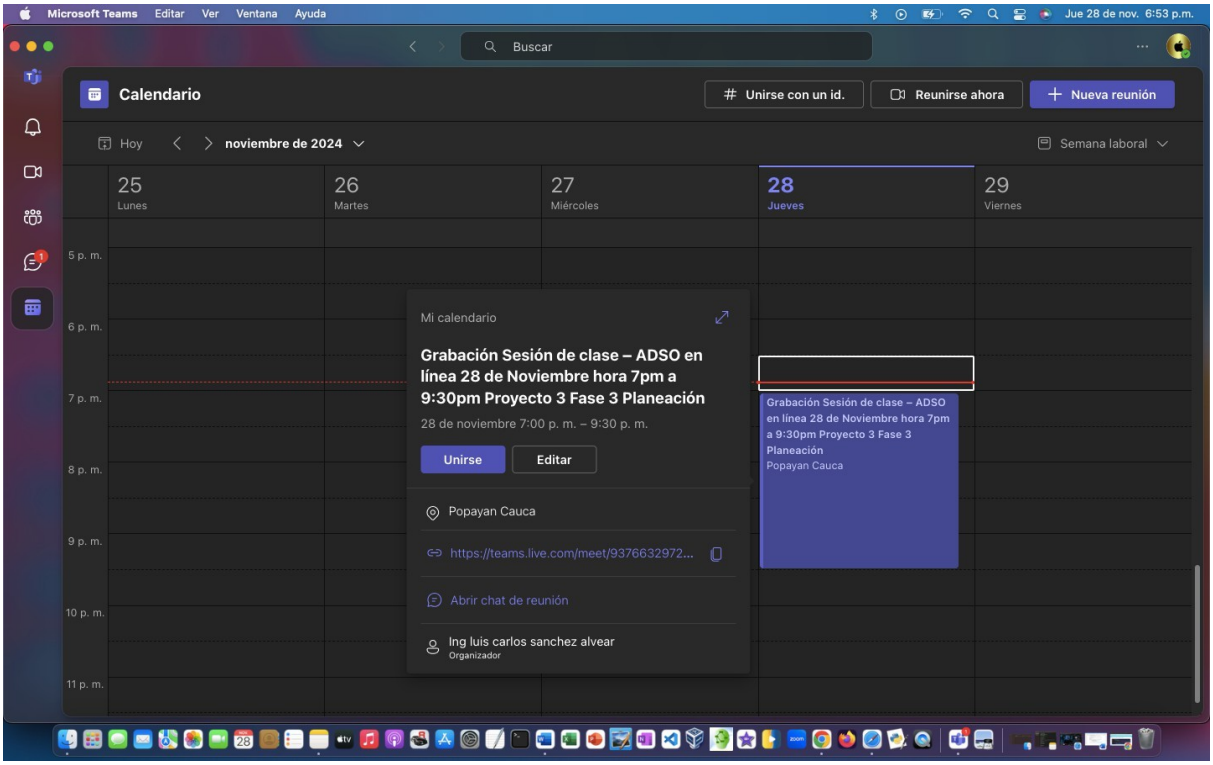
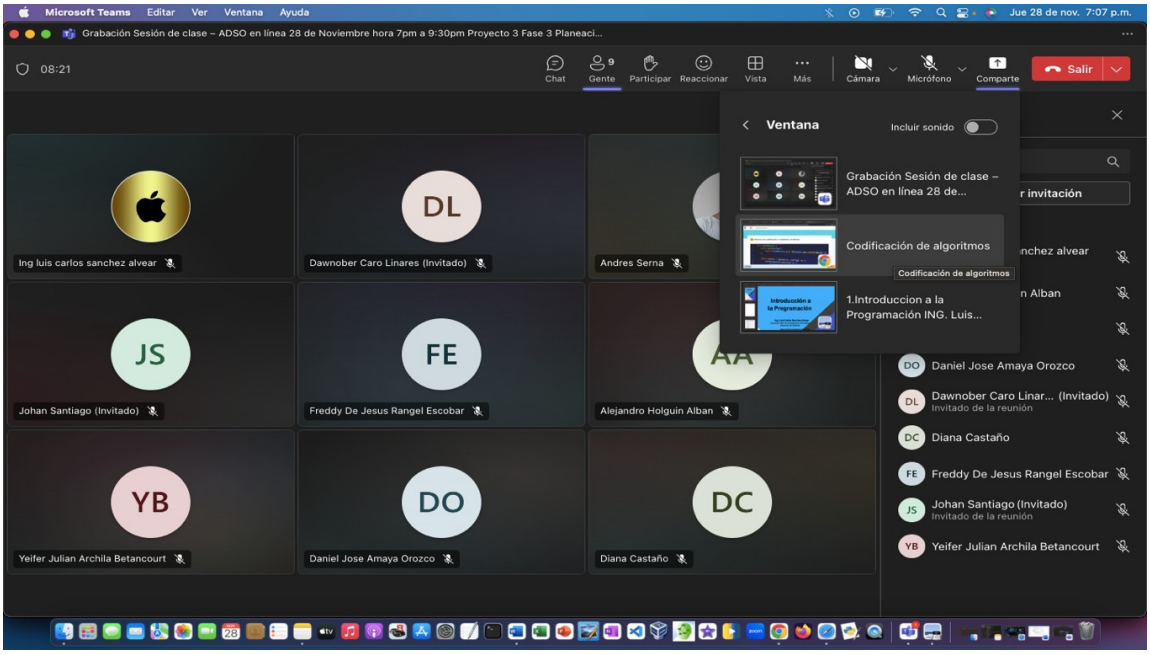
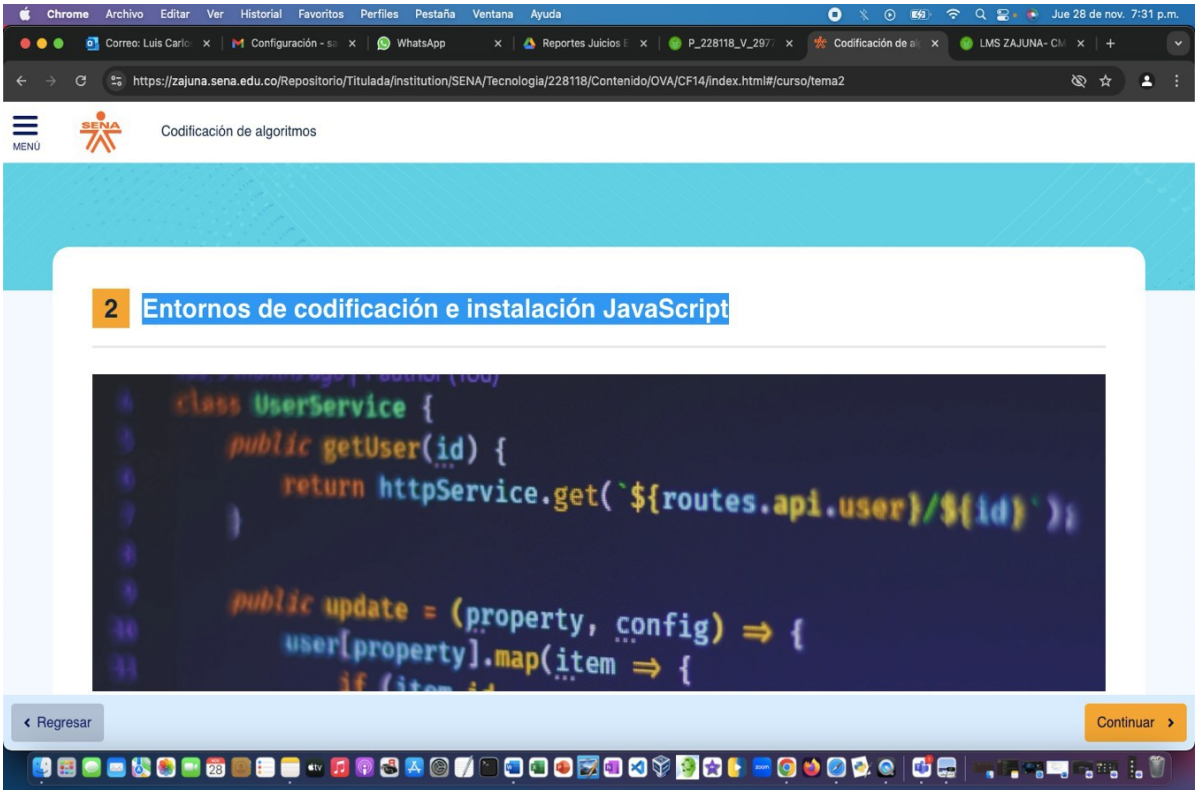
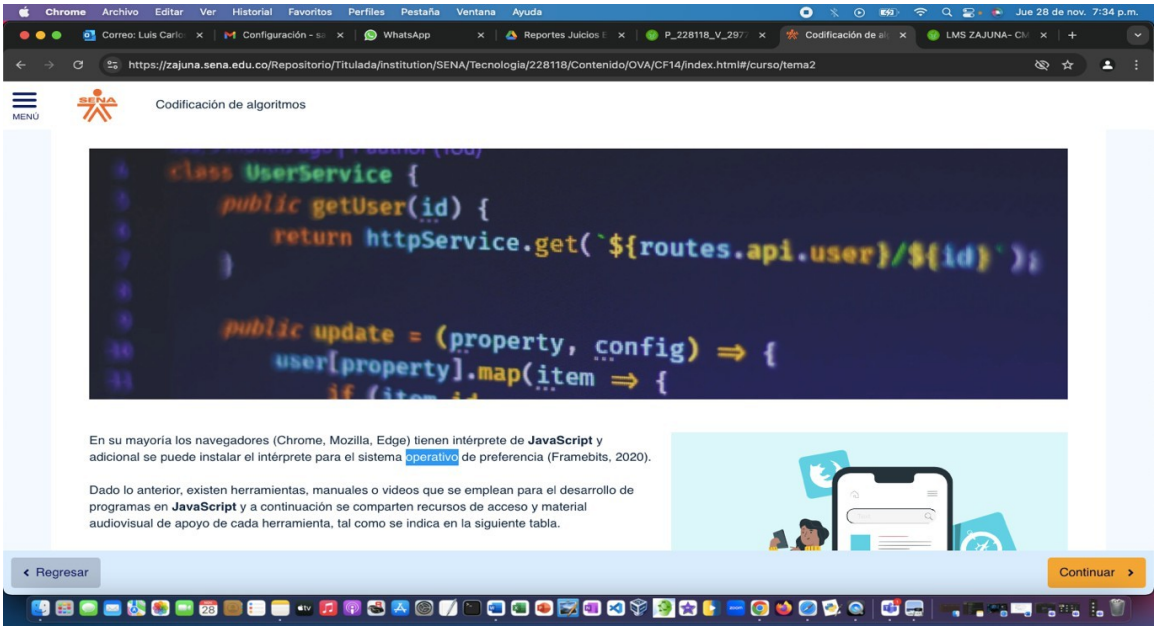
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES .



