



Comprando Hardware

•

Queremos comprar una computadora nueva , y nos gustaría saber cuánto nos va a salir. Sabemos que:

- Los monitores cuestan \$60 por cada pulgada
- La memoria cuesta \$200 por cada GB
- El precio base estimado del resto de los componentes es de \$1000

Definí la función `cuantoCuesta` que tome el número de pulgadas del monitor y la cantidad de memoria, y calcule el costo estimado de nuestra computadora.

```
> cuantoCuesta(25, 8)
4100
```

Solución

Biblioteca

Consola

```
1 function cuantoCuesta(pulgadas, memoria) {
2   return 60*pulgadas+200*memoria+1000;
3 }
```

Enviar

¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





¿Me conviene?

•

Ahora que sabemos `cuantoCuesta` una computadora, queremos saber si una computadora *me conviene*. Esto ocurre cuando:

2. ¿Me conviene?

- sale menos de \$6000, y
- tiene al menos un monitor de 32 pulgadas, y
- tiene al menos 8GB de memoria

Definé la función `meConviene`, que nuevamente tome el número de pulgadas y cantidad de memoria y nos diga si nos conviene comprarla :

```
> meConviene(25, 8)
false // porque el monitor es demasiado chico
> meConviene(42, 12)
true // cumple las tres condiciones
```

En la Biblioteca ya está definida la función `cuantoCuesta` lista para ser invocada.

💡 ¡Dame una pista!

Solución Biblioteca Consola

```
1 function meConviene(pulgadas, memoria) {
2   return cuantoCuesta(pulgadas, memoria) < 6000 && pulgadas >= 32
   && memoria >= 8 ;
3 }
4
5
```

 Enviar

✓ ¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





Triangulos

•

¡Hora de hacer un poco de geometría! Queremos saber algunas cosas sobre un triángulo:

3. Triangulos

- `perimetroTriangulo` : dado los tres lados de un triángulo, queremos saber cuánto mide su perímetro.
- `areaTriangulo` : dada la base y altura de un triángulo, queremos saber cuál es su área.

Definí las funciones `perimetroTriangulo` y `areaTriangulo`

💡 ¡Dame una pista!

 Solución  Biblioteca  Consola

```
1 function perimetroTriangulo(l1, l2, l3) {  
2   return l1+l2+l3 ;  
3 }  
4  
5 function areaTriangulo(b,h) {  
6   return (b*h)/2;  
7 }
```

 Enviar

✅ ¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





Cuadrados

Y ahora es el turno de los cuadrados; queremos saber

4. Cuadrados

- `perimetroCuadrado` : dado un lado, queremos saber cuánto mide su perímetro.
- `areaCuadrado` : dado un lado, queremos saber cuál es su area

Definí las funciones `perimetroCuadrado` y `areaCuadrado`

💡 ¡Dame una pista!

Solución Biblioteca Consola

```
1 function perimetroCuadrado(l1) {  
2   return l1*4 ;  
3 }  
4  
5 function areaCuadrado(l1) {  
6   return l1*l1;  
7 }
```

Enviar

✅ ¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





¿Está afinado?

Cuando presionamos una tecla de un piano, éste produce un sonido que tiene una cierta frecuencia. Y cuando presionamos el *la* central del piano, si está afinado, vamos a escuchar una nota cuya frecuencia es 440Hz.



Definí una función `estaAfinado`, que reciba la frecuencia (un número) del *la* central, y retorne si dicha frecuencia es igual a 440Hz.

```
> estaAfinado(440)
true
```

 Solución  Biblioteca  Consola

```
1 function estaAfinado(frec) {
2   return frec===440;
3 }
4
```



 Enviar

✓ ¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





¿Está cerca?

Ahora queremos saber si el *la* central del piano está *cerca* de estar afinado. Esto ocurre cuando está entre 437Hz y 443Hz, pero NO es exactamente 440Hz. Por ejemplo:

```
> estaCerca(443)
true //está en el rango 437-443
> estaCerca(442)
true //ídem caso anterior
> estaCerca(440)
false //está en el rango,
        //pero es exactamente 440
> estaCerca(430)
false //está fuera del rango
```

Definí la función `estaCerca`

Solución Biblioteca Consola

```
1 function estaCerca(frec) {
2   return frec <= 443 && frec >= 437 && frec !== 440 ;
3 }
4
```

Enviar

¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





Cartelitos

•

Para una importante conferencia, el comité organizador nos pidió que escribamos cartelitos identificatorios que cada asistente va a tener.



Para eso, tenemos que juntar su nombre, su apellido, y su título (*dr.*, *dra.*, *lic.*, etc) y armar un único string.

Definí la función `escribirCartelito`, que tome un título, un nombre y un apellido y forme un único string. Por ejemplo:

```
> escribirCartelito("Dra.", "Ana", "Pérez")  
"Dra. Ana Pérez"
```



💡 ¡Dame una pista!

 Solución

 Biblioteca

 _ Consola

```
1 function escribirCartelito( tit, nombre, apellido) {  
2   return tit+" "+nombre+" "+apellido;  
3 }  
4
```



 Enviar

✓ ¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





Más Cartelitos

Ah, ¡pero no tan rápido! Algunas veces en nuestro cartelito sólo queremos el título y el apellido, sin el nombre. Por eso ahora nos toca mejorar nuestra función `escribirCartelito` de forma que tenga 4 parámetros:

8. Más Cartelitos

1. el título;
2. el nombre;
3. el apellido;
4. un booleano que nos indique si queremos un cartelito corto con sólo título y apellido, o uno largo, como hasta ahora.

