

UNIVERSIDAD DON BOSCO



Diseño y Programación de Software Multiplataforma DPS104 G05L

Ing. Alexander Sigüenza

Taller Práctico 1

Alumno:

- Gerardo Enrique Palacios Díaz PD200491

Grupo: 05L

Fecha. 10/09/2022

Ejercicio 1: Ecuación cuadrática

Funcionamiento:

3:58

Ejer 1

Ecuación cuadrática

Aplicación para calcular las raíces con la ec. cuadrática. Introduzca los coeficientes "A", "B" y "C".

Coef. A

Coef. B

Coef. C

Tu ecuación Sin definir

El resultado el es siguiente

X1 =

X2 =

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3

4:00

Ejer 1

Ecuación cuadrática

Aplicación para calcular las raíces con la ec. cuadrática. Introduzca los coeficientes "A", "B" y "C".

Coef. A
dfg

Coef. B

Error

Valor introducido no valido, solo intruduzca enteros.

ACEPTAR

Tu

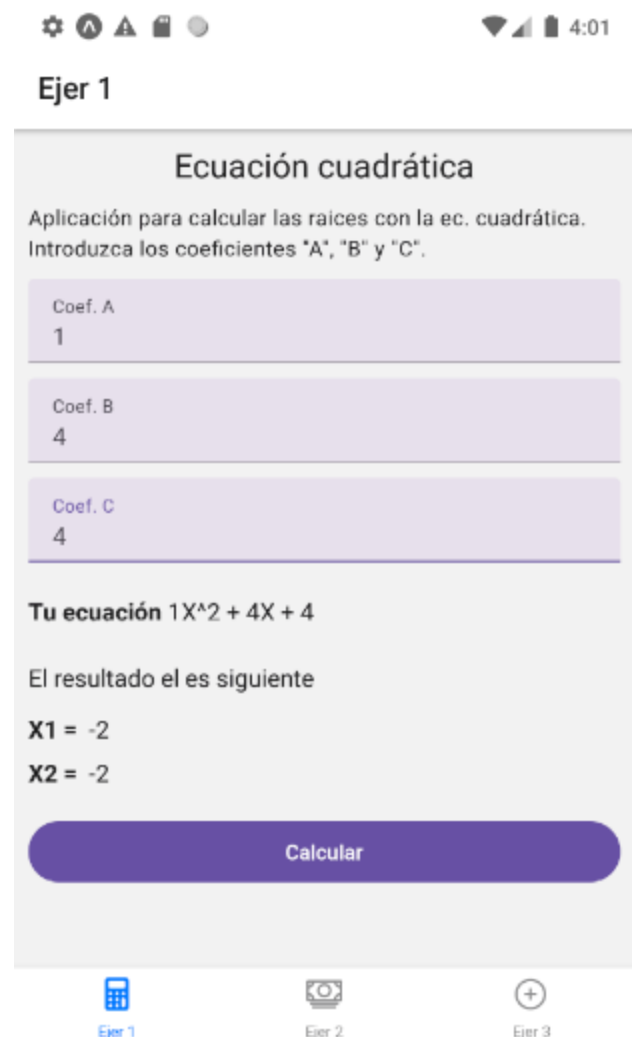
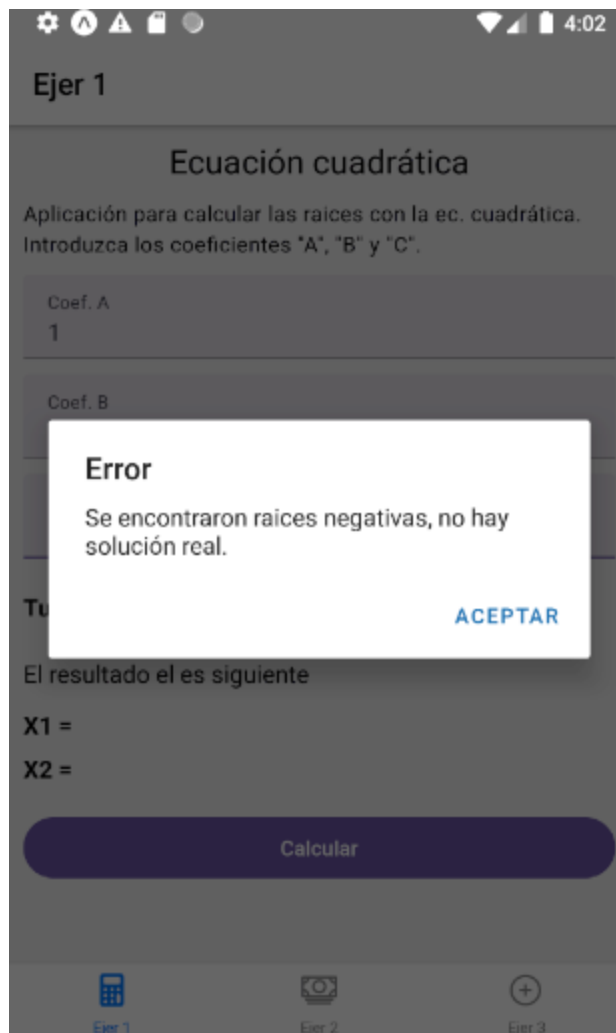
El resultado el es siguiente

