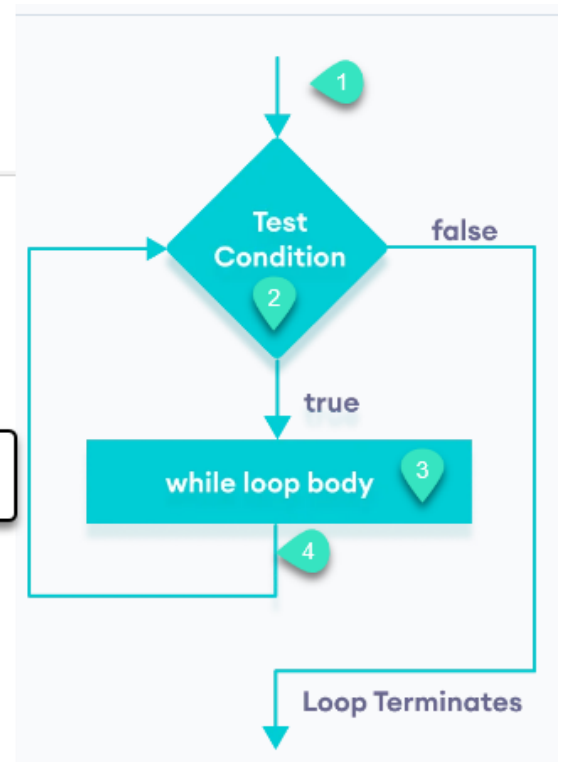
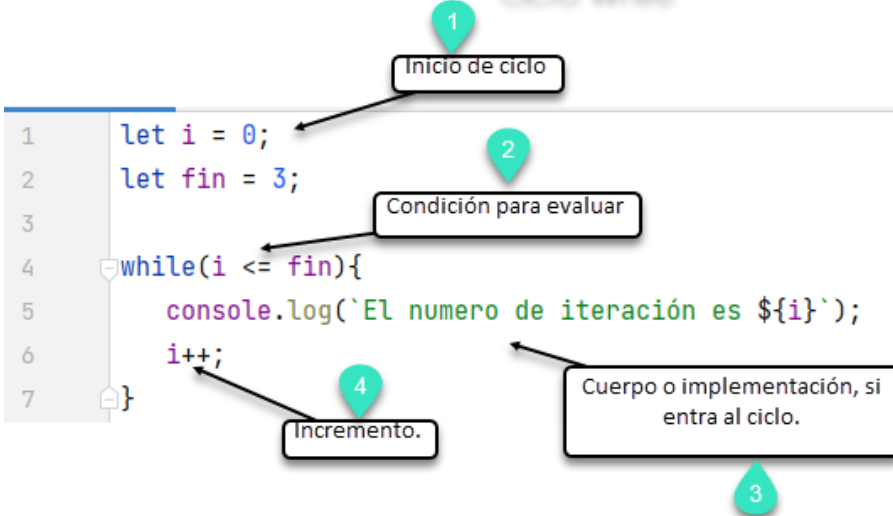


Estructura de control ciclos

ciclo while



```
1 let i = 1;
2 while(i <= 4){
3     console.log(`${i}`);
4     i++;
5 }
```

```
1 let i = 2;
2 while(i < 6){
3     console.log(`Número ${i}`);
4     i+=2;
5 }
```

```
1 let i = 0;
2 let fin = 5;
3 while(i <= fin){
4     let x = i ** 2;
5     console.log(`${x}`);
6     i++;
7 }
```

```
1 let i = 8;
2 let fin = 2;
3 while(i >= fin){
4     let x = (i ** 2)/2;
5     console.log(`${x}`);
6     i--;
7 }
```

```
1 let g = 1;
2 let f = 12;
3 while(g <= f){
4     console.log(g);
5     g*=2;
6 }
```

6

```

1  let valor = true;
2
3  while (valor){
4      console.log(`menu: 1. consultar 2. actualizar 3. salir`);
5      let opcion = Number(prompt( message: `ingrese la opcion? `));
6      valor = opcion == 3? false: true;
7  }

