**Pràctica 5**

**Estructures seqüencials de programació**

Quan en un problema només participen operacions, entrades i sortides se l'anomena estructura seqüencial.  
El problema anterior, on s'ingressa el nom d'una persona i la seva edat es tracta d'una estructura seqüencial.  
Exemple d'un altre algoritme amb estructura seqüencial: Realitzar la càrrega de dos números per teclat i imprimir la seva suma i el seu producte:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Pràctica 5</title>

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<script>

function inici(){

var valor1 = prompt('Introdueix el primer número:');

var valor2 = prompt('Introdueix el segon número:');

var suma = parseInt(valor1) + parseInt(valor2);

var producte = valor1 \* valor2;

document.write('La suma és: ');

document.write(suma);

document.write('<br>');

document.write('El producte és: ');

document.write(producte);

}

window.onload=inici;

</script>

</head>

<body>

</body>

</html>

El primer que hem de tenir en compte és que si volem que l'operador ‘+’ sumi els continguts dels valors numèrics ingressats per teclat, hem de cridar a la funció “parseInt()” i passar-li com a paràmetre les variables valor1 i valor2 successivament. Amb això aconseguim que l'operador més, sumi les variables com sencers i no com cadenes de caràcters. Si per exemple sumem 1 + 1 sense utilitzar la funció “parseInt()” el resultat serà 11 en lloc de 2, ja que l'operador + concatena les dues cadenes.

Quan fem servir l'operador ‘\*’ per al producte, ja no és obligatori utilitzar la funció “parseInt()”.

En JavaScript, com no podem indicar-li de quin tipus és la variable, requereix molt més cura quan operem amb els seus continguts.

Aquest problema és seqüencial ja que ingressem dos valors per teclat, després fem dues operacions i finalment mostrem els resultats.  
  
**Exercicis**

1 - Realitzar la càrrega del costat d'un quadrat, mostrar per pantalla el perímetre del mateix (El perímetre d'un quadrat es calcula multiplicant el valor del costat per quatre).  
  
2 - Escriure un programa en el qual s'ingressin quatre nombres, calcular i informar la suma dels dos primers i el producte del tercer i el quart.  
  
3 - Realitzar un programa que llegeixi quatre valors numèrics i informar la seva suma i producte.  
  
4 - S'ha de desenvolupar un programa que demani l'ingrés del preu d'un article i la quantitat que porta el client. Mostrar el total que ha d'abonar el client.