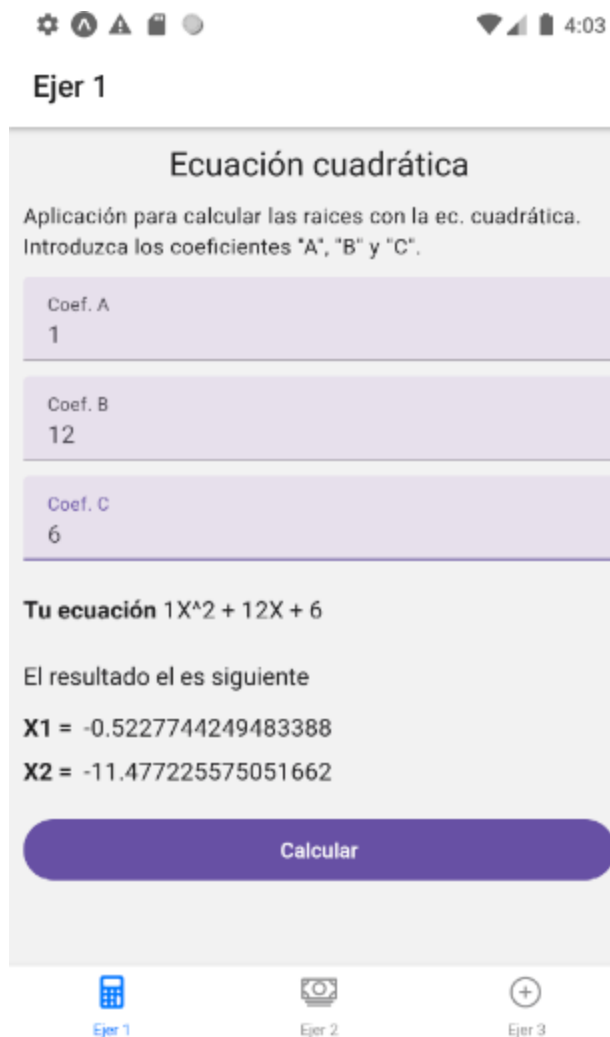
X1 =

X2 =

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3





Descripción:

Para este ejercicio coloque 3 **textInput**, los cuales ocupo para recoger los datos, además, agregue varios **Text** para mostrar la información.

Hice uso de 6 variables con **useState** para poder guardar la información y actualizar la vista, ocupé 3 variables **a, b y c** para los coeficientes de la ecuación cuadrática, una variable **ecuación** para mostrar la ecuación resultante y 2 variables **X1 y X2** para guardar los dos resultados.

Al presionar le botón calcular, primero hago un parseo a las variables **a,b y c** para convertirlas a número y también para saber si los valores son numéricos o no, de no serlo ocupamos una alerta para mostrar un mensaje.

