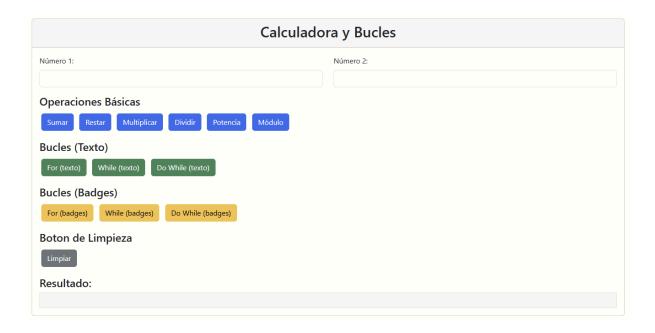


## Introducción a los servidores web

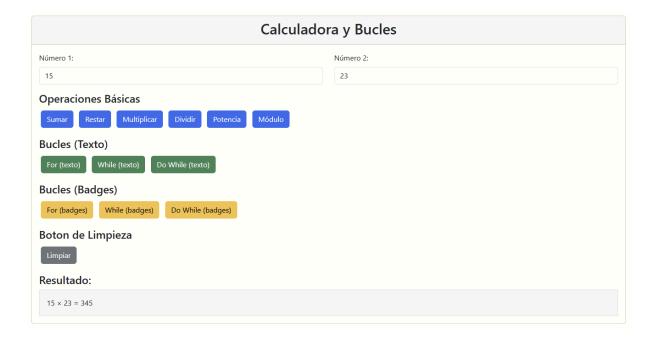
Trabajo realizado por Jesus Fernandez Rodriguez.

## Calculadora y Bucles en JavaScript

## 1. Capturas de pantalla

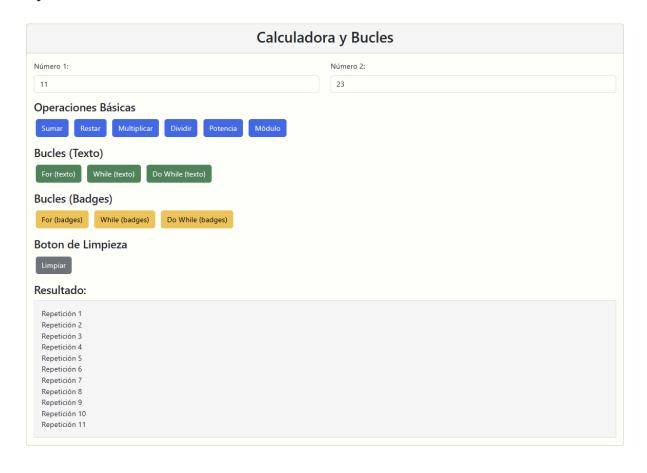


- Este es el aspecto de la calculadora en html.

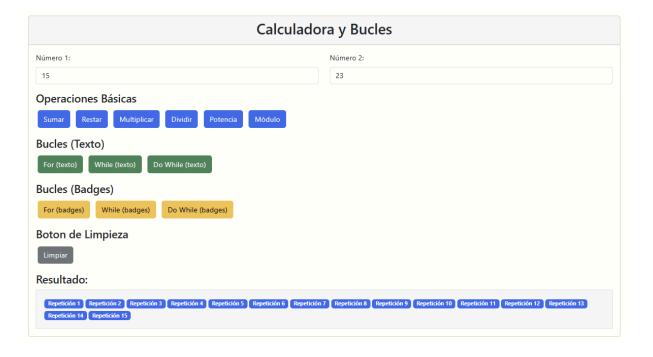


- Como podemos observar en esta captura la primera línea de botones de operaciones funciona perfectamente.





- Al querer utilizar cualquier bucle podemos observar como se repite el número 1.



- Ejemplo de bucle badges



## Boton de Limpieza

Limpiar

- Como añadido extra tenemos un botón que limpia los resultados.
- Para implementarlo hemos seguido usando el formato de bootStrap y hemos añadido un botón que limpia la casilla de resultado.

- También hemos añadido un pequeño Style que da un mínimo de separación a los badge.

```
function operar(operador) {
const num1 = parseFloat(document.getElementById('numero1').value);
const num2 = parseFloat(document.getElementById('numero2').value);
    resultado = 'Introduce dos números validos';
            resultado = `${num1} \ ${num2} = ${num1 * num2}`;
            resultado = `${num1} ^ ${num2} = ${Math.pow(num1, num2)}`;
                resultado = 'Error';
document.getElementById('resultado').innerHTML = resultado;
```



- Para comentar un poco por encima una de las funciones con todas las operaciones podemos observar cómo buscamos en el html los elementos con los IDs número 1 y número 2.

Con parseFloat los transformamos en números decimales y si el usuario no añade ningún número saldrá un error.

También hemos creado una variable de resultado con valor vacío. Si ambos números son válidos entramos en el switch donde según el botón escogido realiza la operación seleccionada.

Para poder escribir palabras y meter variables dentro del mismo resultado podemos encapsularlas así: resultado = `\${num1} + \${num2} = \${num1 + num2}`;

Para mostrar el resultado insertamos la variable modificada por la operación en el elemento resultado. **document.getElementById('resultado').innerHTML = resultado;** 