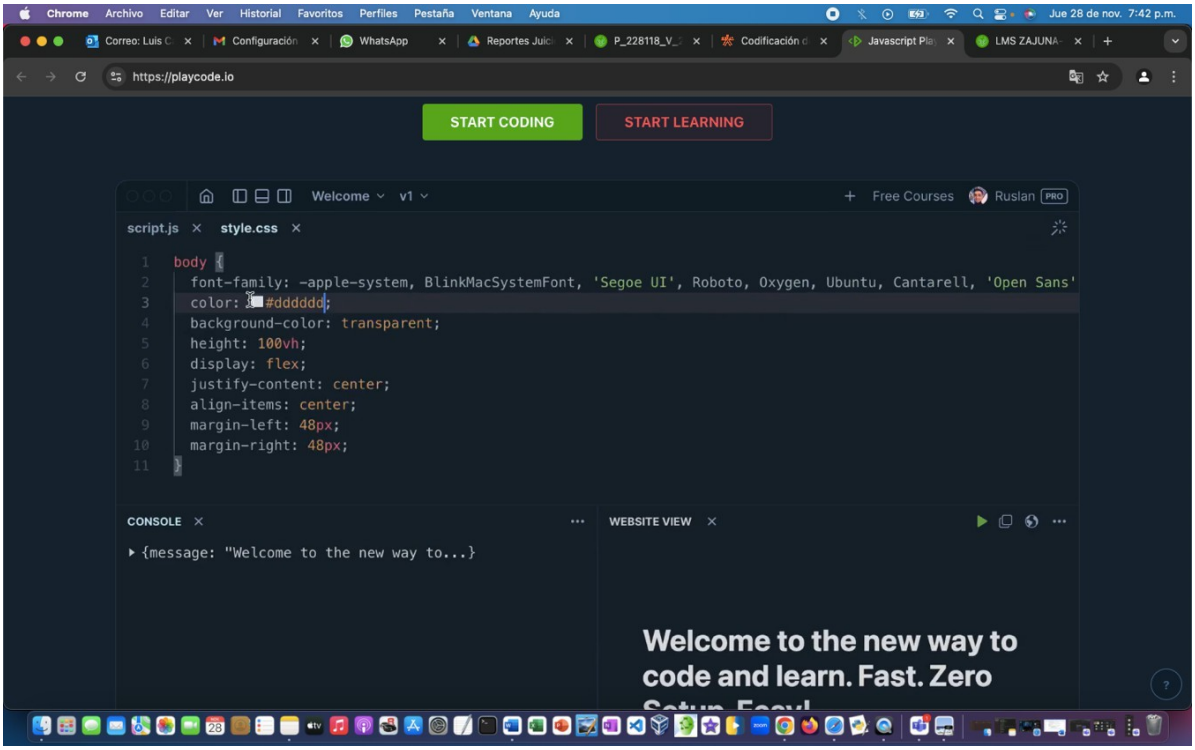


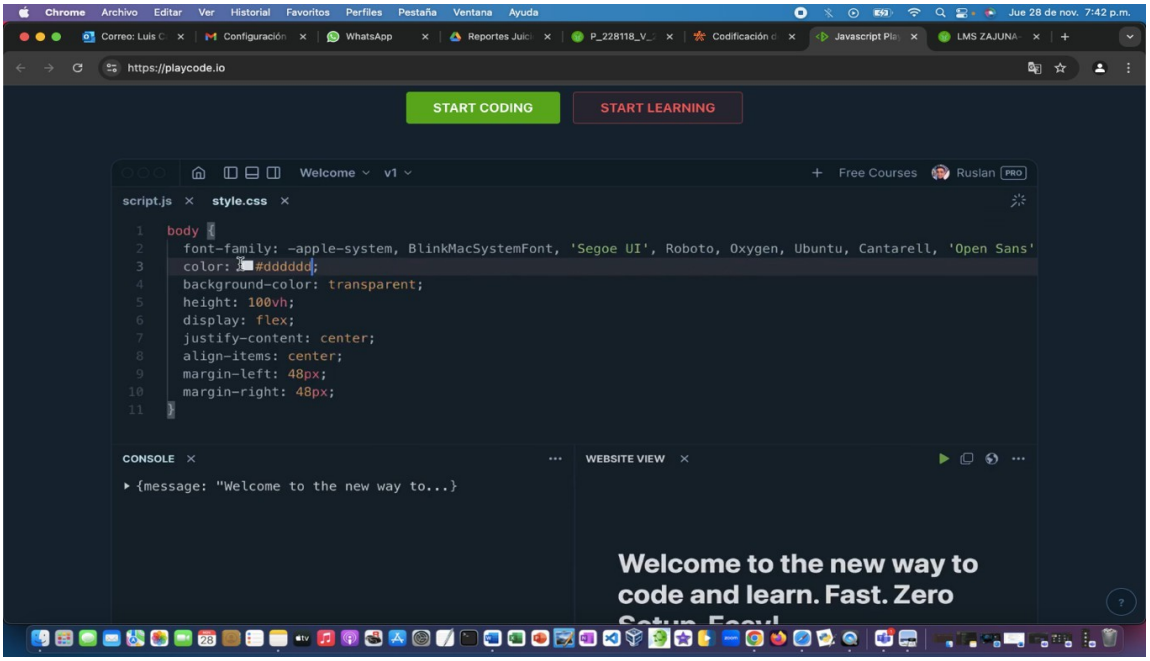
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES .



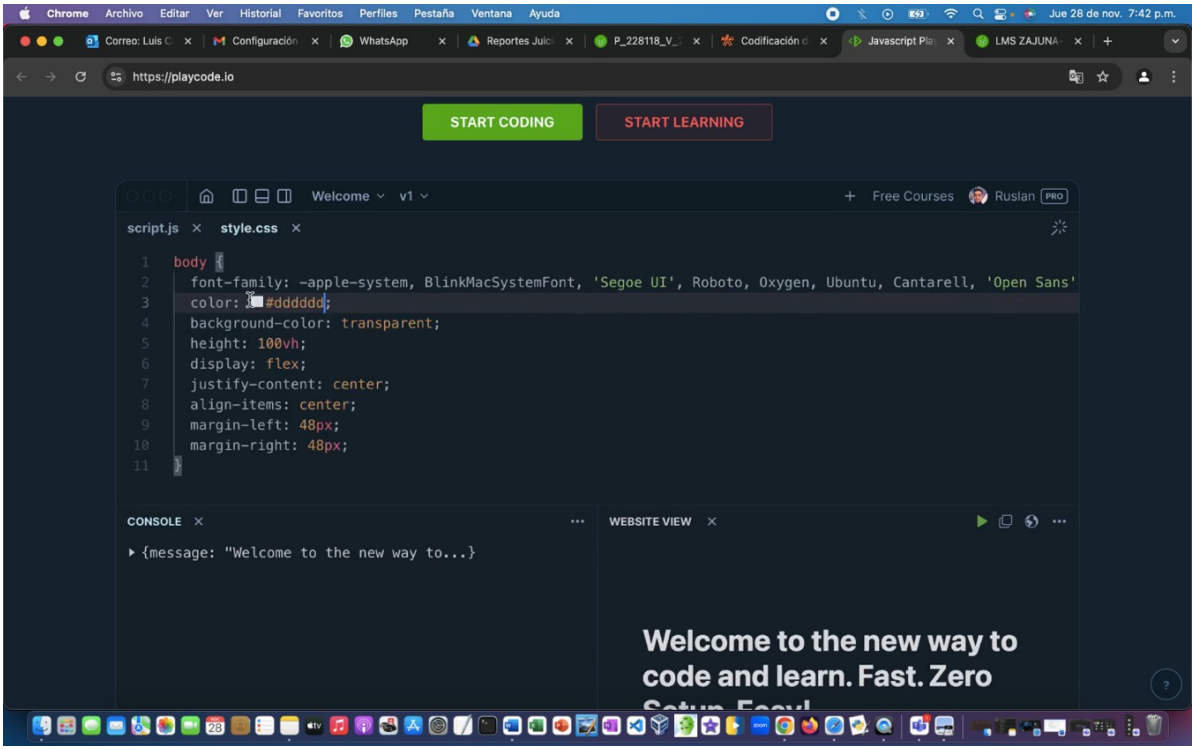


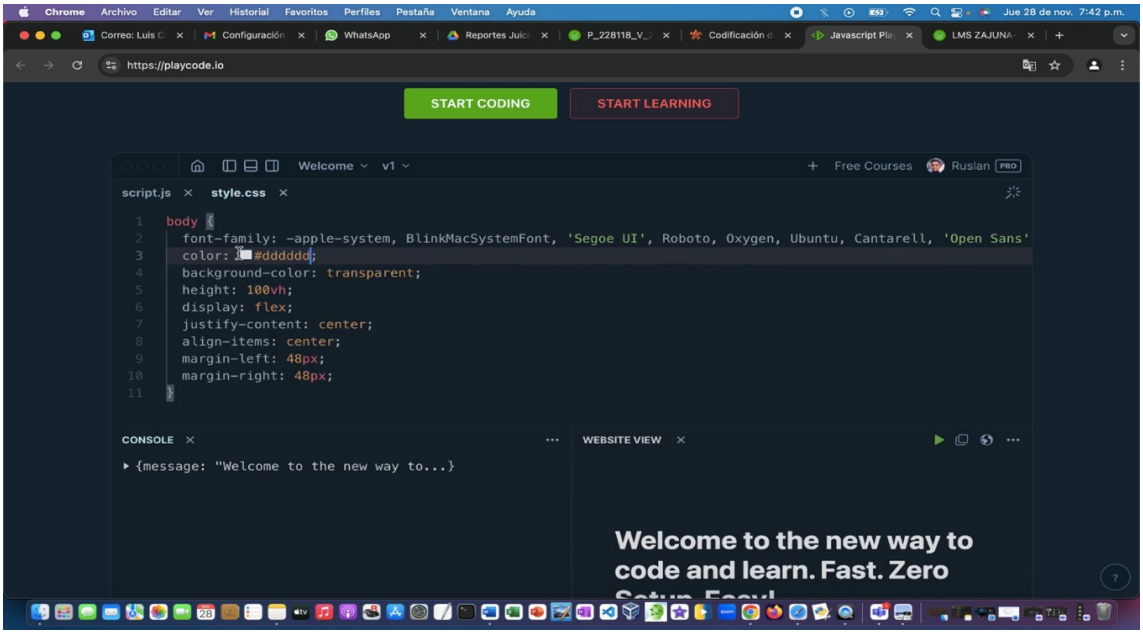
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES .



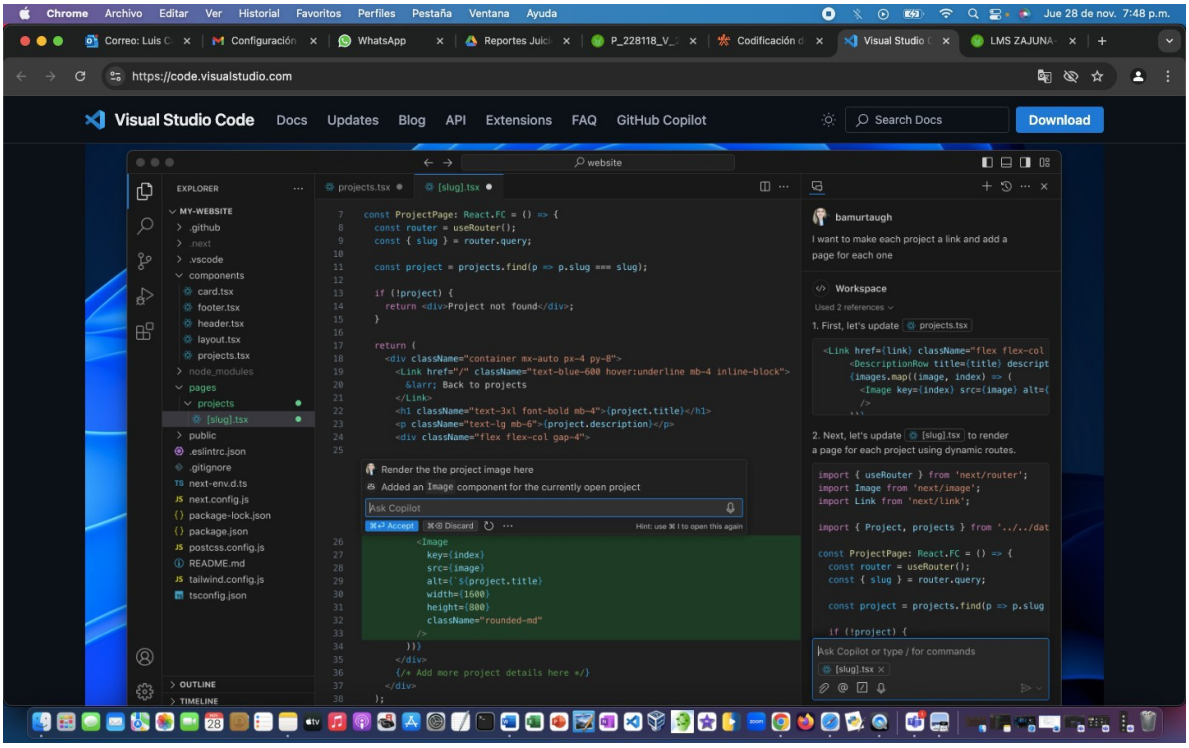


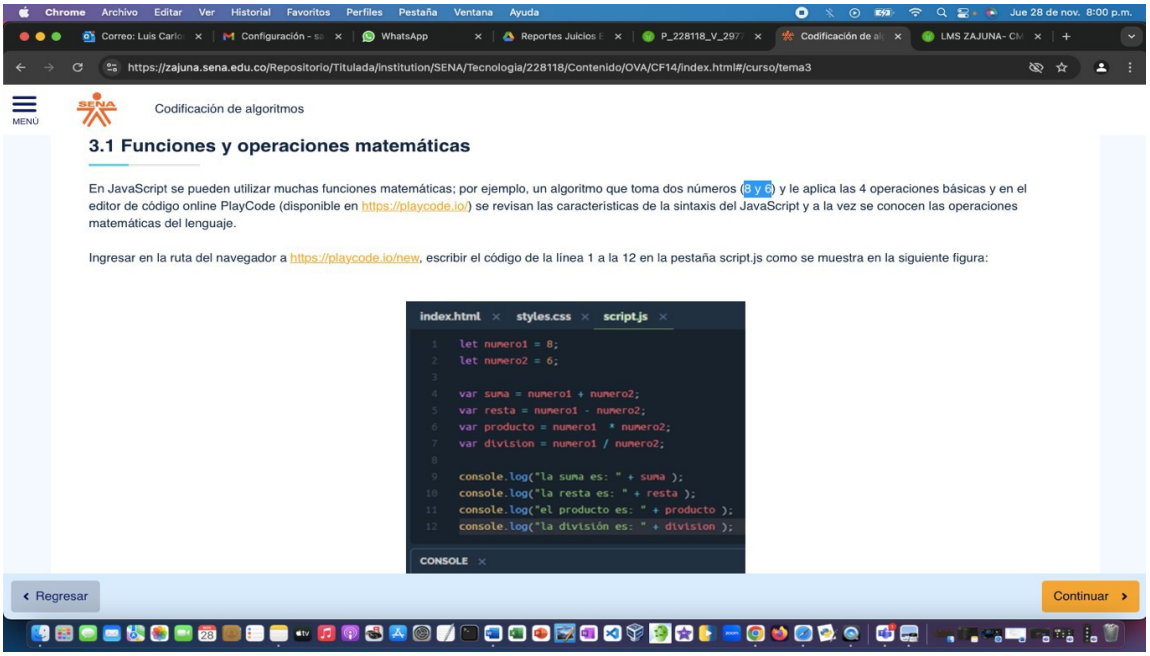
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES .



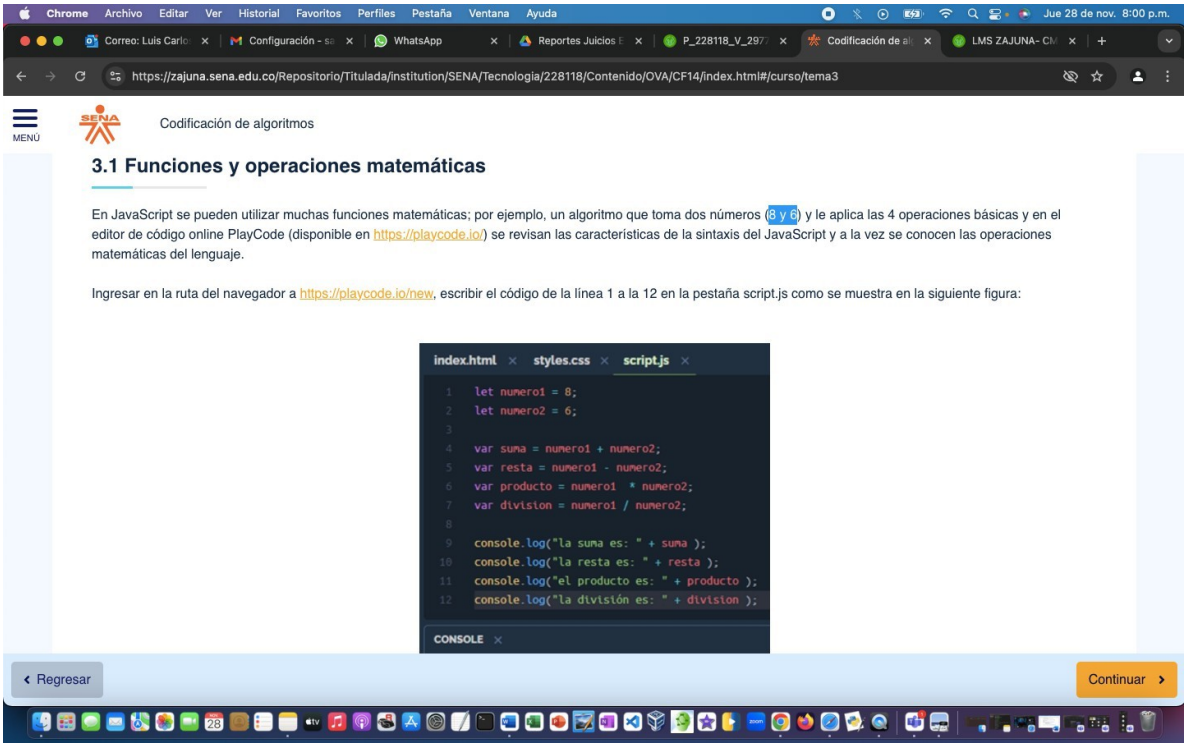


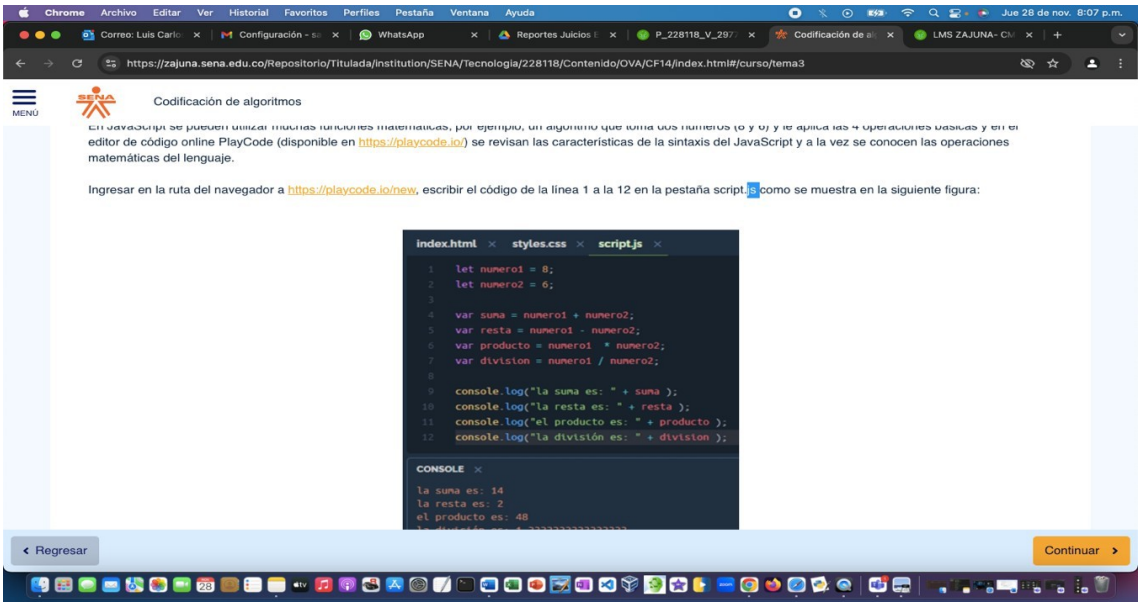
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES .



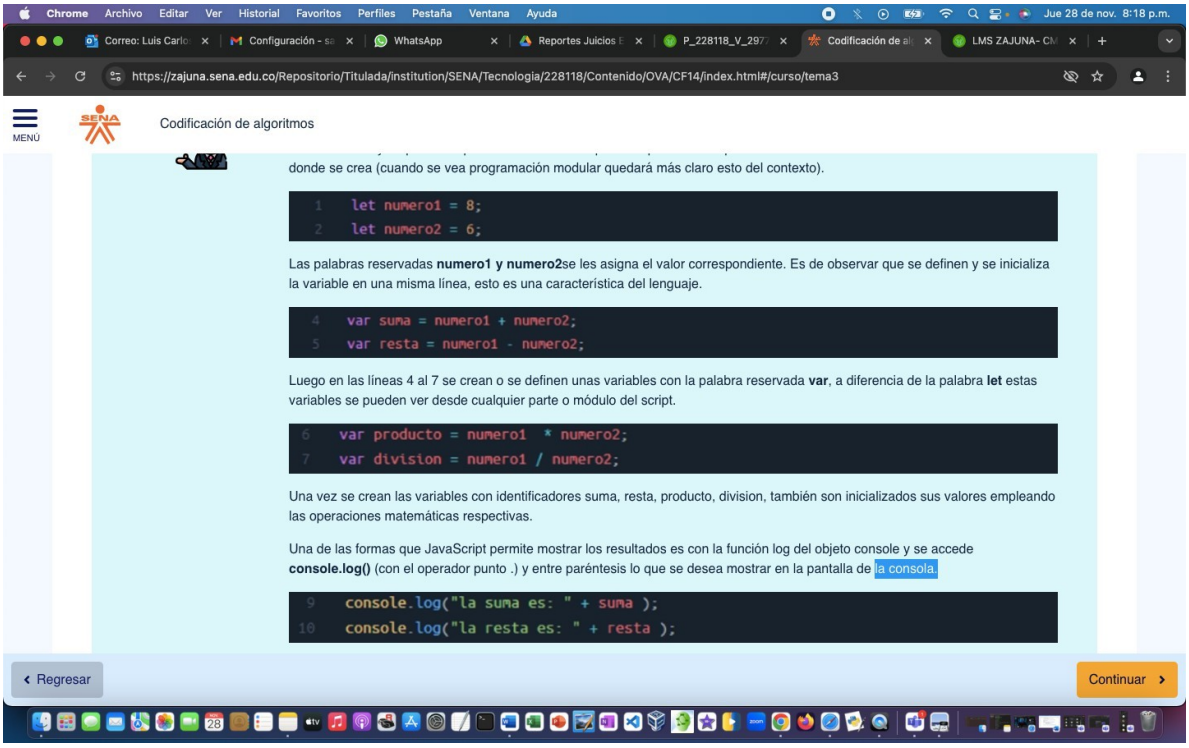


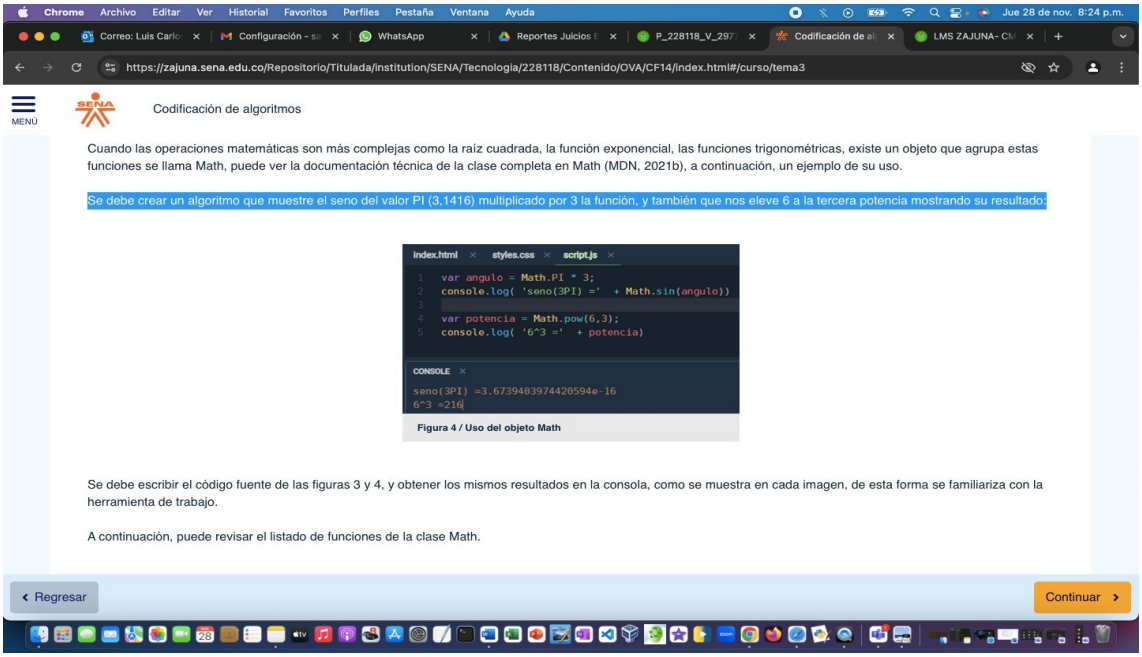
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES



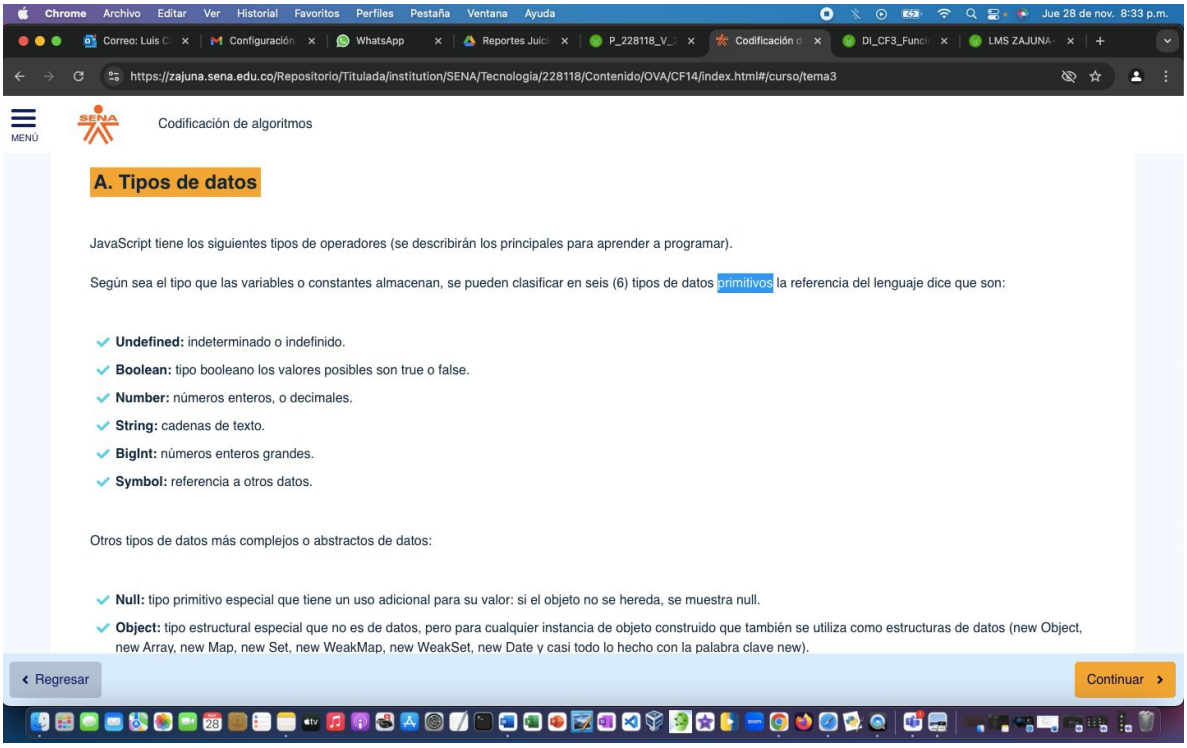


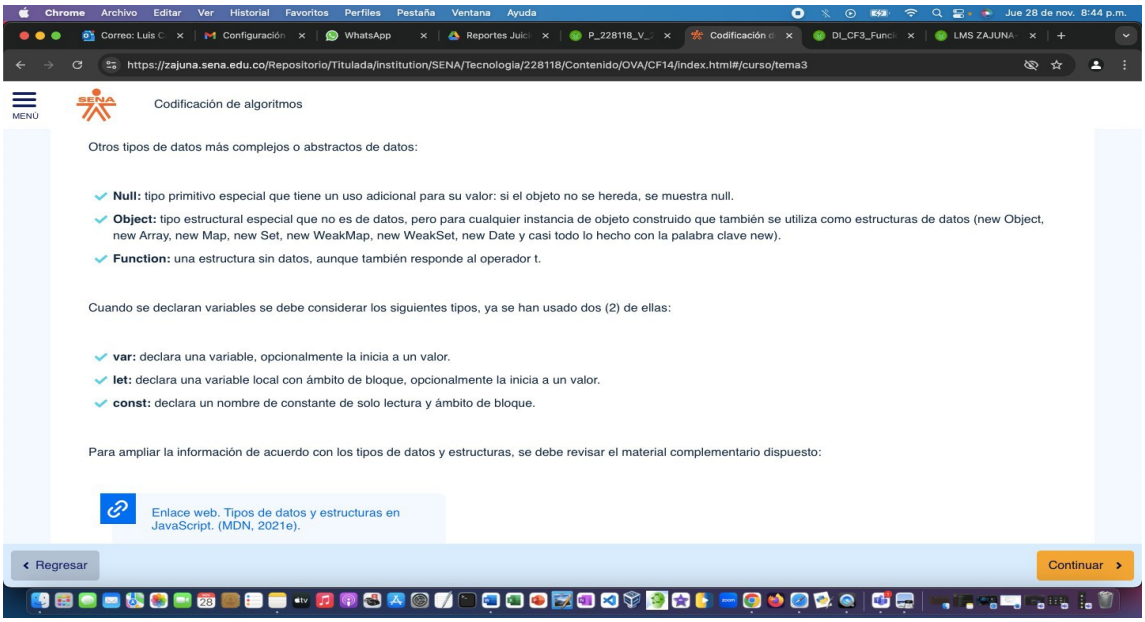
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES



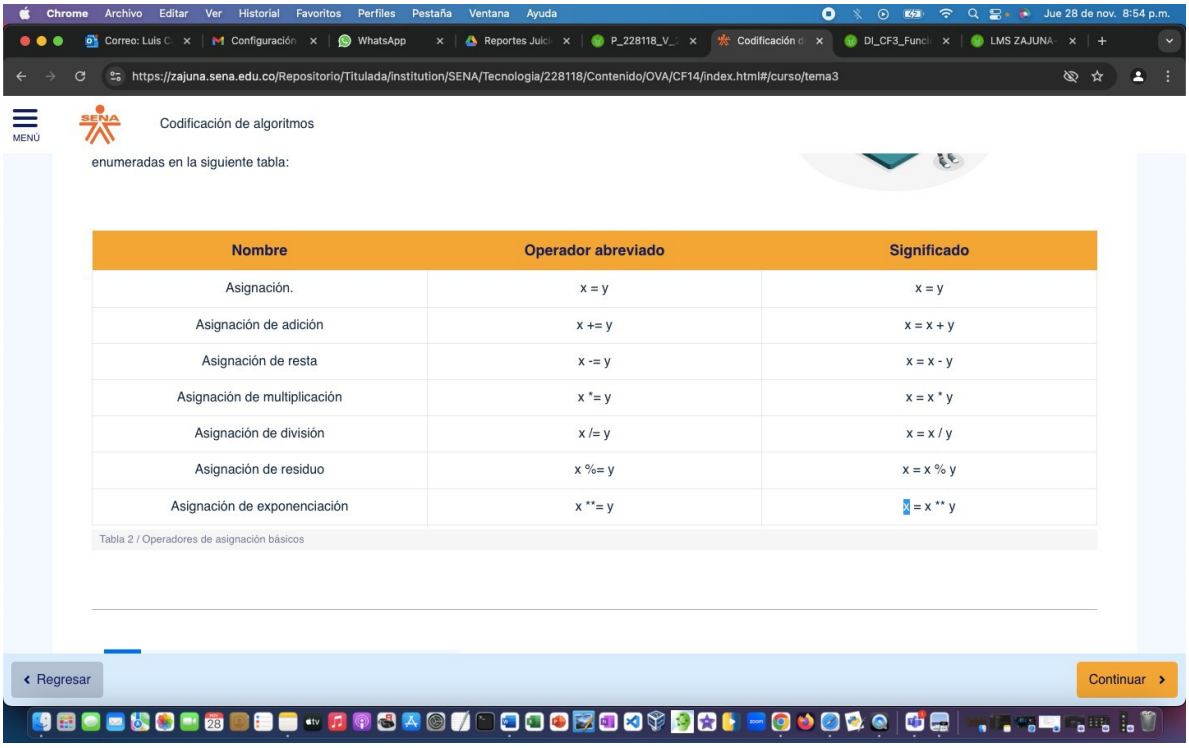


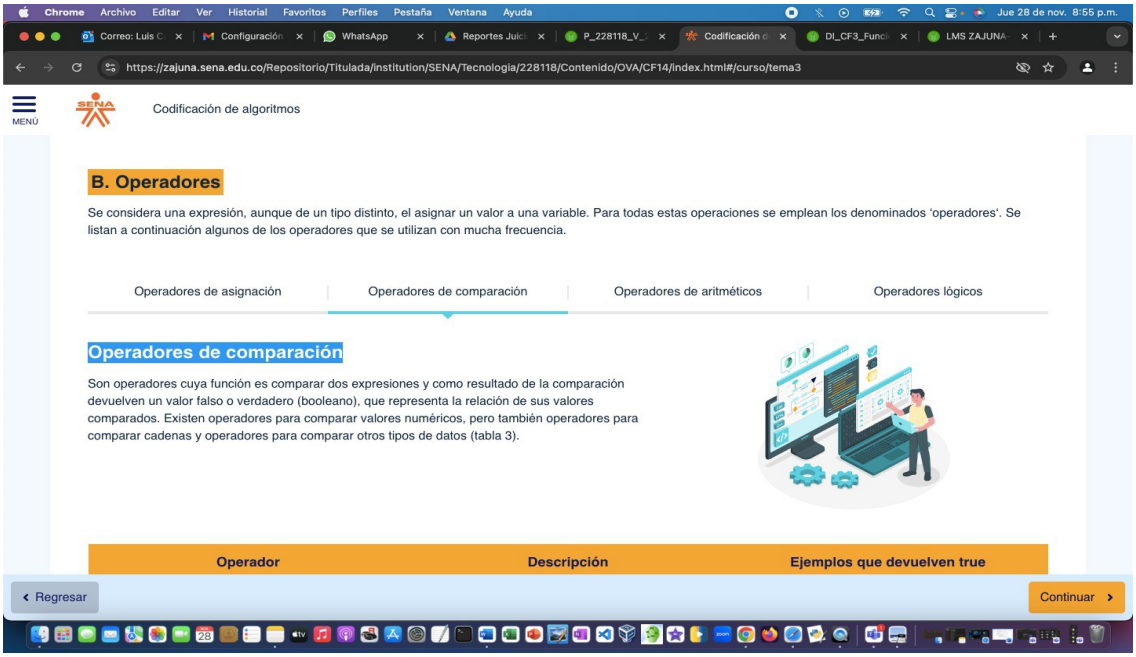
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES



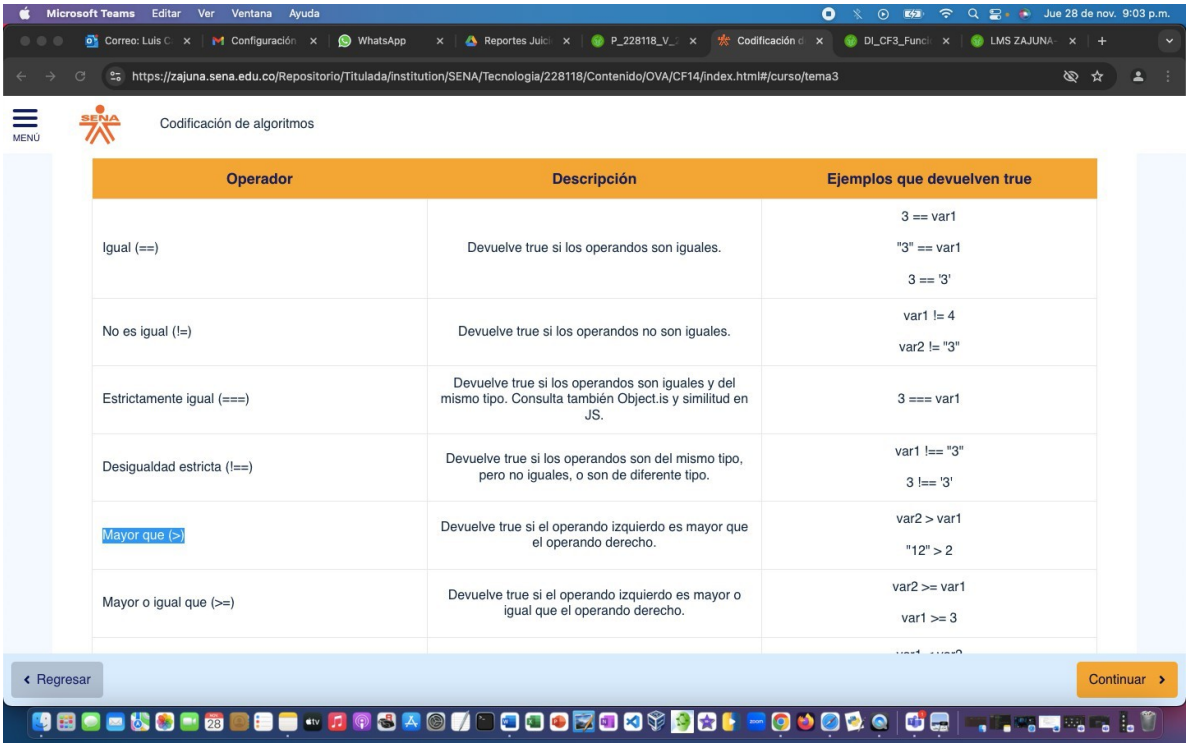


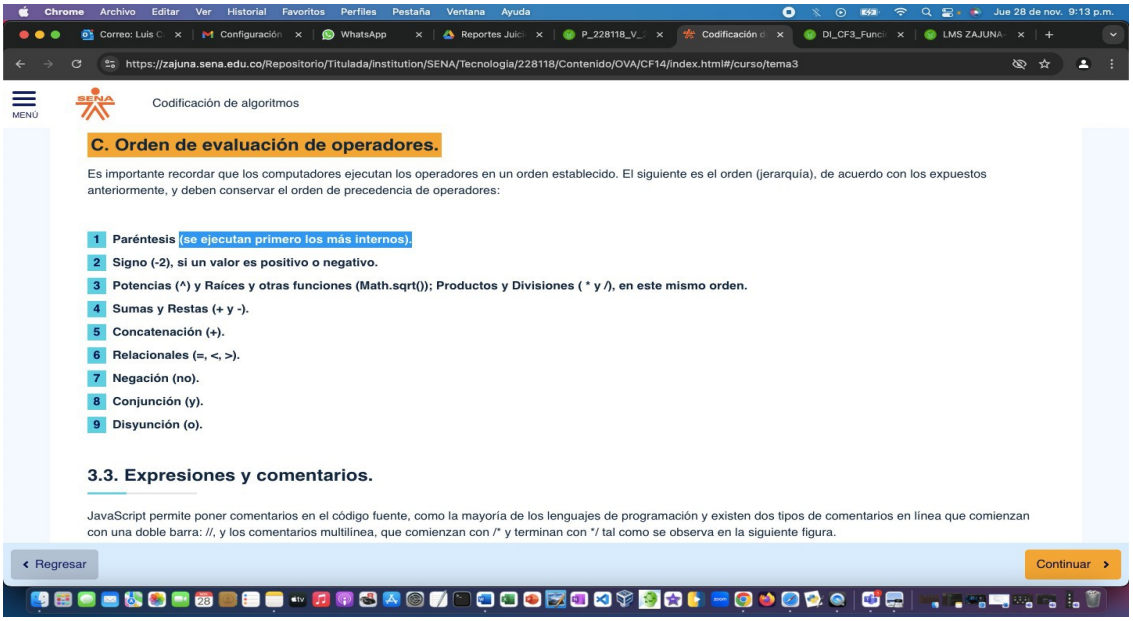
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES



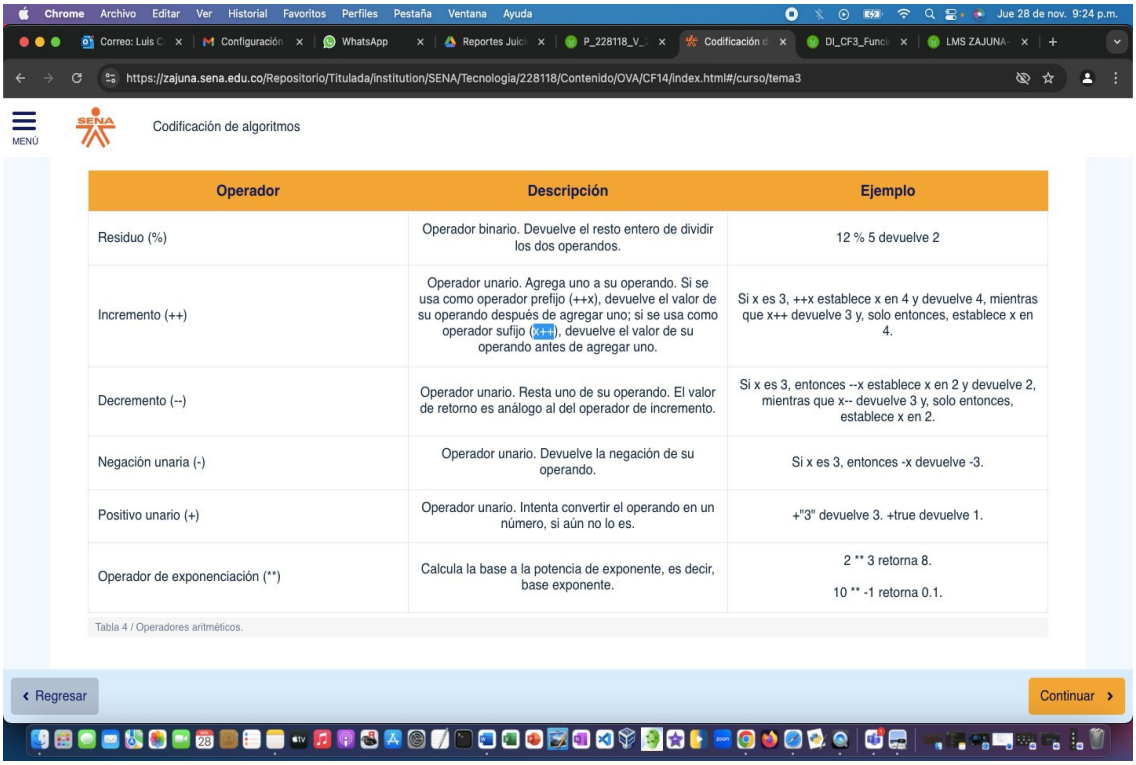


REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES





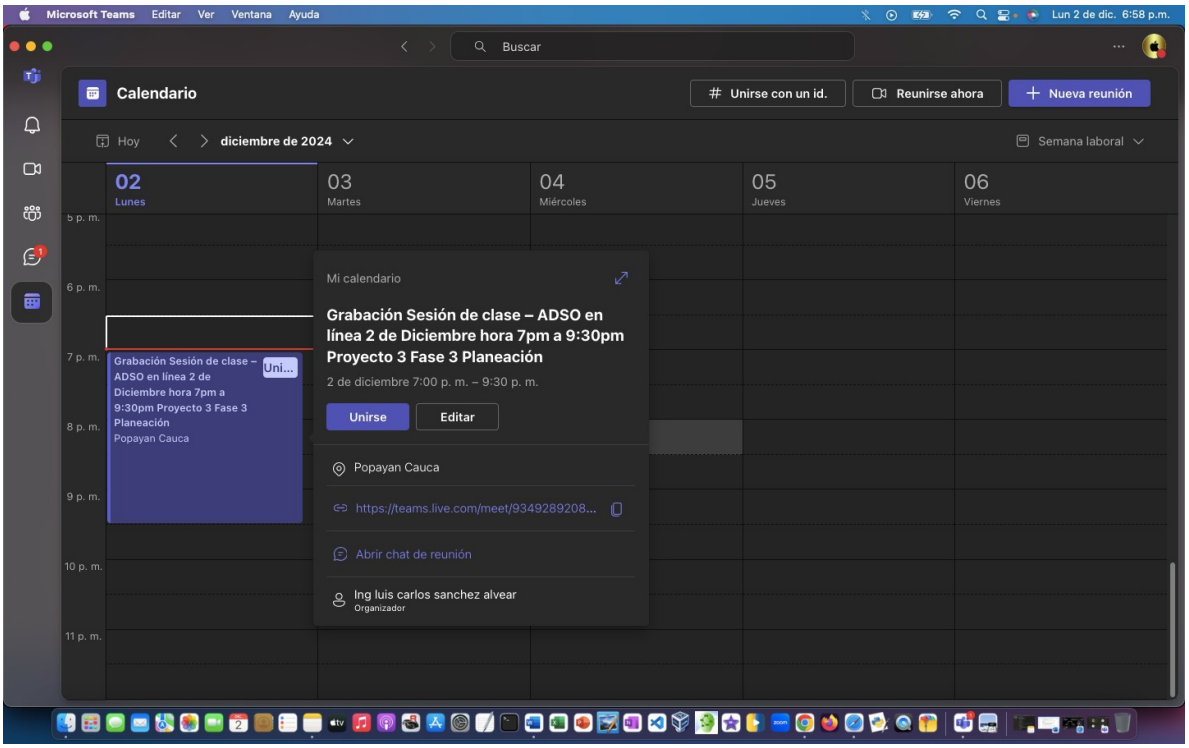
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ENTORNOS DE CODIFICACION E INSTALACION JAVA_SCRIPT -SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT – FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES

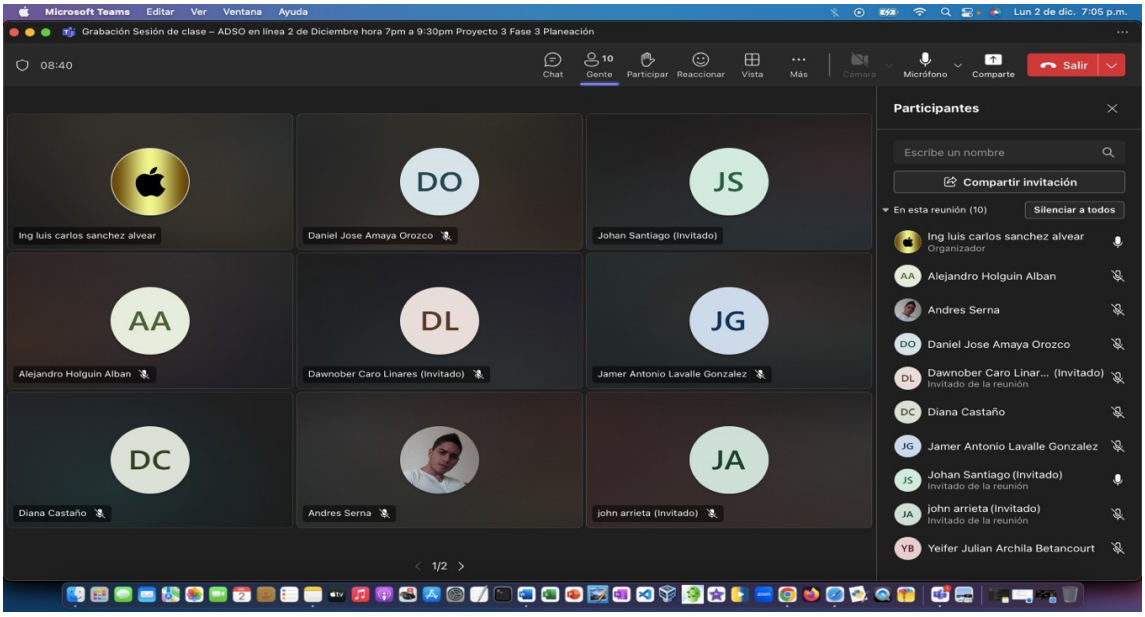


Operador	Descripción	Ejemplo
Residuo (%)	Operador binario. Devuelve el resto entero de dividir los dos operandos.	12 % 5 devuelve 2
Incremento (++)	Operador unario. Agrega uno a su operando. Si se usa como operador prefijo (++x), devuelve el valor de su operando después de agregar uno; si se usa como operador sufijo (x++), devuelve el valor de su operando antes de agregar uno.	Si x es 3, ++x establece x en 4 y devuelve 4, mientras que x++ devuelve 3 y, solo entonces, establece x en 4.
Decremento (--)	Operador unario. Resta uno de su operando. El valor de retorno es análogo al del operador de incremento.	Si x es 3, entonces --x establece x en 2 y devuelve 2, mientras que x-- devuelve 3 y, solo entonces, establece x en 2.
Negación unaria (-)	Operador unario. Devuelve la negación de su operando.	Si x es 3, entonces -x devuelve -3.
Positivo unario (+)	Operador unario. Intenta convertir el operando en un número, si aún no lo es.	+"3" devuelve 3. +true devuelve 1.
Operador de exponenciación (**)	Calcula la base a la potencia de exponente, es decir, base exponente.	2 ** 3 retorna 8. 10 ** -1 retorna 0.1.

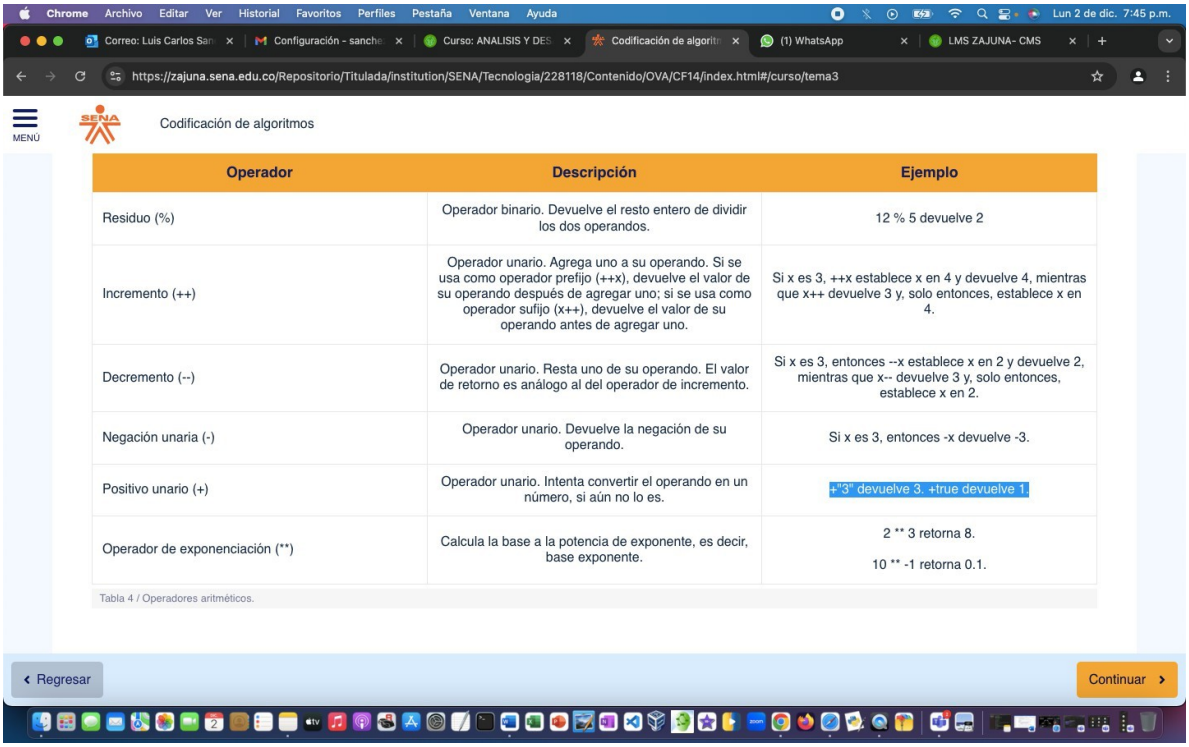
Tabla 4 / Operadores aritméticos.

