

¡Javascript!

guayverd beta hub

Agenda del día



01

Introducción

Repaso de valores
primitivos y variables.

02

Estructuras de Control

Condiciones.

if

Expresiones.

if ... else

if ... else if ... else

Operadores

Comparación.

Aritméticos.

Dialogs

03

Ejercitación



daily

¿Cómo venimos?

¿Algo nos bloquea?

¿Cómo seguimos?



Condiciones

Javascript

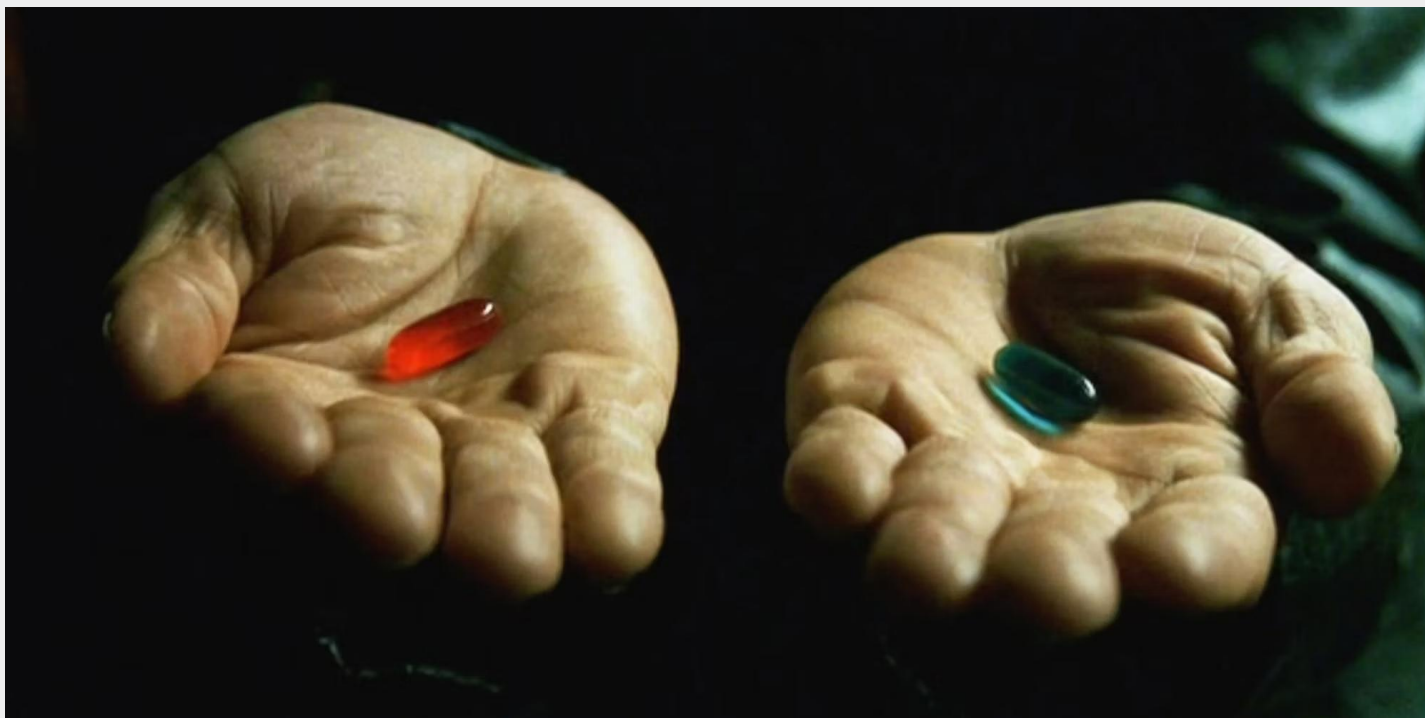


SPRINT 1

Condiciones

Las condiciones se utilizan para que el programa tome decisiones. Siga un camino u otro.