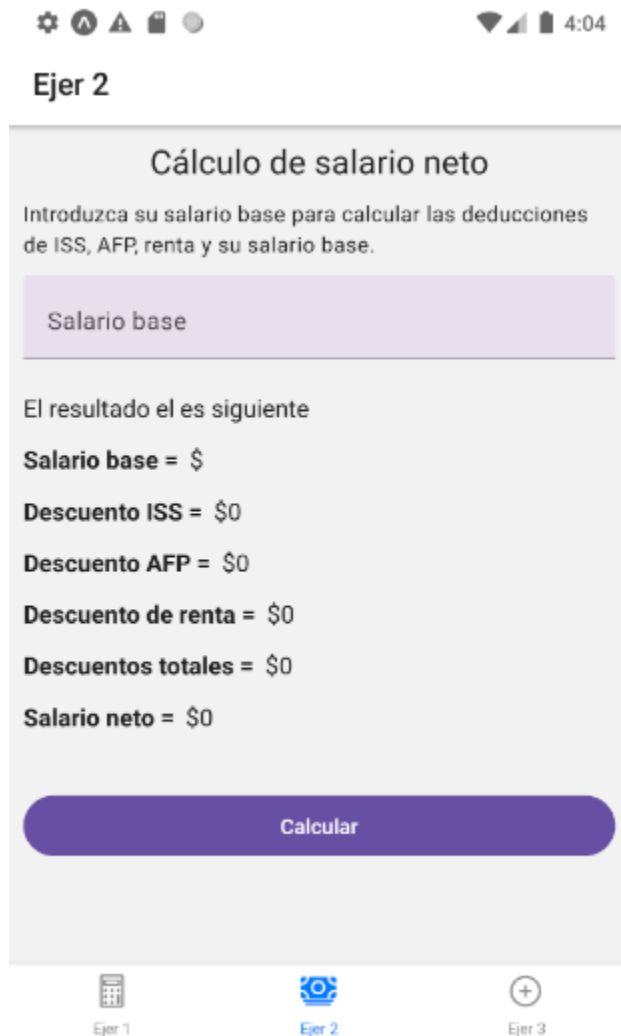
Si las 3 variables son numéricas, cree una cadena de texto para representar la ecuación y llamo a la función **calculate** para calcular los resultados.

Primero se calcula el contenido de las raíces de la formula cuadrática, esto con el fin de evaluar si son positivas o negativas, ya que, si son negativas, estas no tienen una solución real, solo compleja (mostramos alerta en dado caso), si son positivas, se procede ha realizar lo demás de cálculo.

Una vez realizado el calculo lo guardamos en las variables **X1 y X2** y se muestra en pantalla.

Ejercicio 2: Cálculo de salario Neto

Funcionamiento:



Ejer 2

Cálculo de salario neto

Introduzca su salario base para calcular las deducciones de ISS, AFP, renta y su salario base.

Salario base

El resultado el es siguiente

Salario base = \$

Descuento ISS = \$0

Descuento AFP = \$0

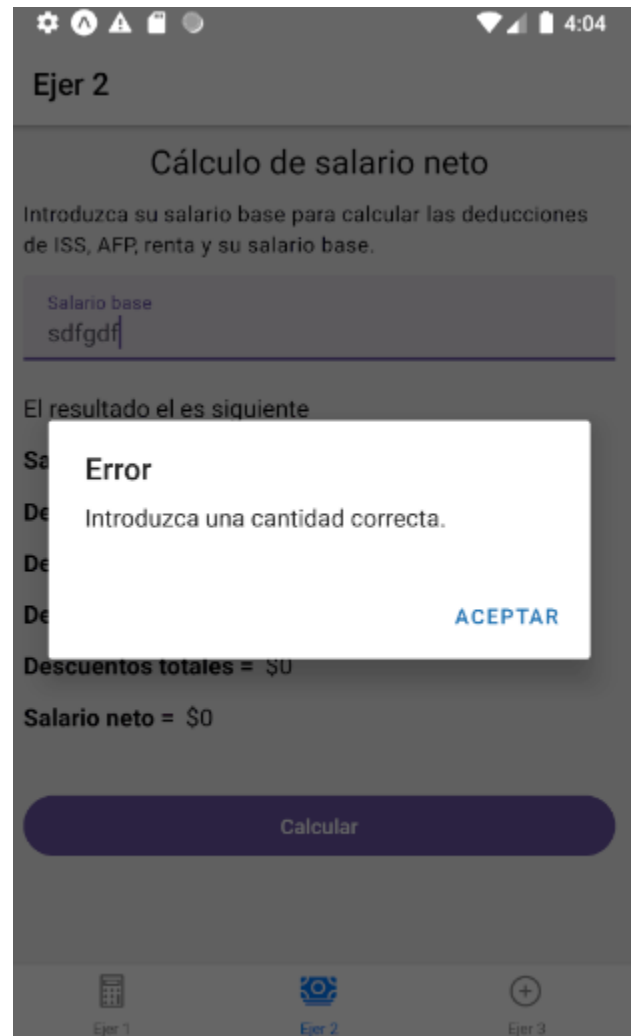
Descuento de renta = \$0

Descuentos totales = \$0

Salario neto = \$0

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3



Ejer 2

Cálculo de salario neto

Introduzca su salario base para calcular las deducciones de ISS, AFP, renta y su salario base.

