

## Exercicio 53: prácticas con condicionais

**Obxectivos:** Practicar con varios exercicios o uso de condicionais `if ... else`, `else ... if` e `Switch`.

### Pasos a seguir:

Crea unha carpeta chamada *Exercicio\_53* e dentro crearemos 3 carpetas, a primeira chamarase *Exercicio\_53\_1* a segunda chamarase *Exercicio\_53\_2* e a terceira *Exercicio\_53\_3*.

Cada unha destas 3 carpetas vai a conter unha das actividades que propoñemos a continuación:

#### 1- Cualificación dun estudante (*Exercicio\_53\_1*)

Escrebe un programa en JavaScript que, dado o nome dun estudante e a súa cualificación final, mostre a cualificación correspondente en letras. Por exemplo, se a cualificación final é 90, o programa debe amosar "Sobresaínte".

Neste exercicio, **utilizaremos a estrutura *if...else if...else*** para avaliar a cualificación numérica e asignar a cualificación en letras correspondente.

Lembra que **cada condición se avalía por orde, e execútase o bloque de código do primeiro caso que sexa verdadeiro.**

#### 2- Idade para votar (*Exercicio\_53\_2*)

Escrebe un programa en JavaScript que, dada a idade dunha persoa, mostre se é maior de idade para votar.

Neste exercicio, utilizaremos unha estrutura ***if...else*** simple para determinar se unha persoa é maior de idade para votar.

Lembra que en JavaScript, podes usar o **operador de comparación `>=` para verificar se a idade é maior ou igual** á idade mínima para votar.

#### 3- Deidades romanas da semana (*Exercicio\_53\_3*)

Crea un obxecto chamado `deuses` que contén información sobre as deidades asociadas a cada día da semana. Cada día ten un deus e unha descrición asociada.

O **obxectivo é implementar un sistema que, ao facer clic nun botón correspondente a un día da semana, amose o nome do deus e a súa descrición.**

Neste exercicio, utilizaremos a estrutura ***switch*** para seleccionar a información correcta baseada no día da semana. **A estrutura *switch* é útil cando tes múltiples casos posibles baseados nun único valor.**

1. **Luns:**

- **Deus:** Luns á Lúa
- **Descrición:** O luns estaba dedicado á deusa romana Lúa, unha deidade primitiva que foi substituída posteriormente pola deusa Diana.

2. **Martes:**

- **Deus:** Martes á Marte
- **Descrición:** O martes estaba dedicado a Marte, o deus da guerra.

3. **Mércores:**

- **Deus:** Mércores á Mercurio
- **Descrición:** O mércores estaba dedicado ao deus romano Mercurio, o deus do comercio.

4. **Xoves:**

- **Deus:** Xoves á Xúpiter
- **Descrición:** O xoves estaba dedicado a Xúpiter, o deus principal e supremo.

5. **Venres:**

- **Deus:** Venres á Venus
- **Descrición:** O venres estaba dedicado á deusa Venus, a deusa do amor e do desexo.

6. **Sábado:**

- **Deus:** Sábado á Saturno
- **Descrición:** O sábado dedicábase ao deus Saturno, aínda que o nome nos chega da cultura xudeo-cristiá onde significa 'día de repouso'.

7. **Domingo:**

- **Deus:** Domingo á Apolo
- **Descrición:** O domingo dedicábase ao deus Apolo, o deus do sol e da sabedoría, motivo polo cal foi elixido polos cristiáns para establecer o *Dominus dei* ou día do Señor.

Implementa un sistema que, ao facer clic nun botón correspondente a un día da semana, amose o nome do deus e a súa descrición asociada. **Utiliza o obxecto `deuses` para obter a información necesaria.**

**Entrega:** Unha vez completado todo **subiremos a carpeta *Exercicio53*** ao espazo para entrega de exercicios que temos no OneDrive de Microsoft Teams.

