|  |
| --- |
| **INFORMACIÓN GENERAL** |
| **CÓDIGO PARA IDENTIFICACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Taller\_1\_JavaScript |
| **FECHA DE APLICACIÓN:**  21/11/2018 **AL:** 22/11/2018 |
| **PROGRAMA DE FORMACIÓN:** TECNICO EN PROGRAMACION |
| **ID:** 1695521 |
| **CENTRO:** AUTOMATIZACIÓN INDUSTRIAL |
| **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**   * Utiliza las herramientas de desarrollo, para la codificación de los módulos del sistema, aplicando las funciones propias del lenguaje de programación seleccionado, de acuerdo con las necesidades del sistema de información. |
| **EVIDENCIA:** Desempeño Producto Conocimiento |
| **NOMBRE DEL APRENDIZ:** |
| **NOMBRE DEL INSTRUCTOR- TUTOR:** Carlos Felipe Londoño Luna |
|  |

**LISTA DE CHEQUEO:** (Si la evidencia es de conocimiento, elimine el cuadro y formule en el espacio las preguntas para el cuestionario.

1. Realizar un programa que muestre su nombre y su edad en una página HTML. Emplear el comando write del objeto document para imprimir. Tener en cuenta que si queremos que cada dato quede en una fila distinta de la página debemos insertar la marca <br> (salto de linea en HTML), es decir debemos disponer: document.write ('<br>')
2. Realizar un programa en JavaScript que defina e inicialice una variable de tipo cadena de caracteres donde almacenemos el nombre de un empleado y otra variable de tipo real donde almacenar el sueldo. Imprimir cada variable en una línea distinta en pantalla.
3. Realizar un programa que permita cargar el nombre de un usuario y su mail por teclado. Mostrar posteriormente los datos en la página HTML.
4. Realizar la carga del lado de un cuadrado, mostrar por pantalla el perímetro del mismo (El perímetro de un cuadrado se calcula multiplicando el valor del lado por cuatro)
5. Escribir un programa en el cual se ingresen cuatro números, calcular e informar la suma de los dos primeros y el producto del tercero y el cuarto.
6. Realizar un programa que lea cuatro valores numéricos e informar su suma y producto.
7. Se debe desarrollar un programa que pida el ingreso del precio de un artículo y la cantidad que lleva el cliente. Mostrar lo que debe abonar el comprador (Ingresar por teclado un precio sin decimales, es decir un entero: 2, 7, 90 etc.)
8. Se ingresan tres notas de un alumno, si el promedio es mayor o igual a siete mostrar el mensaje 'GANO'; Cuando cargamos una nota y queremos convertir inmediatamente el valor ingresado a entero podemos hacer: nota1=prompt('Ingrese primer nota:',''); nota1=parseInt(nota1);
9. Solicitar que se ingrese dos veces una clave. Mostrar un mensaje si son iguales (tener en cuenta que para ver si dos variables tienen el mismo valor almacenado debemos utilizar el operador ==)
10. Realizar un programa que lea por teclado dos números, si el primero es mayor al segundo informar su suma y diferencia, en caso contrario informar el producto y la división del primero respecto al segundo.
11. Se ingresa por teclado un número positivo de uno, dos dígitos o tres digitos, 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.
12. Se ingresa por teclado un valor entero, mostrar una leyenda que indique si el número es positivo, cero o negativo.
13. De un postulante a un empleo, que realizó un test de capacitación, se obtuvo la siguiente información: nombre del postulante, cantidad total de preguntas que se le realizaron y cantidad de preguntas que contestó correctamente. Se pide Realizar un programa que lea los datos del postulante e informe el nivel del mismo según el porcentaje de respuestas correctas que ha obtenido, y sabiendo que:

Nivel superior: Porcentaje>=90%.

Nivel medio: Porcentaje>=75% y <90%.

Nivel regular: Porcentaje>=50% y <75%.

Fuera de nivel: Porcentaje<50%.

1. Realizar un programa que pida cargar una fecha cualquiera, luego verificar si dicha fecha corresponde a fin de año (se debe cargar por separado el dia, el mes y el año)
2. Se ingresan por teclado tres números, si todos los valores ingresados son menores a 10, imprimir en la página la leyenda ' Todos los números son menores a diez'.
3. Escribir un programa que pida ingresar la coordenada de un punto en el plano, es decir dos valores enteros x e y.  
   Posteriormente imprimir en pantalla en qué cuadrante se ubica dicho punto. (1º Cuadrante si x > 0 Y y > 0 , 2º Cuadrante: x < 0 Y y > 0, etc.)
4. De un operario se conoce su sueldo y los años de antigüedad. Se pide Realizar un programa que lea los datos de entrada e informe  
   a) Si el sueldo es inferior a 500 y su antigüedad es igual o superior a 10 años, otorgarle un aumento del 20 %, mostrar el sueldo a pagar.  
   b) Si el sueldo es inferior a 500 pero su antigüedad es menor a 10 años, otorgarle un aumento de 5 %.

c) Si el sueldo es mayor o igual a 500 mostrar el sueldo en la página sin cambios.

