

Coding Bootcamp – Sesión 4

JavaScript Fundamentals

Estructuras condicionales: if, ‘?’

Muchas veces, necesitamos que nuestro programa realice una acción dependiendo de una condición en particular.

Luz



Oscuridad



Estructuras condicionales: if, '?'

```
If (condición: true, false) {  
    // Instrucción A;  
}
```

*Si la condición es verdadera, ejecutamos la **instrucción A***

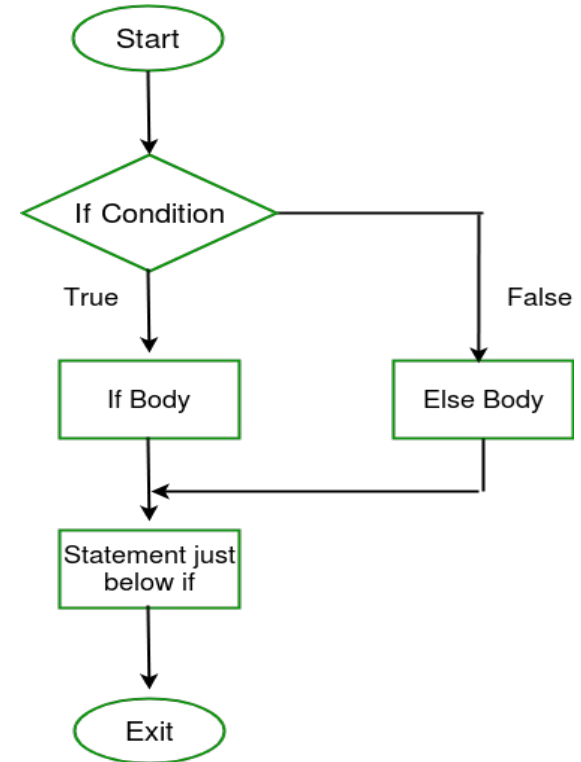
```
If (condición: true, false) {  
    // Instrucción A;  
} else {  
    // Instrucción B;  
}
```

Si la condición es verdadera, ejecutamos instrucción A, en caso de que sea falso, ejecutamos instrucción B.

Estructuras condicionales: if, '?'

```
If (condición1: true, false) {  
    // Instrucción A;  
} else if (condicion2: true, false){  
    // Instrucción B;  
} else {  
    // Instrucción C;  
}
```

Si la condición1 es verdadera, ejecutamos **instrucción A**, en caso de que sea falso, evaluamos la condicion2, si es verdadera, se ejecuta la **instrucción B**, en caso de que no se cumplan ninguna de las anteriores ejecutamos la **instrucción C**.



Estructuras condicionales: if, '?'

```
let miVariable = (condición) ? true : false
```

```
if (condición: true, false){  
    // Instrucción A;  
} else {  
    // Instrucción B;  
}
```

*Si la condición es verdadera, se asigna el valor **true**, a miVariable. En caso contrario, se asigna **false**.*

Esta es una forma mas simple de escribir una instrucción condicional if-else.

Estructuras condicionales: if, '?'

Tip:

La instrucción if evalúa como **falso** los siguientes argumentos:

- ♦ **0**
- ♦ **null**
- ♦ **""** → cadena vacía
- ♦ **NaN**
- ♦ **Undefined**

Estructuras condicionales: if, '?'

Reto 1:

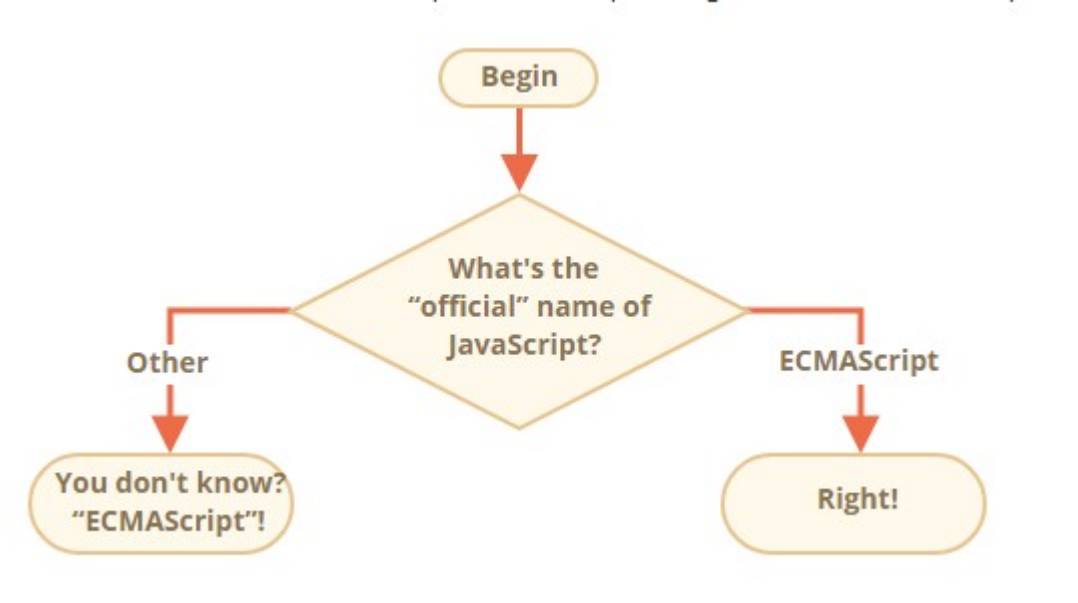
JS reto.js

```
1  // Cual es el resultado de ejecutar el siguiente fragmento de codigo.  
2  
3  if ("0") {  
4      console.log("Bienvenido");  
5  }
```

Estructuras condicionales: if, '?'