Salario base
sdfgdf

El resultado el es siguiente

Error

Introduzca una cantidad correcta.

ACEPTAR

Salario base = \$

Descuento ISS = \$0

Descuento AFP = \$0

Descuento de renta = \$0

Descuentos totales = \$0

Salario neto = \$0

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3

⚙️ 🔔 🔒 📶 4:05

Ejer 2

Cálculo de salario neto

Introduzca su salario base para calcular las deducciones de ISS, AFP, renta y su salario base.

Salario base
500.00

El resultado es el siguiente

Salario base = \$500.00

Descuento ISS = \$15.00

Descuento AFP = \$20.00

Descuento de renta = \$25.00

Descuentos totales = \$60.00

Salario neto = \$440.00

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3

Descripción:

Para este ejercicio coloque un solo **TextInput** para introducir el salario base.

Además, coloque una variable para el salario base, otra para el neto, una para el ISSS, una para el AFP, otra para la Renta y una última para el total de descuentos.

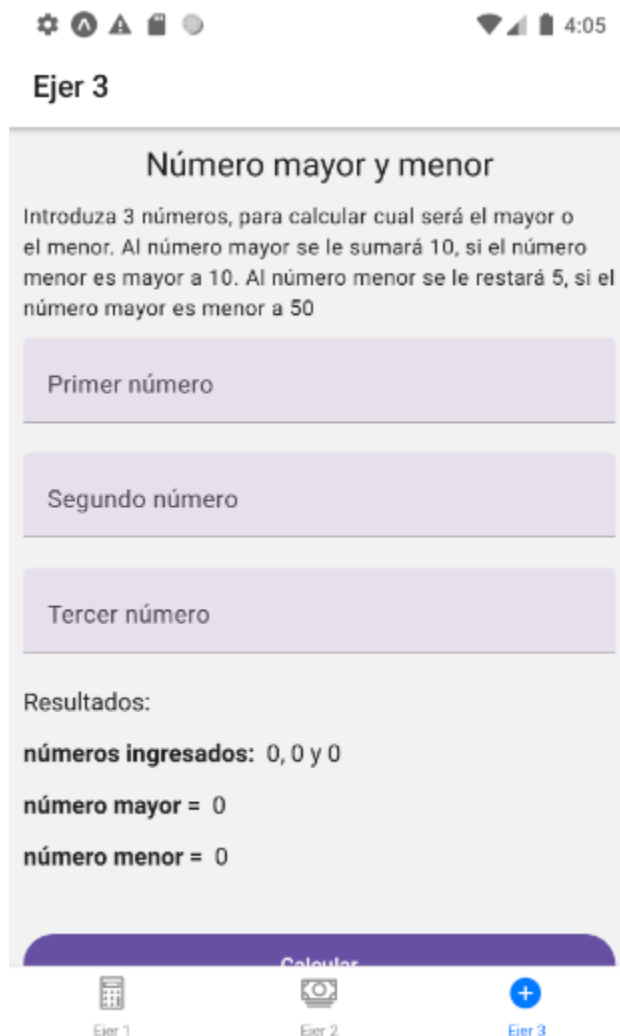
También agregue muchos **Text** para mostrar la información de los descuentos y salarios.

Al dar click al botón calcular, se llama a una función llamada **handleCalcular** la cual primero evalúa con el apoyo de una expresión regular, que el valor del campo salario sea correcto, de no ser así, se mostrará una alerta.

Si el salario es correcto, este se guarda en una variable temporal y comenzamos a realizar todos los cálculos, también guardándolos en las variables **useState**. Por último al guardar todo, esto se mostrará en los **Text**.

