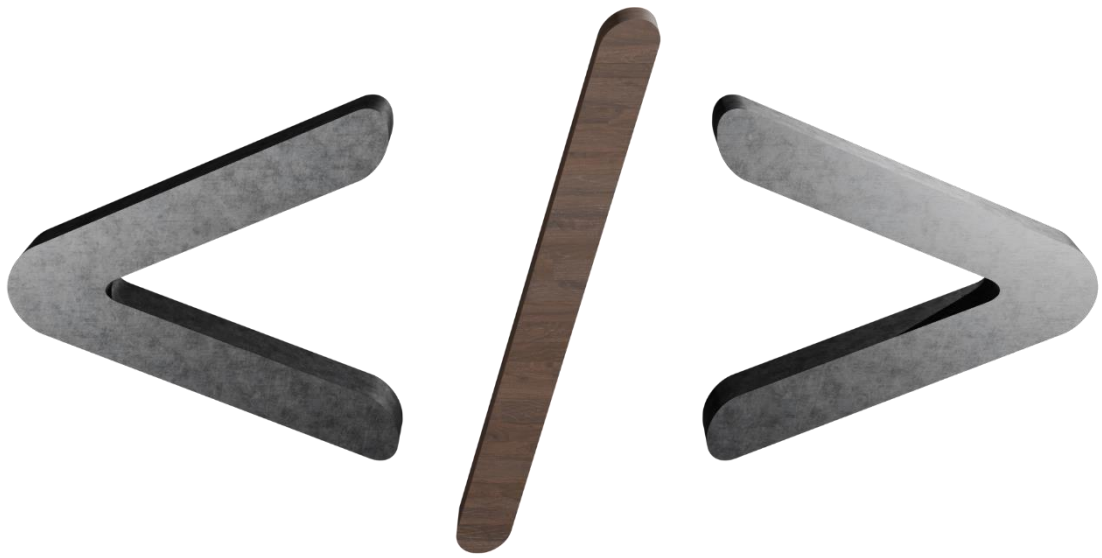


# INTRODUCCIÓN A JS



*Imagen: Creada en Blender por Diego Pastrana Monzón*

## ÍNDICE:

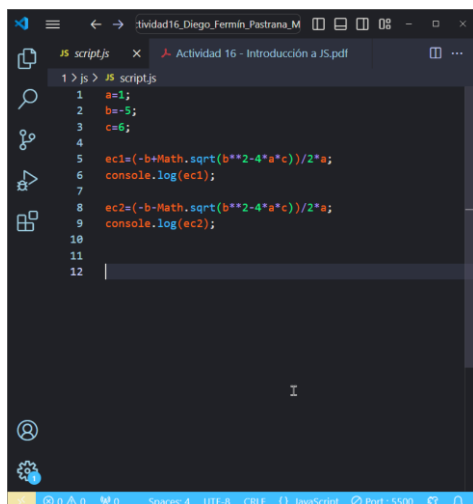
Introducción	Página 2
Desarrollo	Página 2-6
Conclusión	Página 6

## INTRODUCCIÓN:

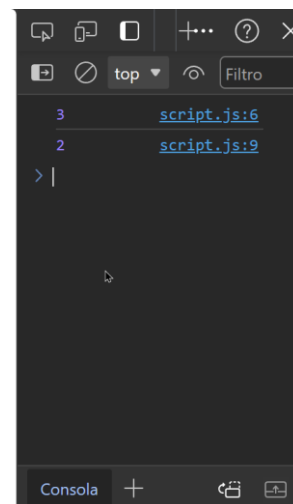
En esta práctica pondremos en práctica nuestra lógica de programación para hacer lo que se nos pide en cada apartado de la manera más simple pero correctamente funcional posible.

