# GUÍA DE TRABAJOS PRÁCTICOS

## TRABAJO PRÁCTICO NRO. 1 - INTRODUCCIÓN

Objetivo:

El Objetivo del presente trabajo práctico es que el alumno practique varios y diversos ejercicios de programación y lógica de manera tal que domine los conceptos de:

- Declaración de variables y usos

- Inicialización de variables

- Operaciones entre variables

- Comparaciones lógicas entre variables, variables y constantes

- Estructuras condicionales

- Estructuras repetitivas

Objetivo:

El Objetivo del presente trabajo es conseguir que el alumno practique, comprenda, desarrolle las habilidades necesarias y suficientes para poder interpretar, comprender y resolver problemas de la vida cotidiana mediante algoritmos de programación utilizando como lenguaje de programación base JavaScript con HTML5 y CSS.

## Listado de Ejercicios a Realizar:

### Ejercicio Nro. 02:

Realizar un programa que permita el Ingreso de 2 (dos números) (A y B) utilizando variables y que realice las siguientes operaciones.

* Muestre la suma de ambos (A + B)
* Muestre la resta del primero (A – B)
* Muestre el Producto de ambos (A \* B)
* Muestre el Cociente entre ambos (A / B)

Nota: En este último caso, verificar que sucede cuando B es igual a cero. Que sucede con el programa ¿?.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/c5JKZAt-fZ8>

**VIDEO CON JAVA**: <https://youtu.be/K7JzA0El4ZE>

### Ejercicio Nro. 03:

Realizar un programa que permita ingresar una cantidad determinada de días y en función de ello convierta los días en segundos.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/0DIjZ5WL284>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/QlwbVD5Mkbg>

### Ejercicio Nro. 04:

Realizar un programa que permita introducir tres valores y determine si la suma de los dos primeros es igual al tercer valor ingresado.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/FBS_x42tSlc>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/CYUvMwqySXo>

### Ejercicio Nro. 05:

Realizar un programa que permita introducir un valor (X) y determinar si el mismo es PAR ó IMPAR.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/aaOgkY7kPTM>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/25tfZyRqEJk>

### Ejercicio Nro. 06:

Realizar un programa que permita ingresar por teclado un valor que represente un importe en pesos y a eso convertirlo a diferentes monedas según la cotización actual de esa moneda. Por ejemplo:

Valor en Pesos Argentinos: 45,20

El programa debería calcular

Valor en dólares: =

Valor en Euros:=

Valor en Reales (Moneda Brasileña):=

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/-w03NGqR-BQ>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/fXjslgYdogA>

### Ejercicio Nro. 07:

Dado los lados de un rectángulo (Base y Altura) determinar la superficie de los mismos.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/KWSCr_3dP18>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/vB5cgp3Ya-A>

### Ejercicio Nro. 08:

Realizar un programa que permita el Ingreso de un número (X); luego calcular y mostrar sobre ese número las siguientes operaciones.

* Mostrar el cuadrado de X
* Mostrar la Raíz cuadrada de X
* Mostrar el resultado de la siguiente operación: x3

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/eiP6mG8XnBI>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/Ewfy_0BLByw>

### Ejercicio Nro. 09:

Realizar un programa que permita introducir dos números (A, B) y determine cuál es el mayor de los dos.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/Mj7Htsqfo8k>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/6yZC-m6plOc>

### Ejercicio Nro. 10:

Escribir un algoritmo que determine si un número N es divisible por M.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/zn3KoCEZFNo>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/XzDmvbW5WH4>

### Ejercicio Nro. 11:

Realizar un programa que permita el ingreso de dos números (A, B) y determine si la suma de ambos es mayor a 500. En ese caso mostrar un cartel diciendo que la suma de ambos superó a 500.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/21Yp3RJBHt0>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/7sU1dMEYYfQ>

### Ejercicio Nro. 12:

Realizar un programa que permita el ingreso de dos números (A,B) y realizar el producto entre ambos (A \* B); si el resultado del producto es mayor a 100 calcular el 10% del resultado y mostrarlo por pantalla; caso contrario calcular el 5% del producto y mostrarlo por pantalla.

