



EJERCITACIÓN

A - ¡Vamos al casino!

1. “Tragamonedas”

Crear una función que reciba un número que será la cantidad de aciertos del usuario sobre el total de casillas disponibles. La función deberá devolver el monto del premio, el cual es proporcional al número de aciertos.

```
const premioTotal = 2500;  
const casilla = 10;  
function calcular(aciertos){  
  
}
```

2. “Lotería”

Crear un programa que consista en una apuesta donde el usuario tenga que ingresar un objeto o lugar con el que soñó ese día, para que luego lo muestre en pantalla y se calcule aleatoriamente un resultado numérico con 4 posibles casos de premios que pueda ganar: si el resultado es 0, gana \$1000, si es 1, gana \$10000; si es 2 gana \$10000, y si es 3 gana \$100000.



```
function resultadoLoteria() {  
  
}  
resultadoLoteria()
```

3. “Ruleta”

Crear una función que sortee un numero random ganador, luego haga un ciclo desde 1 hasta el final de la ruleta, imprimiendo por consola el número de esa iteración. Pero en el caso del número que sea el ganador, imprimir por consola “Numero ganador:” seguido del número.

```
const finalRuleta = 25;  
  
function tirarRuleta(){  
  
}
```



B - ¡Analicemos código!

1. ¿Cómo funciona el siguiente bloque?:

```
var numero = 20;
while( numero>0 ) {
  resto = numero%10;
  numero = parseInt(numero/10);
  console.log(resto);
}
```

- A** | Mientras el número sea menor a 20, parsea la división de ese número / 10 y muestra el resultado del cálculo por consola.
- B** | Es un bucle infinito en el que se imprime el resto de 20/10 indefinidamente.
- C** | Ejecuta una división en la que, mientras el número ingresado sea mayor a 0, imprimirá por consola el valor del resto.

2. ¿Cómo funciona el siguiente bloque?:

```
function aleatorio(minimo,maximo){
  return Math.round(Math.random() * (maximo - minimo) + minimo);
}

aleatorio(4, 9)
```



- A** | Redondea el resultado de una ecuación que toma un número aleatorio calculando como parámetros un mínimo 4 y máximo 9.
- B** | Crea una función con 2 parámetros y retorna un número entero negativo.
- C** | Los argumentos 4 y 9 se toman de referencia para elegir un número al azar decimal con el método `math.random`.