## DESARROLLO:

### Apartado 1



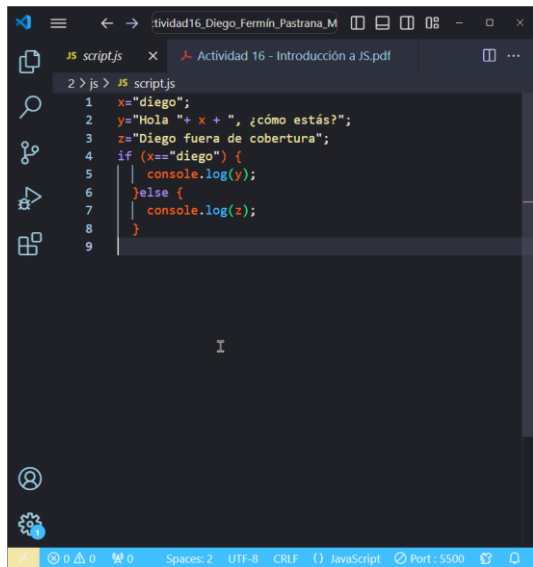
```
1 > js > .\script.js
2 a=1;
3 b=-5;
4 c=6;
5 ec1=(-b+Math.sqrt(b**2-4*a*c))/2*a;
6 console.log(ec1);
7
8 ec2=(-b-Math.sqrt(b**2-4*a*c))/2*a;
9 console.log(ec2);
10
11
12
```



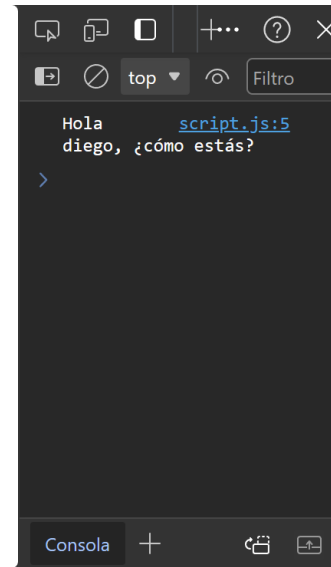
```
3 script.js:6
2 script.js:9
> |
```

Declaramos las variables para los números que usaremos en la ecuación de segundo grado y después creamos la ecuación en la que se sustituirán las variables usando cosas como el sqrt que es la raíz cuadrada, dándonos dos resultados ya que tenemos que hacer los dos posibles resultados de la ecuación.

## Apartado 2



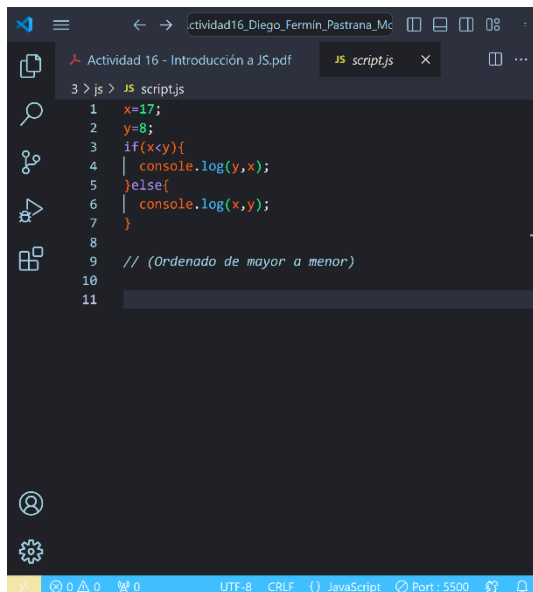
```
1 x="diego";
2 y="Hola " + x + ", ¿cómo estás?";
3 z="Diego fuera de cobertura";
4 if (x=="diego") {
5   console.log(y);
6 } else {
7   console.log(z);
8 }
9
```