Ejemplo1: Si al programa le ingresamos los números (10 y 15) el resultado del producto será igual a 150 (como el resultado supera los 100 debemos obtener el 10% y mostrarlo por pantalla); en este caso el 10% de 150 es igual a 15.

Ejemplo2: Si al programa le ingresamos los números (8 y 5) el resultado del producto será igual a 40 (como el resultado NO SUPERA los 100 debemos obtener el 5% y mostrarlo por pantalla); en este caso el 5% de 40 es igual a 2.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/c8fbKdMyoCA>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/uOqAijy0DB8>

### Ejercicio Nro.13:

Realizar un programa que permita introducir cuatro números (A,B,C,D) y determinar si la suma de los dos primeros (A + B) es mayor a la suma de los dos segundos (C + D).

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/B0j_hPqGZPs>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/94kVqqkopIg>

**Ejercicio Nro. 17: (No se hace con Scratch)**

Realizar un programa que dado un polinomio de segundo grado (aX2+bX + C) obtenga las raíces del polinomio utilizando la fórmula de Bhaskara.



Se deberían introducir los valores (a, b y c) y a partir de ellos realizar la siguiente operación

Raíz x1 = (-b + raíz (b2 – 4 \* a \* c)) / 2 \* a

Raíz x2 = (-b - raíz (b2 – 4 \* a \* c)) / 2 \* a

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/i-V7nOS19G8>

### Ejercicio Nro. 19:

Realizar un programa que permita introducir 10 números y obtener los siguientes resultados.

Nota: No debe utilizar 10 variables diferentes, puede reutilizar una misma variable

* La Suma total de todos los números Ingresados
* El Promedio de todos los números ingresados

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/kGu4Cu7mWbU>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/xL5ZzkfBG5M>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/OOyWRPEKXoU>

### Ejercicio Nro. 20:

Realizar un programa que permita el ingreso de 6 números que solamente deben estar comprendidos entre (0 y 10) “Los números ingresados no pueden ser ni mayores a 10, ni menores a cero”. Luego realizar la Suma de Todos ellos y mostrar el Promedio.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/MM9iUszPgCU>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/xhHQ3ZvBtqE>

## TRABAJO PRÁCTICO NRO. 2 – ESTRUCTURAS REPETITIVAS

Objetivo:

El Objetivo del presente trabajo práctico es que el alumno practique y domine los conceptos básicos de programación haciendo un enfoque muy fuerte en el uso de:

* Estructuras Condicionales
* Estructuras Repetitivas
* Conceptos de variables Contadoras (Crecientes y Decrecientes)
* Conceptos de Variables Acumuladoras
* Cálculos y Condicionales dentro de las estructuras repetitivas
* Cálculos y Condicionales fuera de las estructuras repetitivas

### Ejercicio Nro. 23: (Estructuras Repetitivas + Contadores + Acumuladores)

Realizar un Programa que permita introducir 15 valores por teclado y para todos ellos realice:

- Suma Total de Todos los elementos (ACUMULADOR)

- Cantidad Total de Todos los elementos (CONTADOR)

- Promedio Total de Todos los elementos

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/QH8oWN4WZgo>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/lQVF-t-bKOc>

### Ejercicio Nro. 24: (Estructuras Repetitivas + Estructuras de Control de Flujo + Contadores + Acumuladores)

Realizar un Programa que permita ingresar 10 números y que para todos ellos realice las siguientes operaciones:

* Contar la cantidad de números pares
* Sumar el total de los números pares
* Promedio de números pares
* Contar la cantidad de números impares
* Sumar el total de los números impares
* Promedio de números impares
* Sumar la Cantidad total de elementos ingresados

Nota: Controlar que al realizar los promedios las cantidades no sean igual a cero; ya que al calcular el cociente podría dar una indeterminación.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/uoPOTbH3fcI>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/oq-q5hyse-A>