1. Solicitar el ingreso alguna de estas palabras (casa, mesa, perro, gato) luego mostrar la palabra traducida en inglés. Es decir, si se ingresa 'casa' debemos mostrar el texto 'house' en la página.
2. Realizar un programa que imprima 25 términos de la serie 11 - 22 - 33 - 44, etc. (No se ingresan valores por teclado).
3. Mostrar los múltiplos de 8 hasta el valor 500. Debe aparecer en pantalla 8 -16 -24, etc.
4. Escribir un programa que lea 10 notas de alumnos y nos informe cuántos tienen notas mayores o iguales a 7 y cuántos menores.
5. Se ingresan un conjunto de 5 alturas de personas por teclado. Mostrar la altura promedio de las personas.
6. En una empresa trabajan 5 empleados cuyos sueldos oscilan entre $1.000.000 y $500.000, realizar un programa que lea los sueldos que cobra cada empleado e informe cuántos empleados cobran entre $1.000.000 y $3.000.000 y cuántos cobran más de $3.000.000. Además el programa deberá informar el importe que gasta la empresa en sueldos al personal.
7. Realizar un programa que imprima 20 términos de la serie 5 - 10 - 15 - 20, etc. (No se ingresan valores por teclado)
8. Mostrar los múltiplos de 10 hasta el valor 1500.  
   Debe aparecer en pantalla 10 - 20 -30 etc.
9. Realizar un programa que permita cargar dos listas de 3 valores cada una. Informar con un mensaje cual de las dos listas tiene un valor acumulado mayor (mensajes 'Lista 1 mayor', 'Lista 2 mayor', 'Listas iguales') Tener en cuenta que puede haber dos o más estructuras repetitivas en un algoritmo.
10. Desarrollar un programa que permita cargar 5 números enteros y luego nos informe cuántos valores fueron pares y cuántos impares. Emplear el operador "%" en la condición de la estructura condicional. if (valor%2==0)

El operador "%" retorna el resto de la división valor / 2. Por ejemplo: 12 % 2, retorna 0; 13 % 2, retorna 1, porque el resto de dividir 13 en 2 es 1.

1. Se realizó un censo provincial y se desea procesar la información obtenida en dicho censo. De cada una de las personas censadas se tiene la siguiente información: número de documento, edad y sexo ('femenino' o 'masculino') Se pide Realizar un programa que lea los datos de cada persona censada (para finalizar ingresar el valor cero en el número de documento) e informar:

a) Cantidad total de personas censadas.

b) Cantidad de varones.

c) Cantidad de mujeres.

d) Cantidad de varones cuya edad varía entre 16 y 65 años.

1. Realizar 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.

1. Desarrollar un programa que solicite la carga de 10 números e imprima la suma de lo últimos 5 valores ingresados.
2. Desarrollar un programa que muestre la tabla de multiplicar del 5 (del 5 al 50).
3. Realizar 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.
4. 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.

1. Escribir un programa que pida ingresar coordenadas (x,y) que representan puntos en el plano. Informar cuántos puntos se han ingresado en el primer, segundo, tercer y cuarto cuadrante. Al comenzar el programa se pide que se ingrese la cantidad de puntos a procesar.
2. Se realiza la carga de 10 valores enteros por teclado. Se desea conocer:  
   a) La cantidad de valores negativos ingresados.

b) La cantidad de valores positivos ingresados.

c) La cantidad de múltiplos de 15.

d) El valor acumulado de los números ingresados que son pares.

1. Se cuenta con la siguiente información:

Las edades de 5 estudiantes del turno mañana.

Las edades de 6 estudiantes del turno tarde.

Las edades de 11 estudiantes del turno noche.

Las edades de cada estudiante deben ingresarse por teclado.

a) Obtener el promedio de las edades de cada turno (tres

promedios).  
b) Imprimir dichos promedios (promedio de cada turno).  
c) Mostrar por pantalla un mensaje que indique cual de los tres turnos tiene un promedio de edades mayor.

1. Realizar una función que solicite la carga de 5 valores por teclado y retorne su suma.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma del Instructor – Tutor Firma del Aprendiz