Tal condición puede satisfacerse o no. El programa debe estar preparado para realizar distintas **operaciones** de acuerdo al resultado.





Sintaxis de una condición

Las condiciones pueden ponerse entre paréntesis y su evaluación puede concluir en un valor booleano true o false.

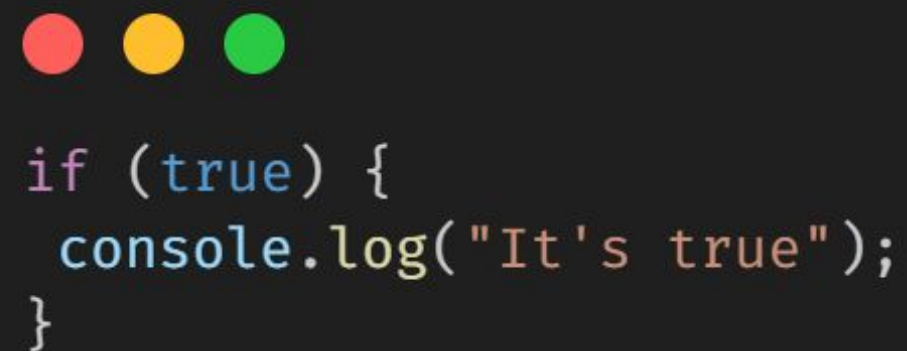
Sin embargo, esta condición no hace nada por sí sola.



Estructura de control: if

Si antecedemos a la condición una sentencia if y luego escribimos un bloque encerrado entre llaves `{ }` que ejecutará una o varias operaciones tendremos nuestra primer estructura de control.

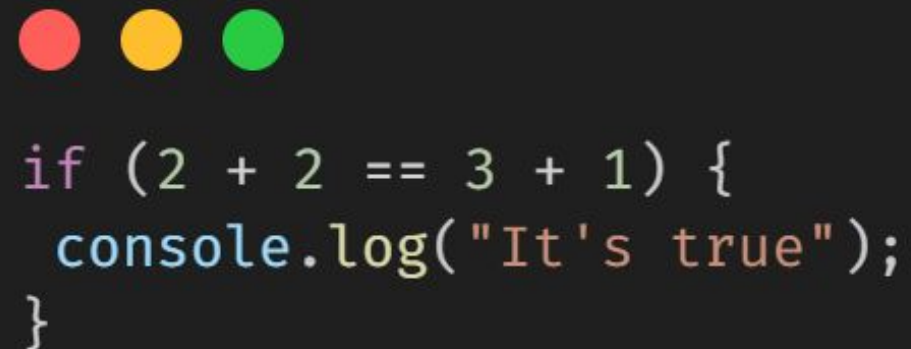
Si la condición se evalúa como true veremos en consola "It's true".



```
if (true) {  
  console.log("It's true");  
}
```


Expresiones

Dentro de las condiciones podemos realizar operaciones que se evalúan cómo true o false. Por ejemplo, realizamos 2 operaciones de suma. Esa operación que se calcula en un valor es una expresión. Utilizamos el operador de igualdad débil `==` para ver el resultado final de la operación. En este caso es true, por lo cual se ejecuta el contenido del bloque.



```
if (2 + 2 == 3 + 1) {  
  console.log("It's true");  
}
```