### Ejercicio Nro. 25: (Estructuras Repetitivas + Contadores + Acumuladores)

Realizar un Programa que permita ingresar “n” números; siendo n una variable que el operador debe ingresar apenas inicia el programa. Para esos “n” números se debe obtener los cálculos que abajo se detallan y tener las consideraciones siguientes:

Tener las siguientes consideraciones:

* Descartar el ingreso de números negativos y mayores a 50

Para los números permitidos que estarían comprendidos entre (0 y 50) calcular lo siguiente

* + Cantidad total de elementos ingresados
  + Suma total de elementos ingresados
  + Cantidad total de elementos comprendidos entre 0 y 25
  + Suma total de elementos comprendidos entre 0 y 25
  + Promedio de todos los números comprendidos entre 0 y 25
  + Cantidad total de elementos comprendidos entre 25 y 50
  + Suma total de elementos comprendidos entre 25 y 50
  + Promedio de todos los números comprendidos entre 25 y 50

Nota: Controlar que al realizar los promedios las cantidades no sean igual a cero; ya que al calcular el cociente podría dar una indeterminación.

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/VQfHDMN3B-A>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/qt05y-7E4pY>

### Ejercicio Nro. 26: (Estructuras Repetitivas + Contador)

Realizar un programa que obtenga los valores que asume la siguiente función lineal (Y = 2 \* X – 3), para valores de x comprendidos entre (0 y 400).

Nota: Ud. A partir del siguiente ejercicio obtendrá dos valores (X,Y) de la siguiente forma; haga que el gatito se desplace gráficamente por esos pares de coordenadas

|  |  |
| --- | --- |
| VALUACIONES | |
| X | Y = 2 \* X - 3 |
| 0 | -3 |
| 1 | -1 |
| 2 | 1 |
| 3 | 3 |
| 4 | 5 |
| 5 | 7 |
| 6 | 9 |
| 7 | 11 |
| 8 | 13 |
| 9 | 15 |
| 10 | 17 |

**VIDEO CON SCRATCH:** <https://youtu.be/abYQWBnE1n8>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/-0-K1pQWbZI>

**Ejercicio Nro. 31: (Estructuras repetitivas + uso de banderas + Contador + Acumulador)**

Realizar un programa que permita el ingreso de 10 números por teclado y determinar:

* Cuál de ellos es el mayor ¿?.
* Cuál de ellos es el menor ¿?.
* Suma total de todos los números ingresados
* Cantidad total de todos los números ingresados
* Promedio total de todos los números ingresados
* Si el Promedio es mayor que 10 obtener el 10% del mayor valor y mostrarlo por teclado
* Si el Promedio es menor que 10 obtener el 15% del menor valor y mostrarlo por teclado.

**VIDEO INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA:** <https://youtu.be/4p9BFsUBRs8>

**REALIZANDO EL PROGRAMA (SCRATCH):** <https://youtu.be/6pZpUj29JMM>

**CORRIGIENDO EL PROGRAMA (SCRATCH):** <https://youtu.be/-DUAmJKY3mI>

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/cTYWP1Sl62o>

### Ejercicio Nro. 32: Largo de una Cadena de Texto

Realizar un programa que almacene una cadena de texto en una variable (que deberá introducir por teclado el operador) y a partir de ella obtener lo siguiente:

* Largo de la Cadena
* Obtener el primer carácter de la cadena y guardarlo en una variable; mostrar esa letra por pantalla.
* Obtener el último carácter de la cadena y guardarlo en una variable; mostrar esa letra por pantalla.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/ro_cMo3wHas>

### Ejercicio Nro. 33: Trabajo con Cadenas de Caracteres

Realizar un programa que almacene una cadena de texto en una variable (que deberá introducir por teclado el operador) y a partir de ella recorrer la cadena carácter por carácter y mostrarlos a los mismos uno x uno.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/PoBEKryFnPs>

### Ejercicio Nro. 34: Trabajo con Cadenas de Caracteres + Contadores

Realizar un programa que almacene una cadena de texto en una variable (que deberá introducir por teclado el operador) y a partir de ella recorrer la cadena carácter por carácter y realizar las siguientes operaciones.

