Lo que aprendimos:

* A mejorar la interacción del usuario con uso de botones.
* A mejorar la interacción del usuario con uso de cajas de texto.
* A mejorar la usabilidad de nuestro programa con focus.

# Clase 4: Trabaje con muchos datos

# Almacenando muchos datos:

# Usando loop para carga de datos:

# 

# Tamaño del array:

# 

Le decimos que recorra todo el array

# Loque aprendimos:

* Concepto y dinámica de los arrays.
* Usar iteraciones para cargar arrays.
* Descubrir el tamaño de los arrays.

# Clase 5: Aprovechando las ventajas de los array

# Manipulando array:

# 

Creamos función para sacar números aleatorios, creamos sortear números donde agarramos el valor de cuantos números tendrá el array, luego con un contador lo comparamos con <= en el while, dentro del while guardamos en la variables número Aleatorio el valor de la función aleatorio, la agregamos al array con push y sumamos uno al contador.

# Validando duplicados:

# 

Creamos las variables encontrado iniciándola en false, luego hacemos que i recorra el array, y decimos si el número aleatorio es = a algún número que este en el array ponga encontrado en true, y al final le decimos que solo haga push a los array que sean encontrado false, es decir, que no estén repetidos.

# Refinando nuestro código:

# 

Decimos que si el numero aleatorio es diferente de 0 corra el programa para comparar y añadir al array, todo esto para validar que sean números del 1 al 10.

# Lo que aprendimos:

* Ingresar valores manualmente en los arrays con la función push.
* Resolver problemas más complejos usando varios conceptos de programación juntos en un mismo programa (Loops, arrays, condiciones, funciones y fórmulas matemáticas).