Modificá la función `escribirCartelito`, de forma que se comporte como se describe arriba. Ejemplo:

```
// cartelito corto
> escribirCartelito("Lic.", "Tomás", "Peralta", true)
"Lic. Peralta"

// cartelito largo
> escribirCartelito("Ing.", "Dana", "Velázquez", false)
"Ing. Dana Velázquez"
```

Solución

Biblioteca

Consola

```
1 //modificá esta función
2 function escribirCartelito( tit, nombre, apellido,booleano) {
3   if(booleano) {
4     return tit+" "+apellido;
5   } else {
6     return tit+" "+nombre+" "+apellido;
7   }
8 }
9
10
```

Enviar

¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)







Cartelitos óptimos

Ahora que ya podemos escribir nuestros cartelitos identificatorios grandes y chicos, queremos una **nueva** función que nos dé el cartelito de tamaño óptimo:

- si nombre y apellido tienen, en total, más de 15 letras, queremos un cartelito corto;
- de lo contrario, queremos un cartelito largo.

Definí la función `escribirCartelitoOptimo` que tome un título, un nombre y un apellido, y utilizando `escribirCartelito` genere un cartelito corto o largo, según las reglas anteriores. Ejemplo:

```
> escribirCartelitoOptimo("Ing.", "Carla", "Toledo")
"Ing. Carla Toledo"
> escribirCartelitoOptimo("Dr.", "Estanislao", "Schwarzschild")
"Dr. Schwarzschild"
```

Te dejamos en la biblioteca la función `escribirCartelito` definida. ¡Usala cuando necesites!

💡 ¡Dame una pista!

Solución

Biblioteca

Consola

```
1 function escribirCartelitoOptimo(titulo,nombre,apellido){
2   return escribirCartelito(titulo,nombre,apellido,longitud(nombre)+longitud(apellido)>15)
3 }
```

Enviar

✓ ¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





Cara o ceca

Hay veces en las que tenemos difíciles decisiones que tomar en nuestras vidas (como por ejemplo, si comer pizzas o empanadas), y no tenemos más remedio que dejarlas libradas a la suerte.

Es allí que tomamos una moneda y decimos: *si sale cara, comemos pizzas, si no, empanadas*.

Definí una función `decisionConMoneda`, que toma tres parámetros y retorna el segundo si el primero es `"cara"`, o el tercero, si sale `"ceca"`. Por ejemplo:

```
> decisionConMoneda("cara", "pizzas", "empanadas")  
"pizzas"
```

Solución

Biblioteca

Consola

```
1 function decisionConMoneda(suerte,opcion1,opcion2){  
2   if (suerte=="cara"){  
3     return opcion1;  
4   }else {  
5     return opcion2;  
6   }  
7 }
```

Enviar

¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





¡Envído!

Queremos saber el valor de las **cartas de truco** cuando jugamos al *envído*. Sabemos que:

- todas las cartas del 1 al 7, inclusive, valen su numeración
- las cartas del 10 al 12, inclusive, valen 0
- no se juega con 8s ni con 9s

Definí una función `valorEnvído`, que tome un número de carta y retorne su valor de envído.

```
> valorEnvído(12)
0
> valorEnvído(3)
3
```

💡 ¡Dame una pista!

🔍 Solución

🔗 Biblioteca

📄 Consola

```
1 function valorEnvído(carta){
2   if (carta<8){
3     return carta;
4   }else {
5     return 0;
6   }
7 }
```

▶ Enviar

✅ ¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





¡Quiero retruco!

Bueno, ehm, no, pará, primero queremos calcular cuántos puntos de envideo suma un jugador. Sabemos que:

- Si las dos cartas son del mismo palo, el valor del envideo es la suma de sus valores de envideo más 20.
- De lo contrario, el valor del envideo es el mayor valor de envideo entre ellas.

Utilizando la función `valorEnvideo` (que ya definimos por vos), definí la función `puntosDeEnvideoTotales` que tome los valores y palos de dos cartas y diga cuánto envideo suman en total. Ejemplo:

```
> puntosDeEnvideoTotales(1, "espadas", 4, "espadas")
25
> puntosDeEnvideoTotales(2, "copas", 3, "bastos")
3
```

💡 ¡Dame una pista!

Solución

Biblioteca

Consola

```
1 function puntosDeEnvideoTotales(car1,palo1,car2,palo2){
2   if (palo1===palo2){
3     return valorEnvideo(car1)+valorEnvideo(car2)+20;
4   }else {
5     return Math.max(valorEnvideo(car1),valorEnvideo(car2));
6   }
7 }
8
```

Enviar

✅ ¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)





¡Quiero vale cuatro!

Cuando se juega al truco, los equipos oponentes alternativamente pueden subir la apuesta. Por ejemplo, si un jugador canta *truco*, otro jugador puede cantarle *retruco*. Obviamente, los puntos que están en juego son cada vez mayores:

Canto	Puntos en juego
truco	2
retruco	3
vale cuatro	4

Definí la función `valorCantoTruco`, que tome el canto y retorne cuántos puntos vale.

```
> valorCantoTruco("retruco")  
3
```

Asumí que sólo te van a pasar como argumento un string que represente un canto de truco. Por ejemplo, no vamos a probar la función para el caso `valorCantoTruco("zaraza")`

Solución

Biblioteca

Consola

```
1 function valorCantoTruco(canto){  
2   if (canto=="truco"){  
3     return 2;  
4   }else if (canto=="retruco"){  
5     return 3  
6   }else {  
7     return 4  
8   }  
9 }  
10
```

Enviar

¡Muy bien! Tu solución pasó todas las pruebas

Esta guía fue desarrollada por Franco Leonardo Bulgarelli bajo los términos de la [Licencia Creative Commons Compartir-Igual, 4.0](#).

© 2015-2022 Ikumi SRL

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)

