

PROGRAMACIÓN AVANZADA

Taller#2

1. Datos de la actividad:

Fecha de aplicación	Día: 11/12	Mes: 03	Año: 2022
Fecha de entrega	Día: 18/26	Mes: 03	Año: 2022
Escuela	Escuela de creatividad y nuevas tecnologías		
Programa:	Técnico laboral cono asistente en desarrollo de software	Submódulo:	Programación avanzada
Docente:	Juan José Gallego Mesa		
Tipo de evidencia:	DESEMPEÑO-PRODUTO		

2. Lista de chequeo:

Criterios de desempeño	Criterios de producto
El estudiante configura adecuadamente un repositorio en GitHub	El proyecto se publica adecuadamente en GitHub (1)
El estudiante codifica adecuadamente callbacks para resolver problemas	Se resuelven problemas utilizando callbacks y funciones de flecha (4)

3. Descripción del taller:

Actualice el repositorio con funciones JavaScript y resuelva los siguientes ejercicios utilizando callbacks:

1.PROBLEMA: Yoda el maestro jedí, necesita asignar a sus aprendices Padawans 2 actividades dependiendo de la edad de ellos:

- Manejo de la fuerza: Si el aprendiz es menor de 15 años
- Manejo del sable de luz: Si el aprendiz es mayor de 15 años

Inicialmente, se debe programar una función que asocie los datos de: {nombre, planeta, edad y estatura} de 1 Padawan a un objeto (10 segundos) y una vez este objeto sea creado se debe llamar a una función secundaria que clasifique y muestre en consola la actividad asignada al Padawan



2.PROBLEMA: Han solo y Chewbacca deben infiltrarse en el planeta yavin4 para robar uno de los planos de una de las 10estrellas de la muerte, como distractor el imperio ha creado planos falsos y se tiene el dato de que el número de serie de estos planos falsos comienza por encima del número 10; **es decir todos los planos falsos tienen números de serie consecutivos comenzando desde el #11. SOLO** si se obtiene un plano verdadero Chewbacca y Han pueden abordar su nave y ejecutar un mensajeen consola avisando que han despegado

Configure la rutina necesaria para despegar la nave utilizando callbacks



3. **PROBLEMA:** Grogu ha iniciado su entrenamiento Jedi y debe activar un software que permita clasificar su dieta:

```
alimento = {  
    nombre,  
    tipo (Puede ser vegetal, animal, insecto),  
    nivel de energía (números entre 100-500)  
}
```

Cree un programa que permita recibir 50 alimentos diferentes y mediante una función primaria después de 5 segundos se pueda obtener solo los alimentos de tipo vegetal que entreguen mas de 200 unidades de energía. Finalmente, una función callback debe permitir entregar la sumatoria de niveles de energía entregados por los alimentos vegetales consumidos en la dieta de Grogu.