Ejercicio 3: Cálculo de número mayor y menor

Funcionamiento:



Ejer 3

Número mayor y menor

Introduza 3 números, para calcular cual será el mayor o el menor. Al número mayor se le sumará 10, si el número menor es mayor a 10. Al número menor se le restará 5, si el número mayor es menor a 50

Primer número

Segundo número

Tercer número

Resultados:

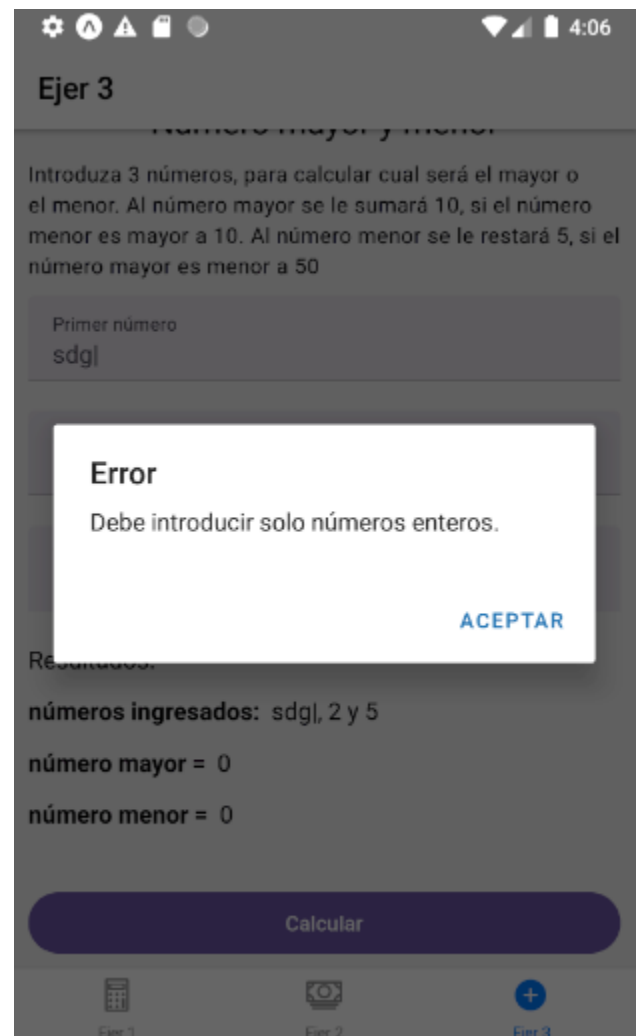
números ingresados: 0, 0 y 0

número mayor = 0

número menor = 0

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3



Ejer 3

Número mayor y menor

Introduza 3 números, para calcular cual será el mayor o el menor. Al número mayor se le sumará 10, si el número menor es mayor a 10. Al número menor se le restará 5, si el número mayor es menor a 50

Primer número
sdgl

Error

Debe introducir solo números enteros.

ACEPTAR

Resultados:

números ingresados: sdgl, 2 y 5

número mayor = 0

número menor = 0

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3

Ejer 3

Introduza 3 números, para calcular cual será el mayor o el menor. Al número mayor se le sumará 10, si el número menor es mayor a 10. Al número menor se le restará 5, si el número mayor es menor a 50

Primer número
9

Segundo número
17

Tercer número
53

Resultados:

números ingresados: 9, 17 y 53

número mayor = 53

número menor = 9

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3

Ejer 3

Introduza 3 números, para calcular cual será el mayor o el menor. Al número mayor se le sumará 10, si el número menor es mayor a 10. Al número menor se le restará 5, si el número mayor es menor a 50

Primer número
30

Segundo número
22

Tercer número
11

Resultados:

números ingresados: 30, 22 y 11

número mayor = 40

número menor = 6

Calcular

Ejer 1 Ejer 2 Ejer 3

Descripción: Para este ejercicio, utilice elementos similares a los de los ejercicios anteriores, 3 **TextInput** para introducir los 3 números enteros, varios **Texts** para mostrar la información y un **Button** para ejecutar la función de cálculo, 3 variables para los 3 números, una variable max y min.

El usuario debe introducir sus 3 números, y al dar click en el botón calcular, este evaluara por medio de una expresión regular, que los 3 valores sean validos (enteros) de no ser así se mostrara una alerta.

Hacemos un **parseInt** de los datos y los guardamos en unas variables temporales, después realizamos una seria de estructuras condiciones que nos permitirán conocer cual es el número menor y cuál es el mayor.

Después se hace uso del operador ternario, para realizar una condición que determine si el numero menor es mayor a 10, ya que, de ser así, se sumará 10 al mayor. También una condición para evaluar si el numero mayor es menor a 50, ya que, de ser así, se le restará 5 al número menor. Después los datos son mostrados.