

INFORME DE ACTIVIDAD DESARROLLADA

Nombre	Kevin Campero Alvarez	Modalidad	Semanal
Asignatura	Tecnología Web	Turno	Mañana
Docente	Lic. Faviola Gabriela Soliz Tapia	Modulo	1/II/2020
Nro. Actividad	Asignación 4	Fecha	22/09/2020



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Título de la actividad: TAREA KHAN ACADEMY

Descripción breve de la actividad realizada:

- Se completó La tarea asignada de la plataforma KHAN ACADEMY para practicar javascript


Imágenes (captura de pantalla) como evidencia de la actividad realizada:


Unidad: Introducción a JS: dibujo y animación


Variables


Cubriremos cómo utilizar variables para almacenar valores, animar tus dibujos y más.


Aprende

 [Introducción a las variables](#)

 Desafío: dientes de conejo

 Más acerca de variables

 Desafío: rana loca

 Repaso: variables

Practica



Usar variables

100%

domingo

Unidad: Introducción a JS: dibujo y animación

Funciones

Haz tu código más reutilizable al agruparlo en funciones y luego haz que esas funciones acepten parámetros y regresen valores.

Aprende



Funciones



Desafío: di tu nombre



Parámetros de funciones



Desafío: topos en los agujeros



Valores de regreso de una función



Desafío: calculadora



Variables locales y globales



Funciones especiales de ProcessingJS

















Repaso: funciones

Unidad: Introducción a JS: dibujo y animación

Declaraciones lógicas y condicionales (if)

¡Enséñale a tu programa a tomar decisiones!









Aprende

-  Declaraciones condicionales (if)
-  Desafío: pelota que rebota
-  Más interacción con el ratón
-  Desafío: tu primera aplicación de pintura
-  Booleanos
-  Desafío: analizador de números
-  Operadores lógicos
-  Desafío: tu primer botón
-  Desafío: botón más inteligente
-  If/Else - parte 1
-  Desafío: tarjetas didácticas llamativas
-  If/Else - parte 2
-  Repaso: declaraciones lógicas y condicionales (if)
-  Números aleatorios


Hacer bucles

¿Estás repitiendo algo una y otra vez? ¡Los bucles están aquí para ayudar!

Aprende

-  Introducción a los bucles while
-  Desafío: una regla de bucles
-  Más bucles while: Hopper con globos
-  Desafío: un paisaje de bucles
-  ¡Bucles for! Una nueva clase de bucle
-  Desafío: papel rayado
-  Bucles for anidados
-  Repaso: hacer bucles

Practica

 Usar bucles for

100%

Hoy