

Los siguientes retos tienen el propósito de retar a los estudiantes para que analicen su lógica y la forma en como resuelven un problema.

Por favor resolverlos en orden y si tienen alguna pregunta pueden consultarla con su instructor.

Todos los retos deben tener un diseño estilizado, dos de los retos deben estar escritos con CSS puro y uno utilizando un framework de diseño Bootstrap o Materialize.

El código debe ser enviado al instructor en la fecha establecida.

## RETOS

### Primer Reto

#### VALIDACIONES

- Crear una interfaz con HTML y CSS en la cual un usuario ingrese su edad y su género.
- Debe tener un botón el cual al dar clic se debe mostrar un mensaje informativo que cumpla con las siguientes validaciones:
  - ✓ Si es menor de edad (menor a 18 años): El usuario no puede ingresar al establecimiento.
  - ✓ Si es mujer deben pagar \$10.000 pesos.
  - ✓ Si es hombre debe pagar \$15.000 pesos.
  - ✓ Si no ingresar alguno de los datos, debe mostrar un mensaje de error.

## Segundo Reto

### CALCULADORA

Se debe crear una calculadora en la cual tenga las opciones de:

- Sumar (+)
- Restar (-)
- Multiplicar (\*)
- Dividir (/).
- 

Reglas a tener en cuenta:

- ✓ Debe contar con una interfaz creada en HTML y CSS en la cual el usuario ingrese o seleccione los números y la operación que quiere realizar.
- ✓ Se debe mostrar en la interfaz un mensaje indicando el resultado de la operación.
- ✓ Debe hacer una opción para limpiar los campos y cálculos realizados.

Calculadora

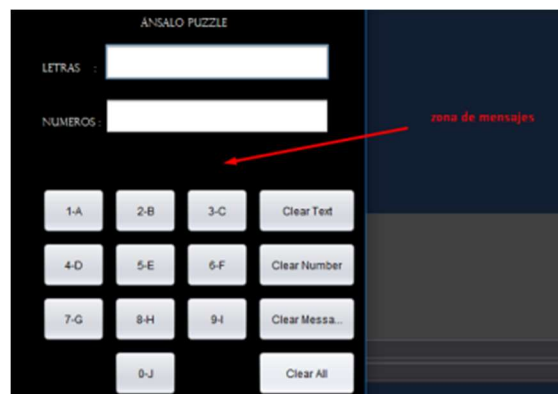
The image shows two different user interface designs for a calculator. The left design is a dark-themed grid with buttons for digits 0-9, operations (+, -, \*, /), and a 'Limpiar' button. The right design is a light-themed interface with two input fields for numbers and four buttons for operations (+, -, x, /).

## Tercer Reto

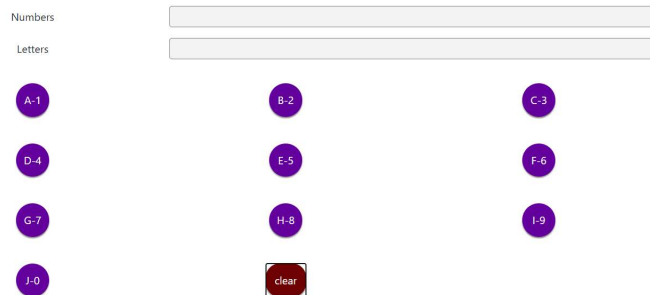
### EL RETO ÁNSALO

El reto consiste en crear un algoritmo en Javascript, la cual será un puzzle donde se deben llenar primero las letras y luego los números las reglas y puntos a tener en cuenta son los siguientes:

- La parte visual debe ser un HTML index.html y CSS style.css.
- Las casillas sólo se pueden llenar con los botones. a
- Se deben llenar en orden, ejemplo ABCDEFGHIJ y luego al presionar los botones. de nuevo y al estar todas las letras iniciaría en orden con los números 1234567890.
- No se puede poner letras ni números en desorden debe salir un mensaje que. indique que faltan pasos o similar con un alert.
- Al presionar una tecla repetida debe indicar que ese valor ya. existe.
- Los botones limpiar deben cumplir las funcionalidades que su nombre indica.
- Solo debe pasar a la casilla de números cuando esté completa la casilla de letras.
- Cuando se complete debe salir un mensaje en la zona de mensaje: ¡TERMINADO!



### Ansalo Puzzle



Reto creado por: Ánsalo