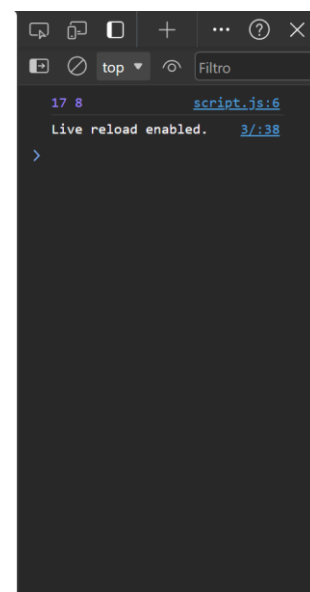
```
Hola diego, ¿cómo estás?
```

Declaramos la variable con el nombre y después otra en la que se inserte entre medios la primera, después con el if comparamos, haciendo que solamente si ponemos en este caso "diego", solo así muestre la frase, de lo contrario mostrara la frase que puse en la variable z (esto ultimo a modo extra).

## Apartado 3



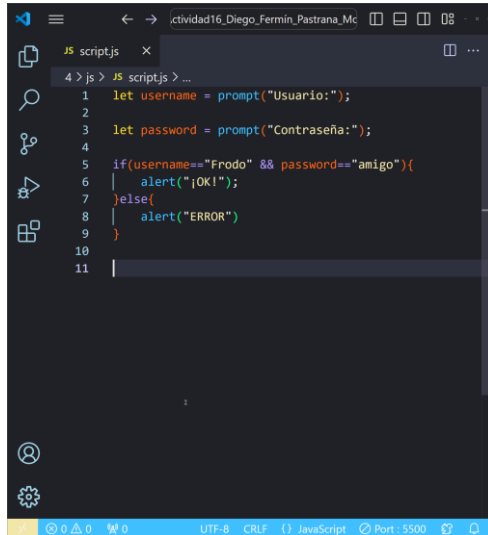
```
1 x=17;
2 y=8;
3 if(x<y){
4   console.log(y,x);
5 } else{
6   console.log(x,y);
7 }
8
9 // (Ordenado de mayor a menor)
10
11
```



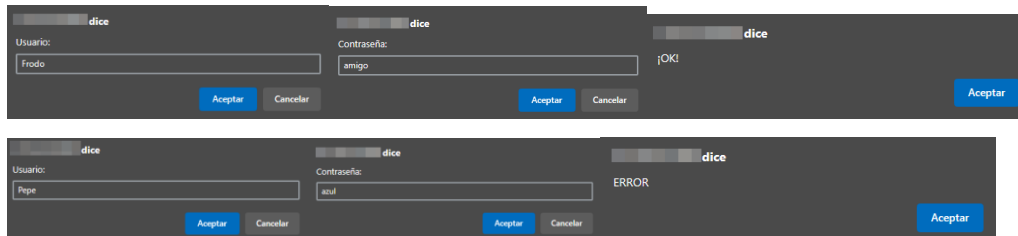
```
17 8
Live reload enabled. 3/38
```

Declaramos las variables con los números que queramos ordenar, y después ponemos un bucle if, con el que hacemos que si una variable en este caso x, es más pequeña que y, la coloque al final del lo que muestre la consola, y si no es mas pequeña lo colocará al principio; ordenando así siempre de manera correcta los números, en este caso de mayor a menor.