* Contar la cantidad de veces que aparece la letra A
* Contar la cantidad de veces que aparece la letra E
* Determinar cuál de las dos letras aparece más que la otra dentro de la cadena

**NO UTILIZAR LAS SIGUIENTES FUNCIONES DEL ESTANDARD !!!.**

**indexOf(), lastIndexOf(), includes(), slice(), split(), reverse(), join()**

la idea es que recorra carácter por carácter los elementos de la cadena utilizando estructuras repetitivas, lógica y banderas booleanas dependiendo el caso y el ejercicio.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/GG6NGVlFOgE>

### Ejercicio Nro. 35: Trabajo con Cadenas de Caracteres + Contadores

Realizar un programa que permita al usuario ingresar dos cadenas de texto y que determine lo siguiente:

* Cuál de las dos tiene mayor cantidad de vocales ¿?

**NO UTILIZAR LAS SIGUIENTES FUNCIONES DEL ESTANDARD !!!.**

**indexOf(), lastIndexOf(), includes(), slice(), split(), reverse(), join()**

la idea es que recorra carácter por carácter los elementos de la cadena utilizando estructuras repetitivas, lógica y banderas booleanas dependiendo el caso y el ejercicio.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/87lu5LkXqLg>

### Ejercicio Nro. 36: Trabajo con Cadenas de Caracteres + Contador decreciente

Realizar un programa que permita al usuario ingresar una cadena de texto y a dicha cadena escribirla de forma INVERSA.

Por ejemplo; introducimos la cadena1 = “HOLA MUNDO” y el programa debería poder dar vuelta esa cadena de la siguiente manera cadena2 = “ODNUM ALOH”.

**NO UTILIZAR LAS SIGUIENTES FUNCIONES DEL ESTANDARD !!!.**

**indexOf(), lastIndexOf(), includes(), slice(), split(), reverse(), join()**

la idea es que recorra carácter por carácter los elementos de la cadena utilizando estructuras repetitivas, lógica y banderas booleanas dependiendo el caso y el ejercicio.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/QYG8-NjITt4>

### Ejercicio Nro. 37: Trabajo con Cadenas de Caracteres + Contadores + Condicionales + Estructuras Repetitivas

Realizar un programa que permita al usuario ingresar dos cadenas de texto y determinar si ambas cadenas son iguales carácter a carácter. Por Ejemplo, las siguientes cadenas son iguales

Cadena1 = “HOLA”

Cadena2 = “HOLA”

Nota: la Realización se debe realizar carácter por carácter.

Al final, decir si las dos cadenas son iguales o no ¿?.

**NO UTILIZAR LAS SIGUIENTES FUNCIONES DEL ESTANDARD !!!.**

**indexOf(), lastIndexOf(), includes(), slice(), split(), reverse(), join()**

la idea es que recorra carácter por carácter los elementos de la cadena utilizando estructuras repetitivas, lógica y banderas booleanas dependiendo el caso y el ejercicio.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/pZHzbI5ARC8>

### Ejercicio Nro. 38: Trabajo con Cadenas de Caracteres + Contadores + Condicionales + Estructuras repetitivas + contadores decrecientes.

Realizar un programa que permita al usuario ingresar dos cadenas de texto y determinar si ambas cadenas son CAPICUA; es decir si carácter a carácter ambas son iguales, pero tomando los extremos de cada cadena.

Cadena1 = “HOLA”

Cadena2 = “ALOH”

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/5UDmeIEbcIg>

### Ejercicio Nro. 39: Flags ó Banderas + Contadores.

Realizar un programa que permita leer una cadena de texto por teclado y realice la siguiente operación.

Que busque la segunda letra “O” de dicha cadena y apenas la encuentre el programa muestre un cartel diciendo “Encontré la segunda letra O y me voy a detener”.

Allí el programa se debería detener y no seguir recorriendo la cadena.