Operadores de comparación

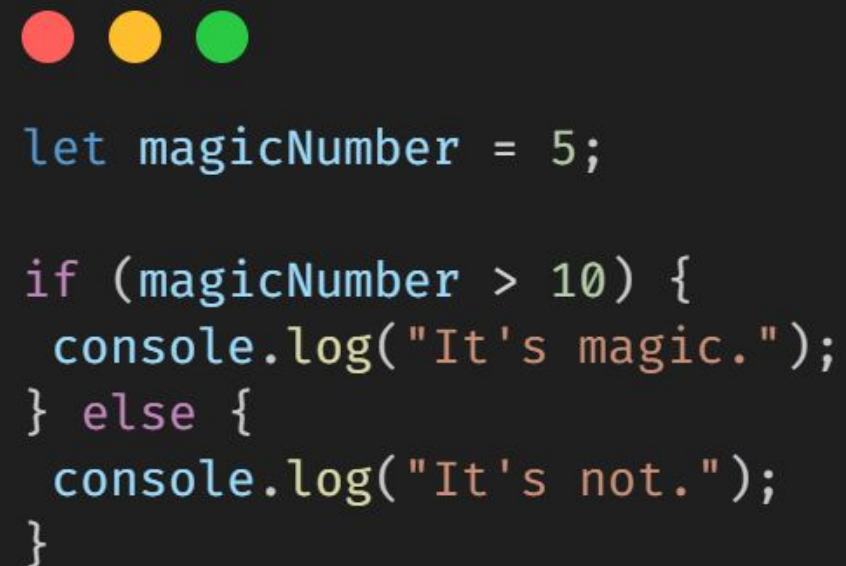
Operador	Significado	Condición evaluable como true
==	Igualdad débil	1 == "1"
===	Igualdad estricta	1 === 1
!=	Desigualdad débil	1 != 2
!==	Desigualdad estricta	1 !== "1"
<	Menor	3 < 4
<=	Menor o igual	3 <= 3
>	Mayor	4 > 3
>=	Mayor o igual	4 >= 4

Operadores aritméticos

Operador	Significado	Expresión	Resultado
+	Suma	1 + 2	3
-	Resta	10 - 9	1
/	División	4 / 2	2
*	Multiplicación	3 * 3	9
**	Potenciación	3 ** 2	9
%	Módulo	3 % 2	1

Estructura de control: if else

if else plantea una condición. Si se cumple se ejecutará el primer bloque de código y sino, el bloque posterior al else.

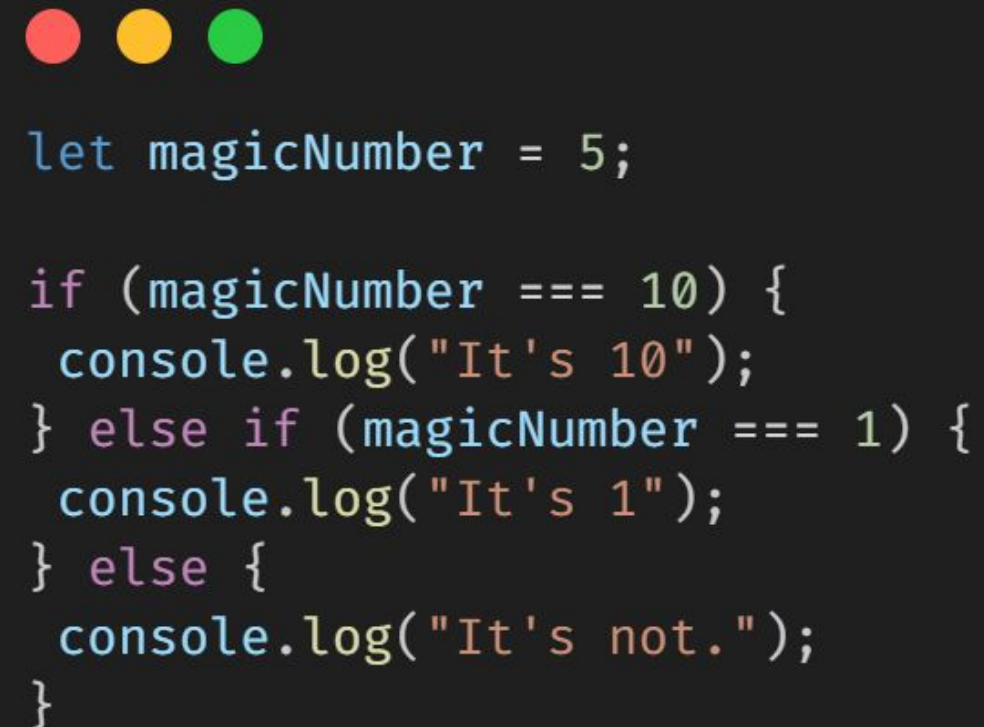


```
let magicNumber = 5;

if (magicNumber > 10) {
  console.log("It's magic.");
} else {
  console.log("It's not.");
}
```


