Hola Hello, Welcome!

Registra tu asistencia

https://forms.gle/6hfdT5U5v5fF34RQ8

Codigo

Repaso de fundamentos de programación - Challenge 4

Challenge: Tabla de multiplicar

Crea un programa que:

- 1. Pida al usuario un número entero positivo n.
- 2. Use un **bucle** para imprimir la tabla de multiplicar de ese número desde 1 hasta 10.
- 3. Con un if, resalte (por ejemplo con un mensaje extra) si el resultado es mayor a 50.

Recordemos que es un bucle for

El bucle for se usa cuando sabemos cuántas veces queremos repetir una acción.

```
Sintaxis:
for (inicialización; condición; actualización) {
  // Código a ejecutar en cada repetición
 }
```

1. Usar un bucle for (let i = 1; i <= 10; i++).

2. Dentro, calcula n * i.

3. Con un if, revisa si el resultado es > 50.

Solución 1

```
// Pedimos un número al usuario
let numero = parseInt(prompt("Ingresa un número:"));
// Bucle que imprime la tabla de multiplicar
for (let i = 1; i <= 10; i++) {
  let resultado = numero * i;
  console.log(`${numero} x ${i} = ${resultado}`);
}</pre>
```

Agreguemos nuestro challenge a github



git init

git config --global user.name "Nombre Usuario" git config --global user.email "correo@git.com" git add . git commit -m "Primer commit del proyecto de tabla de multiplicar"

Conectar o clonar repositorio remoto

git remote add origin https://github.com/Codevs-Coderfy/logica-challenges git branch -m main git push -u origin main

Flujo para mantener la rama actualizada con main:

git checkout main git pull origin main

git checkout main # Ir a la rama main local

Trae y fusiona los cambios del remoto

Solución 2

```
// Pedimos un número al usuario let numero = parseInt(prompt("Ingresa un número:"));

// Bucle con condición para resaltar si es mayor a 50 for (let i = 1; i <= 10; i++) { let resultado = numero * i;

if (resultado > 50) { console.log(`${numero} x ${i} = ${resultado} \rightarrow resultado mayor a 50`); } else { console.log(`${numero} x ${i} = ${resultado}`); }
```

Proyecto editado en local, agregar cambios a repositorio remoto

Démosle una interfaz a este programa

HTML + JS

Crear nueva Rama en local, agregar dichos cambios y efectuar push a repositorio remoto