

ACÀMICA

Agenda

Daily

Teoría: Variables y Condicionales

Programo: Variables y Condicionales

Buenas prácticas

Programamos: Javascript

Break

Programan: Del pseudocódigo al código

Cierre



Variables y sus tipos

Hoy veremos variables. Con ellas podremos almacenar información para utilizarla en cualquier momento de nuestra aplicación.

Daily



Daily



Sincronizando...

Bitácora



¿Cómo te ha ido?
¿Obstáculos?
¿Cómo seguimos?

Challenge



¿Cómo te ha ido?
¿Obstáculos?
¿Cómo seguimos?

Variables



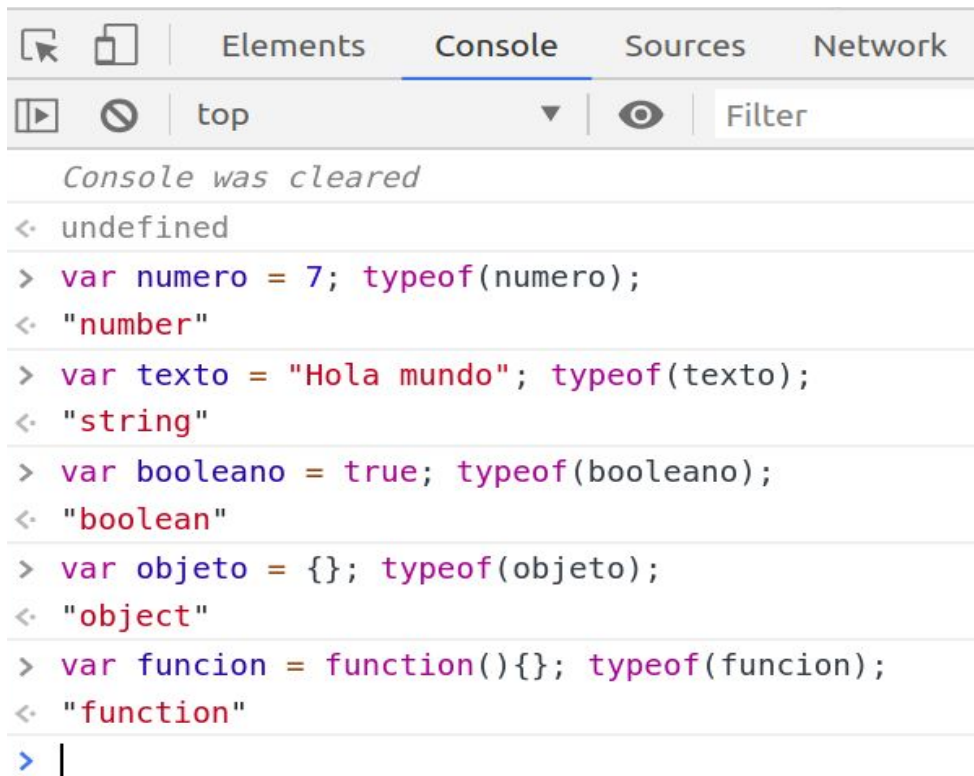
Variables

Las variables son un espacio reservado en memoria para almacenar información.

Podemos almacenar números, textos y booleanos entre otros datos. Al almacenar un dato la variable toma un tipo y de acuerdo a su tipo nos permitirá realizar diversas operaciones.



Variables



The screenshot shows a web browser's developer console with the 'Console' tab selected. The console displays the following sequence of commands and results:

```
Console was cleared
< undefined
> var numero = 7; typeof(numero);
< "number"
> var texto = "Hola mundo"; typeof(texto);
< "string"
> var booleano = true; typeof(booleano);
< "boolean"
> var objeto = {}; typeof(objeto);
< "object"
> var funcion = function(){}; typeof(funcion);
< "function"
> |
```

Mediante la palabra reservada **var** (más adelante veremos otros tipos) damos aviso a la declaración de una variable.

Luego escribimos nuestro nombre de variable con el cual la vamos a identificar.

Por último le asignamos un valor después del signo de igual (=)
Con la función `typeof(variable)` podemos ver su tipo.