```

7

```

1  let check = false;
2  let saldoCuenta= 30000;
3
4  while(check != true){
5      console.log(`Bienvenido, seleccione \n 1. consultar saldo  \n 2. retirar`);
6      let opcion = Number(prompt( message: `ingrese la opción:`));
7      switch (opcion) {
8          case 1: console.log(`su saldo es ${saldoCuenta}`); break;
9          case 2: {
10              let retiro = Number(prompt( message: `ingrese el valor a retirar`));
11              saldoCuenta-= retiro;
12              console.log(`su saldo es ${saldoCuenta}`); break;
13          }
14          case 3: check=true; break;
15      }
16  }

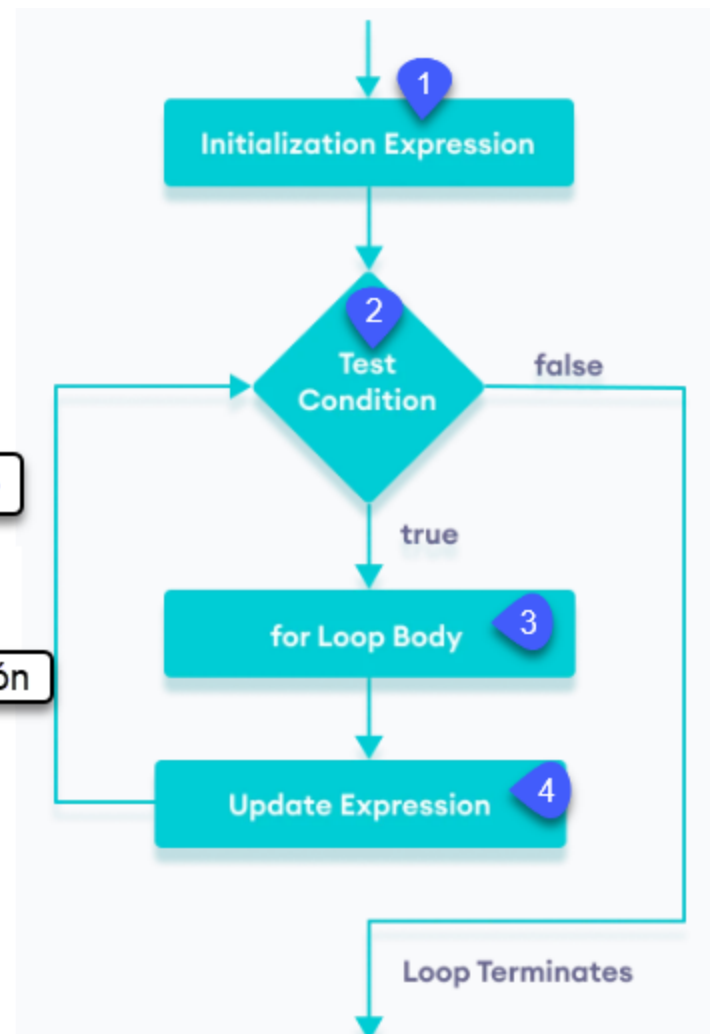
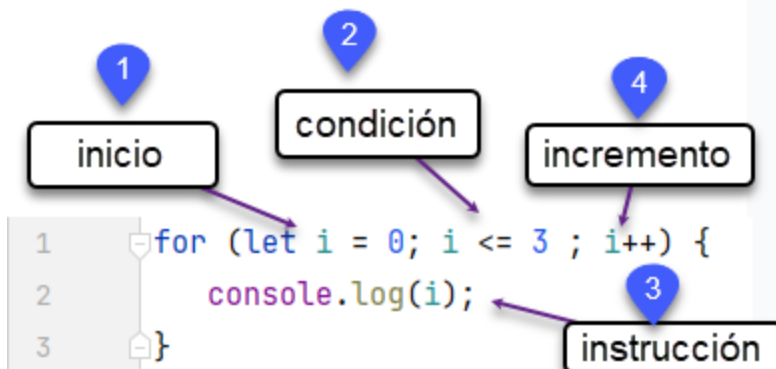
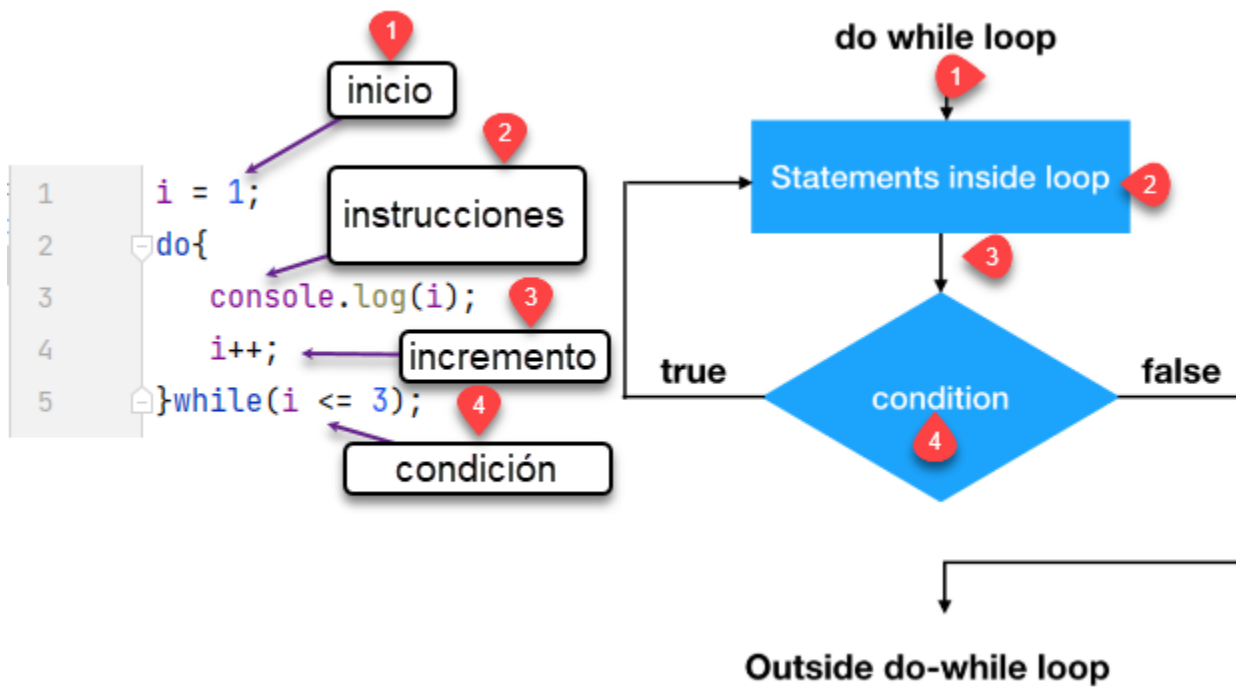
```