## Ejercicio 53: prácticas con condicionales

**Objetivos:** Practicar con varios ejercicios el uso de condicionales *if ... else*, *else ... if* y *switch*.

### Pasos a seguir:

Crea una carpeta llamada Ejercicio\_53 y dentro crearemos 3 carpetas, la primera se llamará Ejercicio\_53\_1, la segunda se llamará Ejercicio\_53\_2 y la tercera Ejercicio\_53\_3.

Cada una de estas 3 carpetas va a contener una de las actividades que proponemos a continuación:

#### 1- Calificación de un estudiante (Ejercicio\_53\_1)

Escribe un programa en JavaScript que, dado el nombre de un estudiante y su calificación final, muestre la calificación correspondiente en letras. Por ejemplo, si la calificación final es 90, el programa debe mostrar "Sobresaliente".

En este ejercicio, utilizaremos la **estructura *if...else if...else*** para evaluar la calificación numérica y asignar la calificación en letras correspondiente.

Recuerda que cada condición se evalúa por orden, y se ejecuta el bloque de código del primer caso que sea verdadero.

#### 2- Edad para votar (Ejercicio\_53\_2)

Escribe un programa en JavaScript que, dada la edad de una persona, muestre si es mayor de edad para votar.

En este ejercicio, utilizaremos una **estructura *if...else*** simple para determinar si una persona es mayor de edad para votar.

Recuerda que en JavaScript, puedes usar el **operador de comparación  $\geq$**  para verificar si la edad es mayor o igual a la edad mínima para votar.

#### 3- Deidades romanas de la semana (Ejercicio\_53\_3)

Crea un objeto llamado dioses que contiene información sobre las deidades asociadas a cada día de la semana. Cada día tiene un dios y una descripción asociada.

El **objetivo** es implementar un sistema que, **al hacer clic en un botón correspondiente a un día de la semana, muestre el nombre del dios y su descripción.**

En este ejercicio, **utilizaremos la estructura *switch*** para seleccionar la información correcta basada en el día de la semana. **La estructura *switch* es útil cuando tienes múltiples casos posibles basados en un único valor.**

##### 1. Lunes:

- **Dios:** Lunes a la Luna
- **Descripción:** El lunes estaba dedicado a la diosa romana Luna, una deidad primitiva que fue sustituida posteriormente por la diosa Diana.

2. **Martes:**
  - **Dios:** Martes a Marte
  - **Descripción:** El martes estaba dedicado a Marte, el dios de la guerra.
3. **Miércoles:**
  - **Dios:** Miércoles a Mercurio
  - **Descripción:** El miércoles estaba dedicado al dios romano Mercurio, el dios del comercio.
4. **Jueves:**
  - **Dios:** Jueves a Júpiter
  - **Descripción:** El jueves estaba dedicado a Júpiter, el dios principal y supremo.
5. **Viernes:**
  - **Dios:** Viernes a Venus
  - **Descripción:** El viernes estaba dedicado a la diosa Venus, la diosa del amor y del deseo.
6. **Sábado:**
  - **Dios:** Sábado a Saturno
  - **Descripción:** El sábado se dedicaba al dios Saturno, aunque el nombre nos llega de la cultura judeo-cristiana donde significa 'día de reposo'.
7. **Domingo:**
  - **Dios:** Domingo a Apolo
  - **Descripción:** El domingo se dedicaba al dios Apolo, el dios del sol y de la sabiduría, motivo por el cual fue elegido por los cristianos para establecer el ***Dominus dei*** o día del Señor.

Implementa un sistema que, al hacer clic en un botón correspondiente a un día de la semana, muestre el nombre del dios y su descripción asociada. Utiliza el objeto dioses para obtener la información necesaria.

**Entrega:** Una vez completado todo subiremos la carpeta ***Ejercicio53*** al espacio para entrega de ejercicios que tenemos en el OneDrive de Microsoft Teams.