Estructura de control: if, else if, else

Esta estructura permite probar más de una condición.



```
let magicNumber = 5;

if (magicNumber === 10) {
  console.log("It's 10");
} else if (magicNumber === 1) {
  console.log("It's 1");
} else {
  console.log("It's not.");
}
```

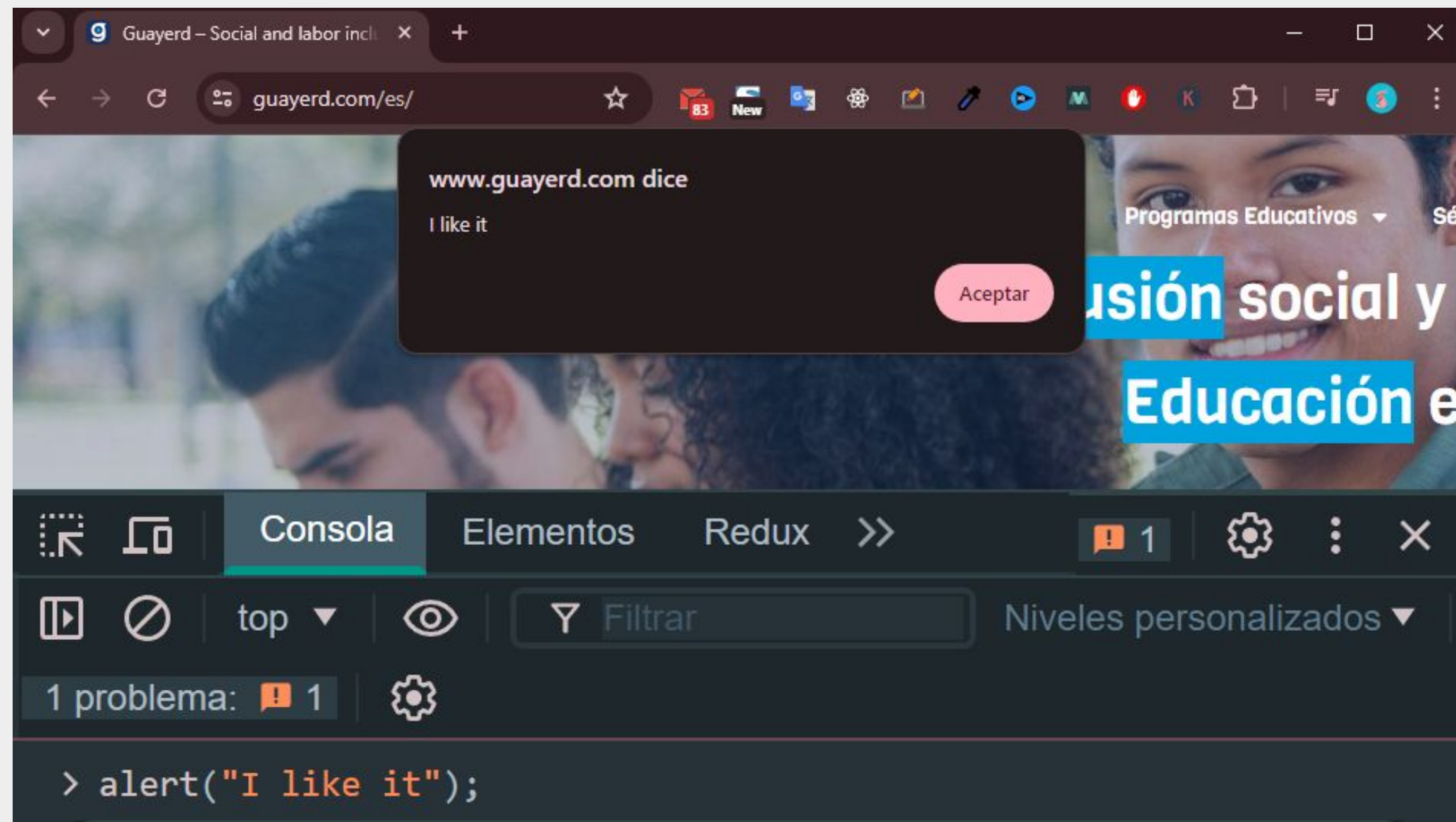
Más del navegador

Dialogs



alert();

Es el dialog más usado, permite mostrar un mensaje en pantalla.



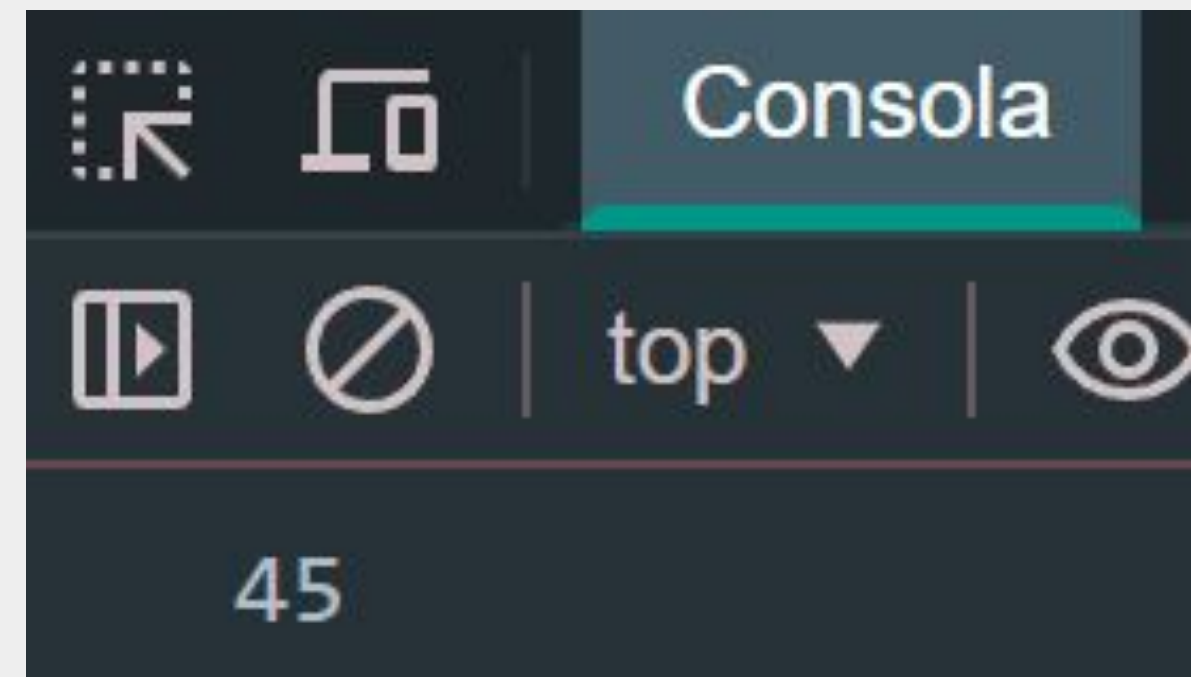