8

```

1  let opcion = "";
2
3  while(opcion != "salir"){
4      let opcion = prompt( message: `Ingrese una opción \n notas  -  \n salir`);
5      if(opcion == "notas"){
6          let nota = Number(prompt( message: `Ingrese la nota de su asignatura`));
7          nota > 3? alert(`su nota de ${nota}, es aprobado`):alert(`su nota de ${nota}, No es aprobado`);
8      }else if(opcion == "salir"){
9          break;
10     }else{
11         opcion ="salir";
12         alert(`opcion invalida..`);
13     }
14 }

```



Seguimiento 3: preparación para el parcial

Instrucciones:

- a) Primero, es importante asegurarse de tener un entorno de programación adecuado, como un editor de texto como Sublime Text, Visual Studio Code o Atom.
- b) Después de haber instalado el editor de texto, cree un archivo de JavaScript con un nombre descriptivo, como "seguimiento_3.js".
- c) Escriba algunos códigos de JavaScript en el archivo para realizar una tarea específica, como imprimir "Hola Mundo" en la consola para verificar que esta enlazado adecuadamente el archivo.
- d) Pruebe su código para ver si funciona de la manera esperada. Esto se puede hacer utilizando la herramienta de línea de comandos, o ejecutando el archivo directamente en un navegador.
- e) Una vez que haya probado su código y se aseguró de que funciona, valide que cumple con la solución esperada.
- f) Por último, envíe los archivos en un zip o rar.

1. Realizar un programa en JavaScript que imprima los números del 2 al 10; usando algún ciclo.
2. Realizar un programa en JavaScript que imprima los números del 1 al 6 sin imprimir el número 5, usando ciclos.
3. La inmobiliaria "Sucasa" es una empresa dedicada a la compraventa de casas. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):
 - a. Solicitar al usuario el costo de la casa.
 - b. Solicitar al usuario el ingreso del tipo de inmueble (1. Usado 2. Nuevo)
 - c. Calcular la comisión de la inmobiliaria en la venta así:
 - Si es usado, tiene el 10% de comisión basado en el costo de la vivienda.
 - Si es nuevo, tiene el 12% de la comisión basado en el costo de la vivienda.
 - d. El sistema debe mostrar al usuario cuanto es el valor que recibe el propietario y cuanto es el valor recibido por la inmobiliaria.
4. "Lavan Ya" es un servicio de limpieza en el que los clientes envían sus prendas para que se laven y se planchen en un lugar determinado. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):
 - a. El cliente escoge entre dos servicios: lavado o planchado.
 - b. Si es lavado, se solicita el tipo de lavado 1. En seco o 2. Normal
 - c. Se solicita la cantidad de prendas.
 - d. Se calcula el costo de los servicios teniendo en cuenta la lista de precios:
 - Lavado en seco: 2000 por prenda
 - Lavado normal: 1500 por prenda
 - Planchado: 1800 por prenda
 - e. Adicional se cobra un domicilio de 3000 solo si es planchado; para otros servicios es gratis.
5. Los sticker son etiquetas adhesivas diseñadas para ser pegadas en objetos, como lápices, libretas, cuadernos, pizarras, muebles, etc. Se utilizan para decorar y personalizar los productos de una manera barata y sencilla. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):

