**LOGICA DE LA PROGRAMACION**

Vamos a crear un pequeño programa que calcule los puntos de un equipo de futbol según sus victorias y sus empates, para esto le pediremos a un usuario que ingrese los partidos ganados por un equipo y sus empates y el programa multiplicara las victorias por 3 y sumara a este resultado los empates que tienen un valor de 1.

**<meta charset="UTF -8">**

**<h3>Mostrar la puntuación de un equipo de futbol en un aliga! </h3>**

**<script>**

**function saltarLinea() {**

**document.write(" <br> ");**

**document.write(" <br> ");**

**}**

**function imprimir(msg) {**

**document.write(msg);**

**saltarLinea();**

**}**

**Estas dos líneas de códigos no nos sirven para hacer operaciones matemáticas como muestro en la variable 'resultado' porque la funcion 'prompt' recibe y devuelve un string, entonces lo que hace es concatenar un número y no mostrar el resultado de la operación. Por ejemplo, si ingresamos el numero 5 y como segundo numero ingresamos el 3, lo lógico seria que nos multiplicara 5 \* 5 y le sumara 3 para un total de 18, pero el programa lo que hace es multiplicar 5\*5 y concatenar el numero 3 mostrando por pantalla 153. Para arreglar eso lo que tenemos que hacer en usar la siguiente funcion ‘parseInt’ que lo que hace es convertir un texto a número, teniendo en cuenta que solo lo usamos si lo que queremos que el usuario ingreses por teclado sea un numero y no un teto.**

**//var ganados = prompt("Ingrese la cantidad de partidos ganados por el equipo: ");**

**//var empatados = prompt("Ingrese l cantidad de partidos empatados por el equipo: ");**

**var ganados = parseInt(prompt("Ingrese la cantidad de partidos ganados por el equipo: "));**

**var empatados = parseInt(prompt("Ingrese l cantidad de partidos empatados por el equipo: "));**

**var puntajeganados = 3;**

**var resultado = (ganados \* puntajeganados + empatados); aquí, Los paréntesis son opcionales.**

**imprimir("El puntaje del equipo es de " +resultado+ " puntos." );**

**</script>**

**FUNCIONES ROUND AND RANDOM**

Ahora vamos a crear un pequeño programa para adivinar un numero random dado por la máquina, para eso le pediremos al usuario que ingrese un numero entre 0 y 10, ‘puede ser el numero que queramos, pero para este ejemplo usaremos solo entre cero y 10’ y la maquina dará un número, si la persona acierta le saldrá un mensaje de felicitaciones y si no acierta le saldrá un mensaje de tristeza.

**<meta charset="UTF -8">**

**<script>**

**function saltarLinea() {**

**document.write("<br>");**

**document.write("<br>");**

**}**

**function imprimir(msg) {**

**document.write(msg);**

**}**

**numeroRandom = Math.round(Math.random()\*10);**

**numeroIngresado = parseInt(prompt("Ingrese un numero entre cero y 10: "));**

**if(numeroIngresado == numeroRandom){**

**imprimir(¡”En hora buena! usted ha acertado! ");**

**}**

**else{**

**imprimir(¡”Lo sentimos no has acertado! el numero era "+ numeroRandom);**

**}**

**</script>**