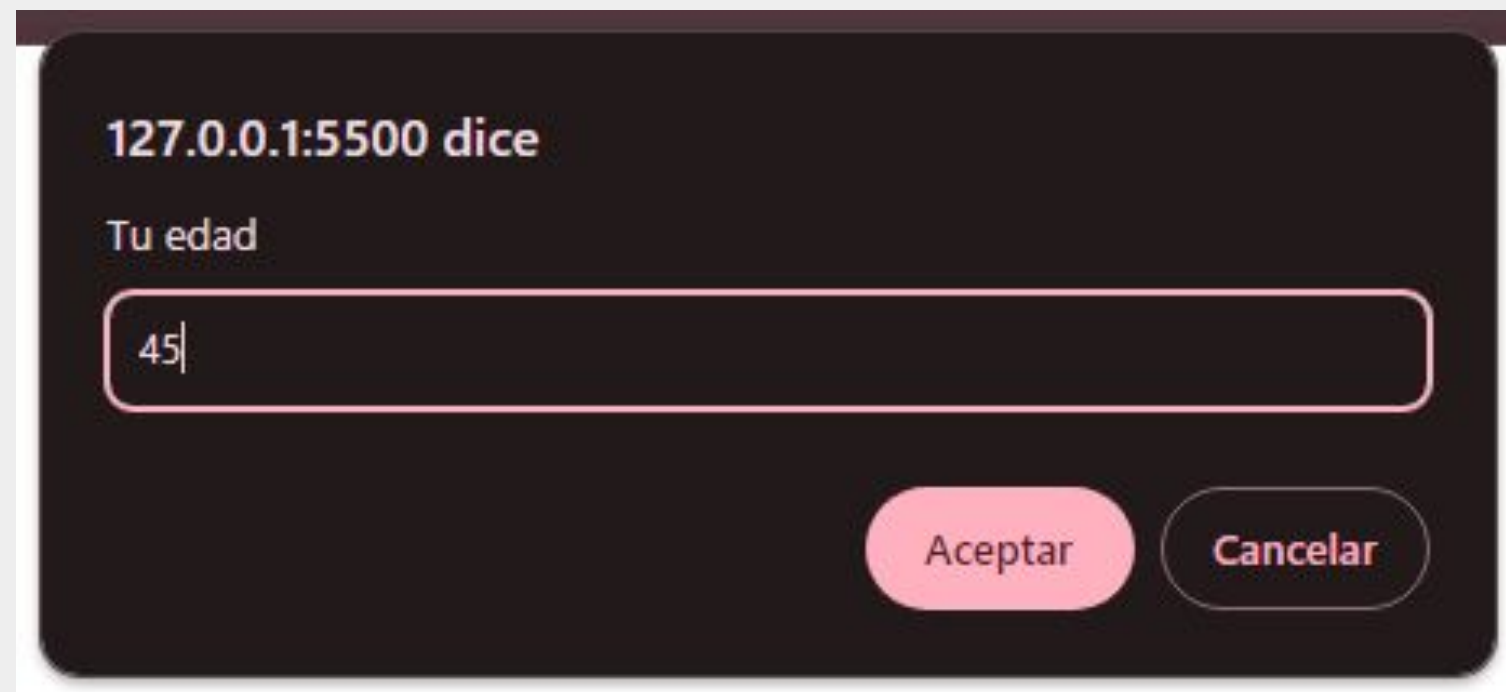
prompt();

Permite que el usuario responda preguntas y guardarlas en una variable.



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <body>
    <script>
      let edad = prompt("Tu edad");
      console.log(edad);
    </script>
  </body>
</html>
```


prompt();



"Se exactamente lo que estás pensando,
porque yo estoy pensando lo mismo.
Cielos ¿por qué no me tome la pastilla
azul?"





¡Manos a la obra!

SPRINT 1

Ejercicio 12

Hacer una calculadora que:

Sume

Reste

Multiplique

Divida

Se crean 2 tareas en Trello:

- Borrar scripts anteriores.
- Trabajar grupalmente 1 integrante comparte pantalla:
 - Usar prompt para introducir datos.
 - if, else if, else para el flujo del programa.
 - alert e interpolación (concatenación) de variables para el resultado.
 - Al hacer F5 comienza el programa.
 - Manejar entradas erroneas.



retro

¿Cómo nos fué?

¿Qué cosas no quedaron claras y
necesitamos repasar la próxima?

