

Conclusión

Transcripción

[00:00] Okay, amigos y amigas, hemos concluido con nuestro curso de lógica de programación con JavaScript. Esta segunda parte, en la cual hemos visto bastante contenido, hemos hecho varios miniprogramas para reforzar todos esos conceptos primordiales que fuimos viendo a lo largo del curso.

[00:20] Empezamos viendo los condicionales, en el cual, hicimos un programa de fútbol donde verificamos la cantidad de puntos y si nos había ido mejor o peor que el año anterior.

[00:33] Luego agarramos nuestro programa que habíamos hecho en el anterior curso del IMC, calcular el IMC, y lo mejoramos este programa, en el cual, continuamos aplicando condicionales, incluso condicionales anidadas, una condición dentro de otra condición, y así fuimos subiéndole el nivel de complejidad a nuestros programas.

[00:54] Luego hicimos un juego de adivinación, en el cual, ya comenzamos a ver las iteraciones, los ciclos while y los ciclos for en este específico, lo que hicimos fue un ciclo while para adivinar lanzamientos del usuario en relación a números que son ejecutados aleatoriamente por la máquina y vemos si el usuario acertó o acierta ese número por una cantidad de veces definidas por el programador en este caso.

[01:32] Hicimos otro programa que nos verifica todos los años en los cuales hubo mundial de la FIFA, recordando que hay cada cuatro años, y aquí

también lo que hicimos fue repasar más conceptos de iteraciones, en este caso de un ciclo while.

[01:50] Hicimos una tabla de multiplicar, recordando nuestros cursos ahí de básico en el colegio, y comparamos con el ciclo while y con el ciclo for. El resultado era básicamente el mismo y era para aprender que puedo usar cualquiera de esas dos opciones con ese mismo objetivo de hacer iteraciones.

[02:14] Luego vimos un programa para calcular la media de la edad de los integrantes de la familia, en el cual ya comenzábamos a interactuar un poco más con nuestro usuario, que le pedíamos cuántos integrantes tiene la familia, y usábamos un while justamente para iterar las n veces o los n integrantes de esa familia en el cual nuevamente le pedíamos que nos ingrese la edad de cada uno de los familiares, de cada uno de los integrantes de la familia.

[02:45] Luego acumulábamos en una variable esas edades y por último lo calculábamos aquí con la fórmula del promedio de la media. E hicimos otro programa, otro programita de estrellas, en el cual, dibujábamos asteriscos para explicar y conocer las anidaciones de las iteraciones, o sea, un for dentro de otro for y cómo se comportaban.

[03:16] Para ello, necesitaba usar dos variables. Una para el primer for, que, en este caso, eran nuestras líneas, de nuestras estrellas, y otro para las columnas. Entonces, también recordar que puedo usar anidaciones while y for, while y while o for y for como es en este caso.

[03:37] Y, por último, hicimos un programa un poco más complejo, en el cual, consolidamos prácticamente todos los conceptos que vimos, el juego secreto, en el cual, continuábamos sorteando números y haciendo que nuestro usuario participe del juego. Aparte de ver iteraciones anidadas, como aquí tenemos un while y un for, también vimos bastantes condicionales, hicimos algunos triggers, como por ejemplo, aquí, donde si pasaba alguna cosa que me siga un camino que es lo que las condicionales me permiten.

[04:18] Hicimos un validador de números repetidos, en el cual, generábamos números aleatorios, pero cuidando de que no genere números repetidos el mismo número más de una vez, y eso lo hicimos usando todos estos conceptos que vimos de condicionales y también de iteraciones.

[04:37] Entonces, con eso concluimos, vimos varios programas para reforzar estos conocimientos y espero que ustedes hayan podido acompañar y hayan podido extraer la mayor cantidad de conocimientos, de conceptos, de reforzar todos estos conceptos de lógica de programación.

[04:58] Si tienen dudas, vayan al foro, a nuestro foro, el equipo de Alura estará dispuestos y superfelices de ayudarlos. También valoricen, valoren el curso al final, porque esa es la única forma de que continuemos mejorando nuestros cursos, mejorando nuestro control de calidad.

[05:20] Fue un gusto tenerlos hasta aquí y nos vemos en un próximo curso, recordándoles que hay una versión 3, una continuación del curso de lógica de programación, en el cual, vamos a continuar reforzando estos conceptos, pero de una forma más dinámica con algunos juegos y diagramas. Entonces, hasta una próxima, nos vemos. Chau, chau.