**NO UTILIZAR LAS SIGUIENTES FUNCIONES DEL ESTANDARD !!!.**

**indexOf(), lastIndexOf(), includes(), slice(), split(), reverse(), join()**

la idea es que recorra carácter por carácter los elementos de la cadena utilizando estructuras repetitivas, lógica y banderas booleanas dependiendo el caso y el ejercicio.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/HYMzfHHnkxU>

### Ejercicio Nro. 40: Flags ó Banderas

Realizar un programa que permita introducir una cadena de texto y determine si en esa frase ó palabra se encuentran las cinco vocales presentes, en cualquier orden y en cualquier posición.

Al final, mostrar un cartel diciendo “esta frase tiene las cinco vocales presentes”.

**NO UTILIZAR LAS SIGUIENTES FUNCIONES DEL ESTANDARD !!!.**

**indexOf(), lastIndexOf(), includes(), slice(), split(), reverse(), join()**

la idea es que recorra carácter por carácter los elementos de la cadena utilizando estructuras repetitivas, lógica y banderas booleanas dependiendo el caso y el ejercicio.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/HILFCP0IDDE>

### Ejercicio Nro. 44: Flags ó Banderas.

Realizar un programa, que dada una cadena de caracteres ingresada por teclado determinar si se encuentran las letras “C”; “D” Y “F” en ese orden pero en cualquier posición del texto.

Por ejemplo la siguiente frase: “… MI **C**ASA **D**E CAMPO ESTA LLENA DE **F**LORES …”

**NO UTILIZAR LAS SIGUIENTES FUNCIONES DEL ESTANDARD !!!.**

**indexOf(), lastIndexOf(), includes(), slice(), split(), reverse(), join()**

la idea es que recorra carácter por carácter los elementos de la cadena utilizando estructuras repetitivas, lógica y banderas booleanas dependiendo el caso y el ejercicio.

**VIDEO CON JAVA:** <https://youtu.be/HILFCP0IDDE>

## TRABAJO PRÁCTICO NRO. 03 - FUNCIONES

**Ejercicio Nro. 50: Funciones – VALIDACIÓN DE MENSAJES**

Realizar una función que reciba como parámetro de entrada una cadena de texto que puede representar un comentario en alguna red social, debe analizar la cadena de texto y valide que no existan en el comentario palabras agresivas, discriminatorias, xenófobas. Ud. Puede realizar un catálogo de palabras a las cuales considerará cumplen con esa condición.

**Ejercicio Nro. 51: Funciones – INTERPRETACIÓN DE MENSAJES DE TEXTO, COMENTARIOS EN REDES SOCIALES**

Realizar una función que reciba como parámetro de entrada una cadena de texto que puede representar un comentario en alguna red social, o algún mensaje de texto que se podría capturar desde algún teléfono, la función debería analizar la cadena de texto e “interpretar” si la persona que está escribiendo el mensaje manifiesta, tiene voluntad o del texto se puede “inferir” que está interesada en comprar un vehículo nuevo. Por dar un ejemplo.

**Ejercicio Nro. 52: Funciones – CORREO ELECTRÓNICO VÁLIDO**

Realizar una función que reciba como parámetro de entrada una cadena que represente una “posible” dirección de correo electrónico, que analice la cadena y determine si la misma es un correo electrónico válido, para simplificar el proceso podemos determinar o establecer las siguientes pautas.

1. validar que el parámetro ingresado sea una cadena, utilizar typeOff
2. no debe ser una cadena vacía
3. su longitud debe ser mayor a 5 caracteres
4. debe contener un solo carácter @
5. antes del @ deben existir mínimamente 3 caracteres
6. después del @ deben existir mínimamente 2 caracteres

Nota: este ejercicio puede realizarse generando un conjunto de funciones, cada función que valide cada uno de los puntos establecidos, debe retornar true si la cadena cumple con todas las condiciones y false si no la cumple.

