



TRABAJO PRÁCTICO N° 1

EMPEZANDO A PROGRAMAR

1. Instale la app Lighbot: Code hour. (desde Play Store) y llegue hasta el último nivel. Suba captura de pantalla del último nivel a Classroom. Invitación a Classroom de esta materia:

<https://classroom.google.com/c/NTUyNjc4NDQwOTA0?cjc=xdsk5la>

2. Utilizando cualquier **IDE de JavaScript**, desarrolle una solución para los siguientes problemas:

Problema 1: Escribir un programa que pida al usuario su peso (en kg) y estatura (en metros), calcule el índice de masa corporal y lo almacene en una variable, e imprima por pantalla la frase Tu índice de masa corporal es <imc> donde <imc> es el índice de masa corporal calculado.

Problema 2:

Modificar el programa anterior para que solicite información para calcular el IMC de dos personas. Por cada una, se solicitará el peso y la altura y el **nombre**. Finalmente el programa debe mostrar el IMC de ambas personas, en un formato similar a "Gokú, tu IMC es de xxx".

Problema 3: Una juguetería tiene mucho éxito en dos de sus productos: payasos y muñecas. Suele hacer venta por correo y la empresa de logística les cobra por peso de cada paquete así que deben calcular el peso de los payasos y muñecas que saldrán en cada paquete a demanda. Cada payaso pesa 112 g y cada muñeca



75 g. Escribir un programa que lea el número de payasos y muñecas vendidos en el último pedido y calcule el peso total del paquete que será enviado.

Problema 4:

En el problema anterior, agregar un producto más al paquete, por ejemplo una pelota que pesa 300 g.

Problema 5:

Crear un programa que tenga codificada (en un if) el nombre, la película favorita de 4 compañeros y alguna frase icónica de esa película.

El programa debería preguntar el nombre y tirar un mensaje como "Hola Saitama. Sigue al conejo. Tu película favorita es Matrix"

Problema 6:

Crear un programa que tenga codificadas 5 películas con sus frases icónicas. Le pregunta al usuario "De qué película es la frase 'Hasta el infinito y más allá'". El usuario contesta. Si contesta bien se le suma 1 a un contador, y así con las 5 películas. Al terminar con todas las películas muestra que puntaje sacó, tipo "Acertaste 0 películas".

Problema 7:

Modificar el programa anterior para que, si el puntaje es menor que tres, te diga "Tenés pésimos conocimientos de cine". Si es 3 el puntaje, te debería decir "Bueh... maso". Si es 4, te debería decir "En primer lugar, tu puntaje es 4. En segundo lugar, Francia". Si es 5 el puntaje, el mensaje sería "Usted tiene demasiado tiempo libre, agarre una pala, parásito".