- a. Se solicita al usuario el tamaño del stickers, pequeño o grande.
 - Costo pequeño es de 4000 y costo del grande 6000
 - b. Se pide al usuario la cantidad de estikers teniendo en cuenta que solo se pueden enviar mínimo 10; Sino debe indicarse al usuario un numero correcto.
 - c. El sistema debe arrojar cuanto es el costo total para pagar
6. Una pizzería “Italiana pizza” es un establecimiento que ofrece comida preparada principalmente a base de pizza, sándwiches y ensaladas. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):
- a. se muestra al usuario un menú de opciones así: 1. Pizza 2. Sándwiches 3 ensaladas
 - b. Dependiendo de la opción seleccionada (producto escogido) se pide la cantidad de porciones.
 - Pizza a 7000 por unidad
 - Sándwich a 5000 unidad
 - Ensalada a 15000 unidad
 - c. Se le pide al usuario si desea agregar salsa que vale 3000.
 - d. El sistema indica el costo que paga el cliente por su producto.
7. La biblioteca municipal de Armenia, necesita un sistema de Gestión de multas. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):
- a. Se pregunta al usuario si es devolución o perdida.
 - b. Se le pide al usuario de la biblioteca que indique la cantidad de días de retraso.
 - c. La cantidad de libros prestados o revistas
 - Revistas 500 pesos día.
 - Libro 600 pesos día.
 - d. Si es perdida, debe de pagar 10000 por ejemplar
8. Para verificar si un triángulo es equilátero, se deben comprobar que los tres lados del triángulo tienen la misma longitud.
- a. Pedir al usuario los lados y determinar si es equilátero o no
9. Un sistema de voto electrónico es una aplicación informática diseñada para permitir a los votantes emitir sus votos de forma electrónica. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):
- a. La cantidad de votantes son 10 personas
 - b. Hay dos opciones de votos: 1. Ana Maria Suarez 2. Diego Acero
 - c. El sistema debe ir sumando los votos de cada candidato.
 - d. El sistema debe arrojar el ganador y perdedor de la votación
10. Un examen de conocimientos es una prueba diseñada para evaluar el conocimiento y comprensión de un tema o disciplina específica. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):
- a. Se debe presentar 5 preguntas (sea de selección múltiple o verdadero-falso.
 - b. Cada pregunta debe ser evaluada si fue correcta o no su respuesta.
 - c. Si la opción es correcta se suma 10 puntos por cada pregunta.

- d. Se debe mostrar los resultados del examen.

11. hacer en JavaScript el sistema de administración de pago para una pesa electrónica.
 - a. El usuario solo puede ingresar monedas o billetes
 - Si es moneda, aceptar monedas de 500, 1000 solamente.
 - Si es billete, de 2000 y 5000.
 - b. El servicio vale 500 pesos, el sistema debe indicar si falta dinero, si no tiene que devolver o el valor de la devolución.
 - c. ¡Mostrar un mensaje “vuelve pronto!”
12. La Champions League es la competición de fútbol más importante en el mundo. Se juega cada año entre los mejores equipos de Europa y es organizada por la Unión de Asociaciones Europeas de Fútbol (UEFA). Los equipos compiten por la Copa de Europa y la gloria de ser el mejor equipo. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):
 - a. Ingresar por el usuario el nombre del primer equipo
 - b. Ingresar por el usuario el marcador del primer equipo.
 - c. Ingresar por el usuario el nombre del segundo equipo
 - d. Ingresar por el usuario el marcador del segundo equipo
 - e. Hacer el ingreso para 3 fechas particulares de la Champions League.
 - f. Mostrar Resultados de ranking de equipos.
13. El concesionario de carros “VenXtucarro” es un lugar donde los compradores pueden comprar un carro nuevo o usado. Estos establecimientos generalmente están asociados con una marca de automóviles específica y tienen un inventario de vehículos nuevos. Hacer un programa en JavaScript que cumpla los siguientes requisitos o características (programa básico-simulación):
 - a. El usuario debe ingresar una marca de carros entre Chevrolet-Mazda y Renault.
 - b. Dependiendo de la marca, se seleccionará una de dos referencias por marca ejemplo: captiva -traker
 - c. El sistema le mostrara toda la información de cada una de las referencias en particular.
14. Escriba un programa que dado un numero de tabla de multiplicar las imprima en la consola.
15. Escriba un programa que genere la siguiente salida:

```
* * * * * =====
* * * * * =====
* * * * * * =====
* * * * * =====
* * * * * * =====
* * * * * * =====
* * * * * =====
* * * * * * =====
* * * * * * =====
* * * * * =====
* * * * * * =====
* * * * * =====
* * * * * * =====
* * * * * =====
=====
```