Condicionales

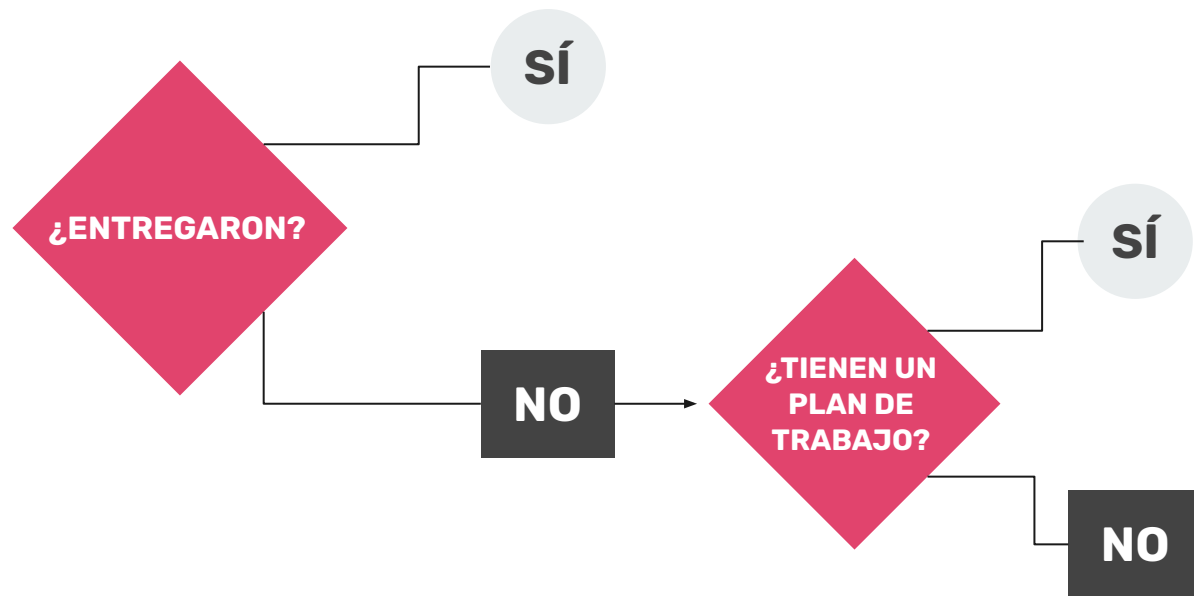


Condicionales

Los condicionales evalúan una condición booleana y nos permiten alterar el flujo del programa.

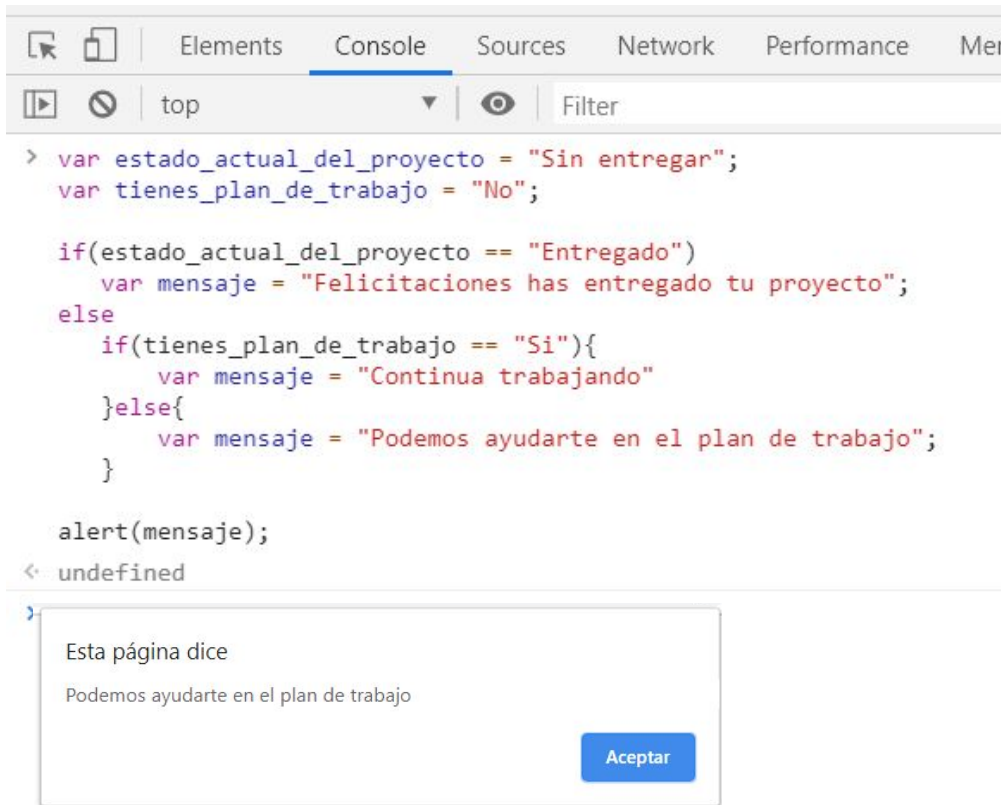


Proyecto Podcast



*Los podemos ayudar a
armar uno
(consultarnos luego!)*

Condiciones



The screenshot shows a web browser's developer console with the 'Console' tab selected. The console displays the following JavaScript code:

```
> var estado_actual_del_proyecto = "Sin entregar";  
var tienes_plan_de_trabajo = "No";  
  
if(estado_actual_del_proyecto == "Entregado")  
    var mensaje = "Felicitaciones has entregado tu proyecto";  
else  
    if(tienes_plan_de_trabajo == "Si"){  
        var mensaje = "Continua trabajando"  
    }else{  
        var mensaje = "Podemos ayudarte en el plan de trabajo";  
    }  
  
alert(mensaje);
```

Below the code, the console shows 'undefined' and a blue arrow icon. An alert dialog box is displayed on the screen with the text 'Esta página dice' and 'Podemos ayudarte en el plan de trabajo'. A blue button labeled 'Aceptar' is at the bottom right of the dialog.

