



**UTN.BA**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL  
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

# Trabajo Práctico 1

## Sentencias de asignación y sentencias Selectivas

Bautista Ferraris

bferraris@frba.utn.edu.ar

Legajo: 2036149

Usuario de GitHub: BautistaFerraris

Repositorio: <https://github.com/BautistaFerraris/Entrega-de-TP>

### Javascript:

A diferencia de C++, en Javascript hay 2 maneras de declarar una variable. Una forma, es poniendo la palabra clave "var" seguido del nombre de la variable, y su valor, si así se desea. Esto declarará una variable local y global. La otra manera, es utilizando la palabra "const" o "let" seguido del nombre de la variable, y como en el caso anterior, su valor si se desea. Éste último tipo de sintaxis se utiliza para declarar una variable del tipo local.

La declaración del "if" es exactamente igual en Javascript que en C++, y es de la siguiente manera:

If (condición)

{

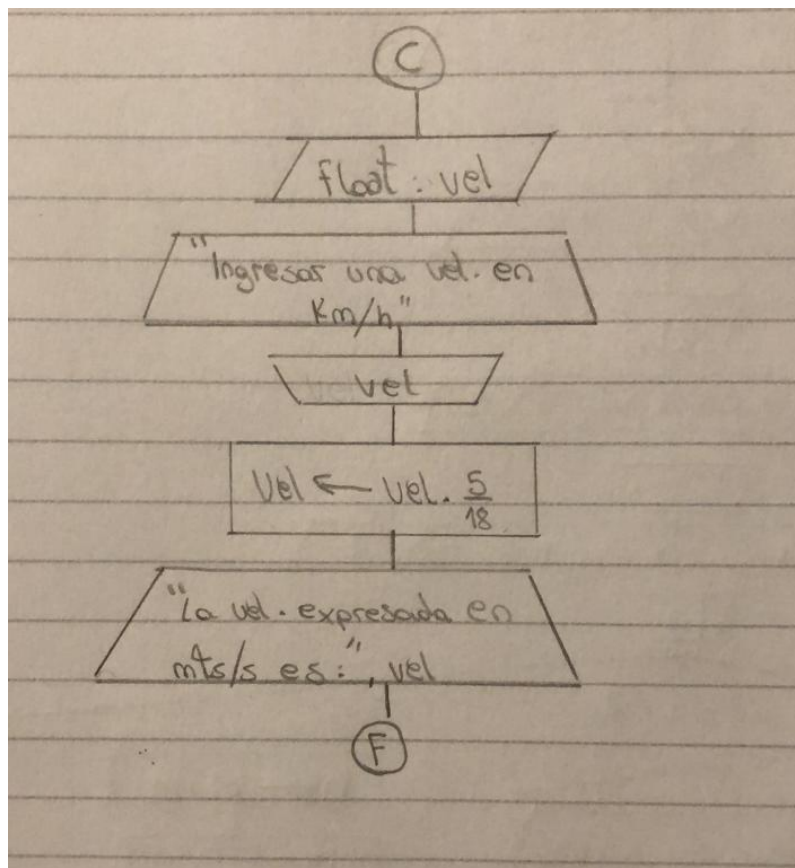
    Código a ejecutar si la condición es verdadera

} else {

    Código a ejecutar si la condición es falsa

}

**Ejercicio a:** Lo primero que hay que hacer es, como pide la consigna, pedirle al usuario que ingrese un valor, el cual va a estar expresado en km/h. Luego, por conversión, ese valor se multiplica por  $\frac{5}{18}$  y el resultante queda en mts/s. Luego, mostramos este mismo por pantalla.



**Ejercicio b:** En este ejercicio, el objetivo es calcular el punto de intersección de 2 rectas. Lo que hay que analizar, es que, al pedirle al usuario que ingrese la pendiente y la ordenada de ambas rectas, no siempre van a tener un punto de intersección. Por eso, una vez ingresados los datos de las rectas, hay que comparar las pendientes y las ordenadas. Si ambos datos son iguales, quiere decir que las rectas son idénticas. Ahora, si las pendientes son las mismas pero las ordenadas son de distinto valor, las rectas van a ser paralelas. Entonces, para que puedan tener un solo punto de intersección, deben tener distinta pendiente. Ahora bien, para encontrar ese punto, hay que igualar las rectas. Una vez hecho eso, se despeja la X, y ese valor lo reemplazamos en alguna ecuación de ambas rectas, y de esa forma encontramos la Y.

