

## Resumen

1. Palabra reservada "if" para crear una sentencia de decisión.
2. Abrir paréntesis (expresión a evaluar) donde ira la sentencia a evaluar la cual dará siempre tendrá como valor verdadero (true) o falso (false).
3. Abrir llaves {... bloque de código...} para escribir la o las acciones a realizar en caso de que la expresión a evaluar halla sido verdadero (true).
4. Luego de la llave de cierre de la expresión "if" se puede utilizar "else" por si se quiere realizar alguna acción o acciones cuando la expresión evaluada dentro del "if" halla sido falsa (false).
5. En caso de usar "else" se debe abrir nuevamente llaves {...bloque de código...} para realizar la o las acciones en el mismo.
6. También se puede escribir "else if {...bloque de código...}" para realizar otra pregunta en caso de haber sido falsa (false) el valor del "if" inicial y se puede seguir agregando tantos "else {}" o "else if {}" como se requieran al finalizar una sentencia "if" o "else if".
7. Palabra reservada "switch" para crear una sentencia de decisión múltiple.
8. Abrir paréntesis (variable de control) para colocar la variable que se va a evaluar el valor que contiene.
9. Abrir llaves para escribir el bloque de código del "switch(variable de control){...bloque de código...}"
10. Dentro de las llaves se definen los casos literales a evaluar: "case 'valor':{}".
11. Dentro de cada caso se debe usar la palabra reservada "break" para finalizar ese caso de uso.
12. Al final de los casos declarar un caso "default:{}" para cualquier caso no contemplado.
- Dato extra, pueden utilizar la función "confirm('texto de pregunta al usuario')" para poder preguntar algo por pantalla y según sea la respuesta escogida por el usuario la función devuelve verdadero (true) o falso (false) según corresponda.

## Ejercitación:

1. Realizar un programa que dado 2 números imprima por consola si el primer numero es mayor que el segundo.
2. Realizar un programa que dado 2 números imprima por consola si los numeros son iguales o si son diferentes.
3. Realizar un programa que dado 2 números imprima por consola cual de los 2 numeros es el mas grande o si son iguales.
4. Realizar un programa que dado 3 números imprima por pantalla cual de los 3 es el mas chico.
5. Realizar un programa que dado 2 objetos representando personas con las propiedades nombre, edad y altura imprima por pantalla cual de las 2 personas es la mas alta y cual es la de mayor edad.
6. Realizar un programa que permita ingresar por pantalla tu nombre, edad, altura, visión y permita determinar si estas capacitado para conducir. La persona deberá cumplir con una edad mínima de 18 años, medir mas de 150cm y tener una visión de 8 de 10 como mínimo.
7. Realizar un programa que permita el ingreso de los siguientes datos: Nombre, pase (vip o normal), si posee entrada (si o no, s o n, true o false). Las personas que posean tu mismo nombre tienen ingreso libre así como también los que posean un pase vip,

mostrar un mensaje de bienvenida. Si posee entrada preguntar si desea utilizarla, en caso afirmativo mostrar mismo mensaje de bienvenida. Y por ultimo de no tener el mismo nombre o poseer un pase vip o entrada, preguntar si desea comprar, caso afirmativo solicitar dinero disponible, si posee \$1000 o mas, mostrar mensaje de venta de entrada y bienvenida, caso contrario mostrar mensaje de rechazo de venta, y en caso contrario a no querer comprar, mostrar mensaje de despedida.

8. Realizar un juego de adivinanza estableciendo un valor entre 1 y 10 en una variable llamada numeroIncognita y que permita en 3 intentos adivinar el numero. El usuario deberá ingresar un numero del 1 al 10 por pantalla en 3 intentos el cual se deberá guardar en una variable llamada numeroIngresado, y en cada intento deberás mostrarle un mensaje al usuario diciendo: “el numero ingresado es mayor, vuelve a intentarlo” o “el numero ingresado es menor, vuelve a intentarlo” o en caso de adivinar, un mensaje que diga: “Ganaste, haz adivinado el numero.” No te preocupes si usas mucho código repetido, mas adelante veraz como realizar este juego de manera mas eficiente.
9. Crear un programa que permita ingresar tu edad y decir si eres un infante (0 a 12 años), adolescente(13 a 18 años), un mayor joven (19 a 45 años) o un anciano (mas de 45 años), y en caso de ingresar una edad mayor a 100 mostrar un mensaje preguntando si en realidad tiene esa edad.
10. Crear un programa que permita el ingreso de “PIEDRA”, “PAPEL” o “TIJERAS” a 2 jugadores y muestre en pantalla cual de los 2 ha ganado o si han empatado. En caso de algún ingreso incorrecto mostrar por pantalla que uno de los jugadores ha hecho trampa.