Reto 2:

Utilizando el condicional if-else, construya el fragmento de código que representa la imagen



Estructuras condicionales: if, '?'

Reto 3:

JS reto.js

```
1 // Utilizando la condicional if...else, construya un programa que solicite al usuario
2 // un valor numerico, y me muestre un mensaje basado en las condiciones:
3 //
4 // 1: si el numero es mayor que cero
5 // -1: si el numero es menor que cero
6 // 0: si el numero es cero.
```

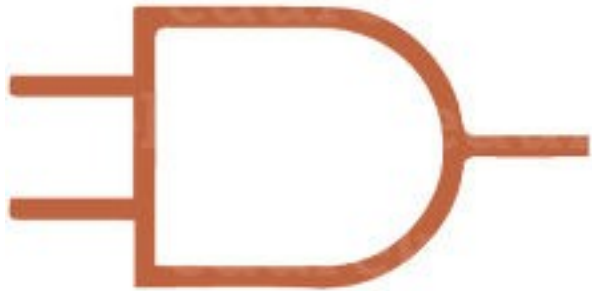
Estructuras condicionales: if, '?'

Reto 4:

JS reto.js > ...

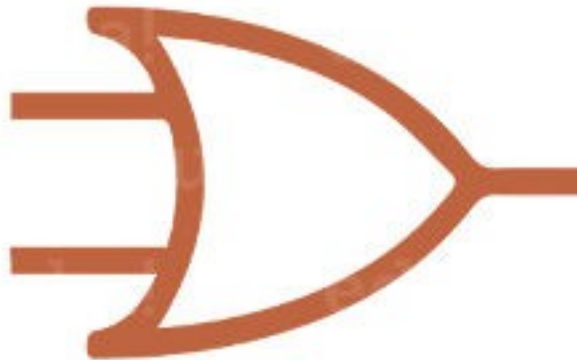
```
1 // Reescriba el siguiente fragmento de código, utilizando el operador ternario
2 let resultado;
3
4 if (a + b < 4) {
5     resultado = "Valido";
6 } else {
7     resultado = "No Valido";
8 }
```

Operadores Lógicos: AND, OR, NOT



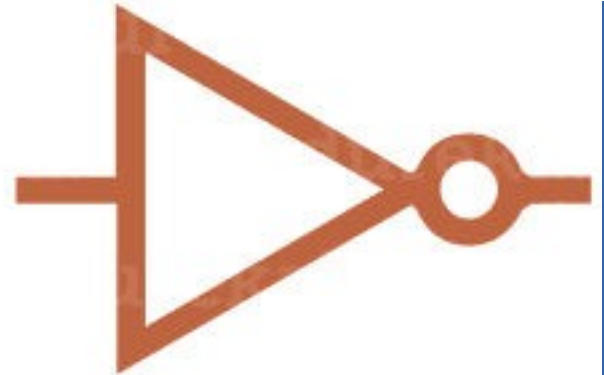
AND

`&&`



OR

`||`



NOT

`!`

Operadores Lógicos: AND, OR, NOT

Tienen su fundamento en las compuertas lógicas utilizadas en la electrónica digital.
<https://ditlag.files.wordpress.com/2018/01/compuertas-1.png>

A	B	A AND B	A OR B	NOT A
False	False	False	False	True
False	True	False	True	True
True	False	False	True	False
True	True	True	True	False

Estructuras condicionales: if, '?'

Reto 5:

Cual es el resultado de la siguiente expresion:

let **miVariable** = null || 2 || undefined; // ?

let **otraVariable** = 2 && null && 4; // ?

let **noSoy** = !(2 || null); // ?

let **talVezSoy** = !(10 && undefined); // ?

Estructuras condicionales: if, '?'

Reto 6:

JS reto.js

```
1  ∨ // Escriba un programa que dada una edad, compruebe que esta  
2    // se encuentra entre los 14 y 90 años  
3    // Nota: los valores 14 y 90 deben ser incluidos
```

Estructuras condicionales: if, '?'

Reto 7:

JS reto.js

```
1 // Modificar el programa anterior, para garantizar que la edad no
2 // se encuentra entre los 14 y 90 años
3 // Nota: Resolver el reto utilizando el operador negacion y otra version sin usarlo.
```

Estructuras condicionales: if, '?'

¿Y ahora que hacemos ?



El gran reto?

Escriba un programa que solicite al usuario un login de usuario.

Si el usuario ingresa la palabra "**Admin**", entonces se le debe solicitar una contraseña. Si el usuario deja el campo en blanco o presiona la tecla escape '**ESC**', muestre un mensaje que diga '**Cancelado**', si es otra palabra entonces debe mostrar '**Yo no te conozco**'.

La contraseña se debe validar de la siguiente forma:

Si es igual a la palabra "**TheMaster**", entonces debe mostrar el mensaje "**Bienvenido**"

Si es una palabra diferente debe mostrar "Contraseña Errada"

Si deja el campo en blanco o presiona escape, debe mostrar el mensaje "**Cancelado por el usuario**".

Tenga en cuenta:

Si el usuario deja el campo en blanco, este devuelve un string vacío ' '.

Si el usuario presiona la tecla escape 'ESC' este devuelve '**null**'.

Ayuda de un amigo.....