La palabra reservada **if** nos permite evaluar una condición, si esta es verdadera el flujo de la aplicación tomará el primer camino, en caso que la condición sea falsa el flujo de la aplicación continuará a partir de **else**.

Programo

mentores/as



Programo

Veamos una demostración en vivo de funcionamiento de variables, condicionales y algunas funciones extras que nos permitirán desarrollar más acciones.



Buenas prácticas





Reglas para el nombre de variables

Caracteres: Los únicos caracteres especiales que puedes tener al inicio son (\$) y el guión bajo (_)

Case-sensitive: Las variables son susceptibles a mayúsculas y minúsculas.

Más de una palabra: Usamos los nombres para describir la información que queremos guardar.

Nombres precisos: Utiliza nombres que hagan referencia a los datos que voy a almacenar allí.

No hacer

```
var aca_voy_a_guardar_mi_edad = 18;  
var azul = "azul";
```

Sí hacer

```
var edad = 18;  
var color = "azul";
```


Nombres descriptivos

Es de suma importancia definir nombres que sean

No

```
let algo = ["Europa", "América", "Asia"];  
let continente = ["Europa", "América",  
"Asia"];
```

Si

```
let continentes = ["Europa", "América",  
"Asia"];
```



A close-up photograph of a white ceramic cup filled with a latte. The surface of the milk is decorated with intricate latte art, featuring a central heart shape surrounded by concentric, wavy lines. The cup is placed on a matching white saucer. In the background, a white napkin and a silver spoon are visible, though they are out of focus. The overall lighting is soft and even, highlighting the textures of the coffee and the smooth surface of the cup.

¡BREAK!



Programamos

todos/as



Javascript

Programamos

Programemos la siguiente estructura:

Solicita al usuario 2 números a través de la función `prompt` y muestra el resultado de la suma de ambos mediante la función `alert`.

Programan

estudiantes



Del Pseudocódigo al código

En el encuentro anterior creamos varias aplicaciones en pseudocódigo. Es hora de llevarlas a un código fuente funcional. ¡A continuación tienes los enunciados!





¿Llega?

Un automóvil tiene un consumo de combustible de 15 kilómetros por litro.

Su tanque de nafta puede almacenar 45 litros de combustible.

Solicitar al usuario la cantidad de kilómetros que va a recorrer.

Dar un aviso al usuario si llegará a recorrer la distancia con un tanque de nafta completa o deberá abastecerse de combustible en su trayecto para llegar a su destino

¿Cuántos tanques de nafta?

Un modelo de automóvil tiene 3 versiones

Motor 1.6	15km por litro
Motor 1.8	12 km por litro
Motor 2.0	10km por litro

El tanque de nafta es igual para todos los modelos y la carga máxima es de 50 litros.

Preguntarle al usuario que modelo esta usando y la cantidad de kilómetros que va a realizar.

Indicarle cuántos tanques de nafta completos necesita para realizar el recorrido.



Dial de radio

Crea un algoritmo que valide que una radio exista.

Pide al usuario que ingrese un dial y valide la existencia de la radio con las siguientes condiciones:

- El dial debe ser impar
- El dial debe ser mayor o igual a 89.9
- El dial debe ser menor a 107.9





Transferencia bancaria

El usuario quiere transferir dinero a otro usuario.

Solicita al usuario source la cantidad de dinero que quiere transferir y a quién desea hacerlo.

Tu aplicación debe validar:

- Que tenga fondos para enviar dinero
- Que el destinatario exista

Si las validaciones pasan correctamente muestra un mensaje de “Transacción exitosa”

¡Puesta en común!

¿Cómo les fue?

¿Qué dudas surgieron? ¿Cómo las resolvieron?

¿Quién quiere mostrar su código?



Para la próxima

- 1) Termina el ejercicio del encuentro de hoy.
- 2) Lee la bitácora 21 y carga las dudas que tengas al Trello.
- 3) Resuelve el challenge.

En el encuentro que viene uno/a de ustedes será seleccionado para mostrar el ejercicio de hoy y otro/a mostrará cómo resolvió el challenge de la bitácora. De esta manera, ¡aprendemos todos/as de (y con) todos/as, así que vengan preparados/as!

ACÀMICA