**Nota: expresar las funciones de forma tradicional y como arrow functions**

**Ejercicio Nro. 53: Funciones – PASSWORD VALIDA**

Realizar una función que reciba como parámetro de entrada una cadena y determine si es una clave válida, para ello vamos a establecer las siguientes pautas.

1. Validar que el parámetro ingresado sea una cadena, utilizar typeOff
2. No debe ser una cadena vacía
3. Su longitud debe estar comprendida entre 8 y 12 caracteres como máximo
4. Debe tener al menos 2 letras en mayúsculas
5. Debe tener al menos 2 números (es decir alguno de los siguientes dígitos (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)
6. Debe tener como mínimo uno de los siguientes dígitos ($,#).

**Ejercicio Nro. 54: Funciones – FACTURA CON IVA**

Realizar una función que reciba como parámetro de entrada el importe de una factura, el tipo de artículo que se está facturando y devuelva el importe de la misma con el IVA incluido sabiendo que:

Tipo 1: 21%: Es la alícuota general aplicable a la mayoría de los bienes y servicios.

Tipo 2: 27%: Se aplica a ciertos servicios públicos como energía eléctrica y gas natural

Tipo 3: 10.5%: Se aplica a bienes y servicios específicos

incluyendo:

Venta de ciertos alimentos básicos (frutas, verduras, carnes, etc.).

Prestación de servicios médicos y paramédicos.

Obras de construcción de viviendas sociales.

Venta de ciertos medicamentos.

Productos tecnológicos.

Tipo 4: 5%: Aplica a ciertos productos agrícolas y ganaderos, como frutas,

hortalizas y carnes en algunos casos específicos.

Tipo 5: 0% Exentos

importe de una factura y devuelva su valor con el IVA incluido.

**Nota: expresar las funciones de forma tradicional y como arrow functions**

**Ejercicio Nro. 55: Funciones – DOSIS DE INSULINA**

Realizar una función que pueda calcular y determinar la dosis de insulina recomendada para un paciente diabético. Basada en tres datos importantes para el cálculo.

1. Nivel de glucosa en sangre
2. Peso Corporal (en kilogramos)
3. Tipo de diabetes
   1. Tipo 1
   2. Tipo 2

Para Tipo 1: El cálculo es el 50% del Peso corporal del paciente + el 50% del nivel de glucosa en sangre, este último término solamente si la glucosa es mayor a 180.

Para Tipo 2: El cálculo es el 20% del Peso corporal del paciente + el 50% del nivel de glucosa en sangre, este último término solamente si la glucosa es mayor a 180.

La función debe retornar la dosis de insulina recomendada y recibir como parámetros de entrada (argumentos) nivel de glucosa, peso corporal y tipo de diabetes.

**Nota: expresar las funciones de forma tradicional y como arrow functions**

**Ejercicio Nro. 56: Funciones – INDICE DE MASA CORPORAL - IMC**

Realizar una función que pueda obtener y calcular el IMC – índice de masa corporal sabiendo que la fórmula es la siguiente IMC = peso (kg) / altura (metros) al cuadrado



Clasificación del IMC

La Organización Mundial de la Salud (OMS) clasifica el IMC en las siguientes categorías:

Bajo peso: IMC menor de 18.5

Peso normal: IMC entre 18.5 y 24.9

Sobrepeso: IMC entre 25 y 29.9

Obesidad grado I: IMC entre 30 y 34.9

Obesidad grado II: IMC entre 35 y 39.9

Obesidad grado III (Obesidad mórbida): IMC de 40 o más

La función debe recibir como parámetros la altura (en metros) y el peso (en kilogramos) y calcular el IMC, devolverlo y además mostrar los carteles de (bajo peso, peso normal, sobre peso, etc) según el cálculo.

**Nota: expresar las funciones de forma tradicional y como arrow function.**

**Ejercicio Nro. 57: Funciones – Funciones Pensadas para el DOM**

Propuesta1: Función que recorra todos los inputs del tipo texto de un formulario y determine si alguno de ellos está vacío. En caso que alguno este vacío que devuelva false, si todos están completos que devuelva true.