#### Apartado 4

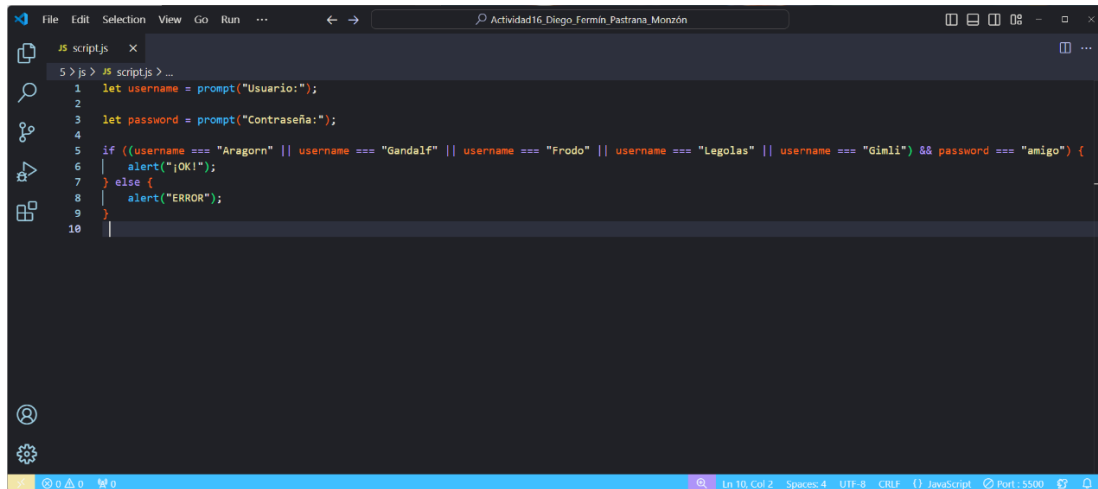


```
4 > js > .\script.js > ...
1 let username = prompt("Usuario:");
2
3 let password = prompt("Contraseña:");
4
5 if(username=="Frodo" && password=="amigo"){
6     alert("¡OK!");
7 }else{
8     alert("ERROR")
9 }
10
11
```

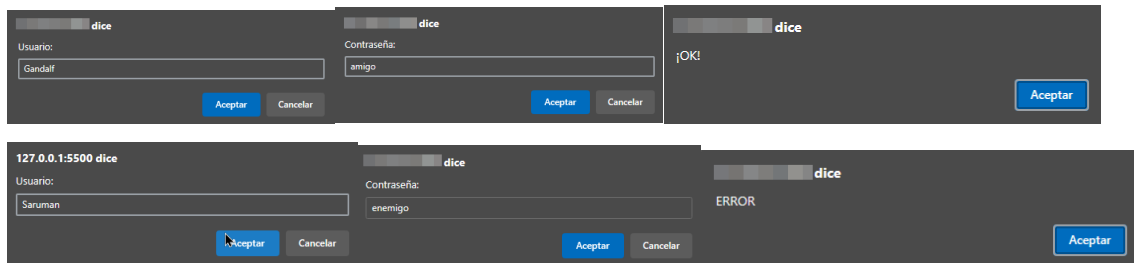


Aquí de claramos con el let las variables username y password las cuales se rellenaran con los datos que introduzcamos en la ventana de propt, después en el bucle if comprobamos que la variable username sea igual al texto "Frodo" y que la variable password que sea igual a "amigo", siendo así mostrara una ventana con alert en la que ponga "¡OK!", y de lo contrario mostrará el mensaje de "ERROR".

## Apartado 5



```
1 let username = prompt("Usuario:");
2
3 let password = prompt("Contraseña:");
4
5 if ((username === "Aragorn" || username === "Gandalf" || username === "Frodo" || username === "Legolas" || username === "Gimli") && password === "amigo") {
6   alert("¡OK!");
7 } else {
8   alert("ERROR!");
9 }
10
```



En este caso es exactamente igual que el apartado anterior pero tenemos que añadir un `or` para comparar en cada vez si `username` es igual a alguno de los nombres que se introducen en el bucle `if` para comparar, entonces si el usuario es igual a alguno de esos nombres y además la contraseña es igual que `amigo` se mostrará `OK`, de lo contrario `ERROR`. También recalcar que el `if` use `"==="` para una mayor precisión con las variables.

### CONCLUSIÓN:

Esta práctica inicial de javascript, pone a prueba nuestra lógica para "programar" de una manera bastante simple pero efectiva, y que creo que nos encamina lo suficiente para continuar con cosas más avanzadas, tanto en el código, como en el uso de la consola de las herramientas de desarrollo de los navegadores.