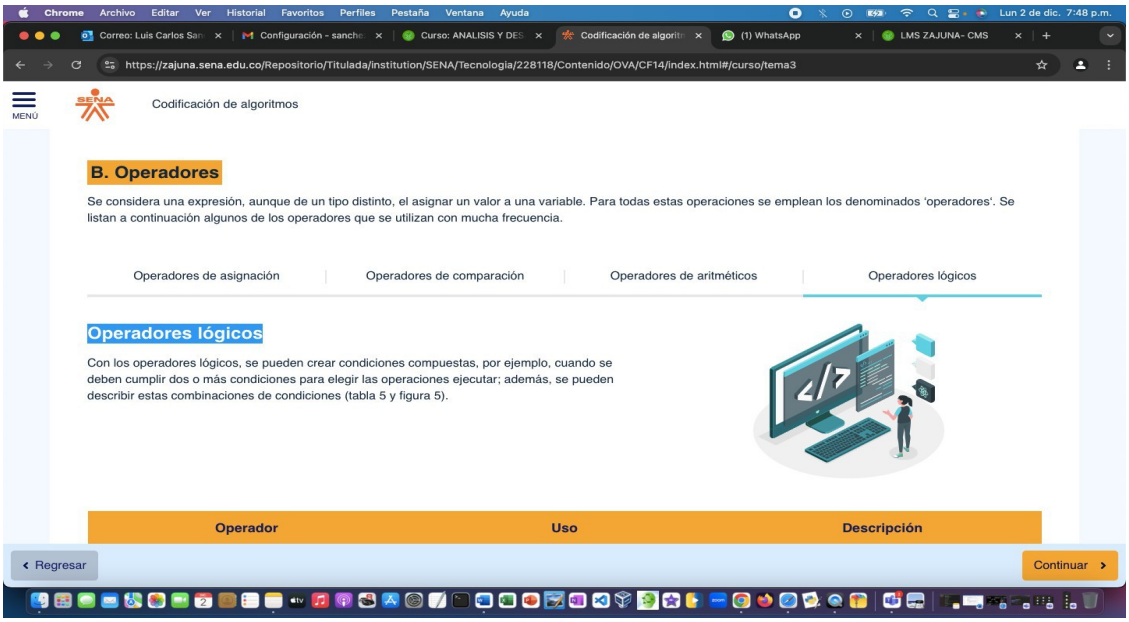
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES -TIPOS DE DATOS ,OPERADORES Y ORDEN DE EVALUACION – OPERADORES



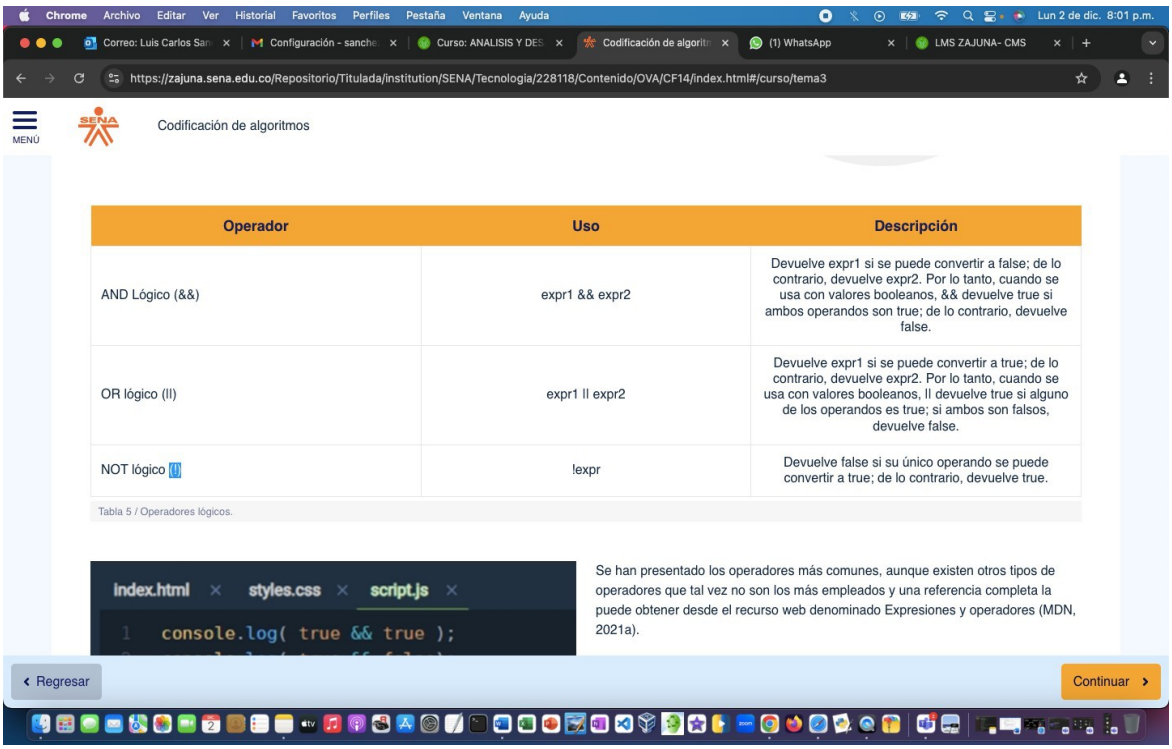


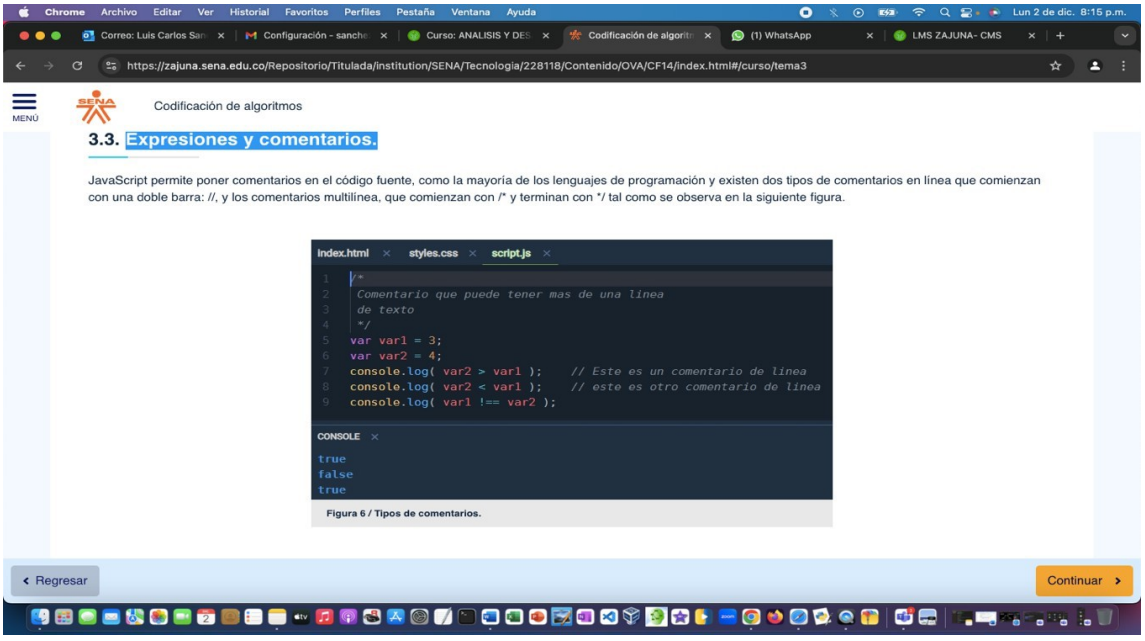
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES -TIPOS DE DATOS ,OPERADORES Y ORDEN DE EVALUACION – OPERADORES



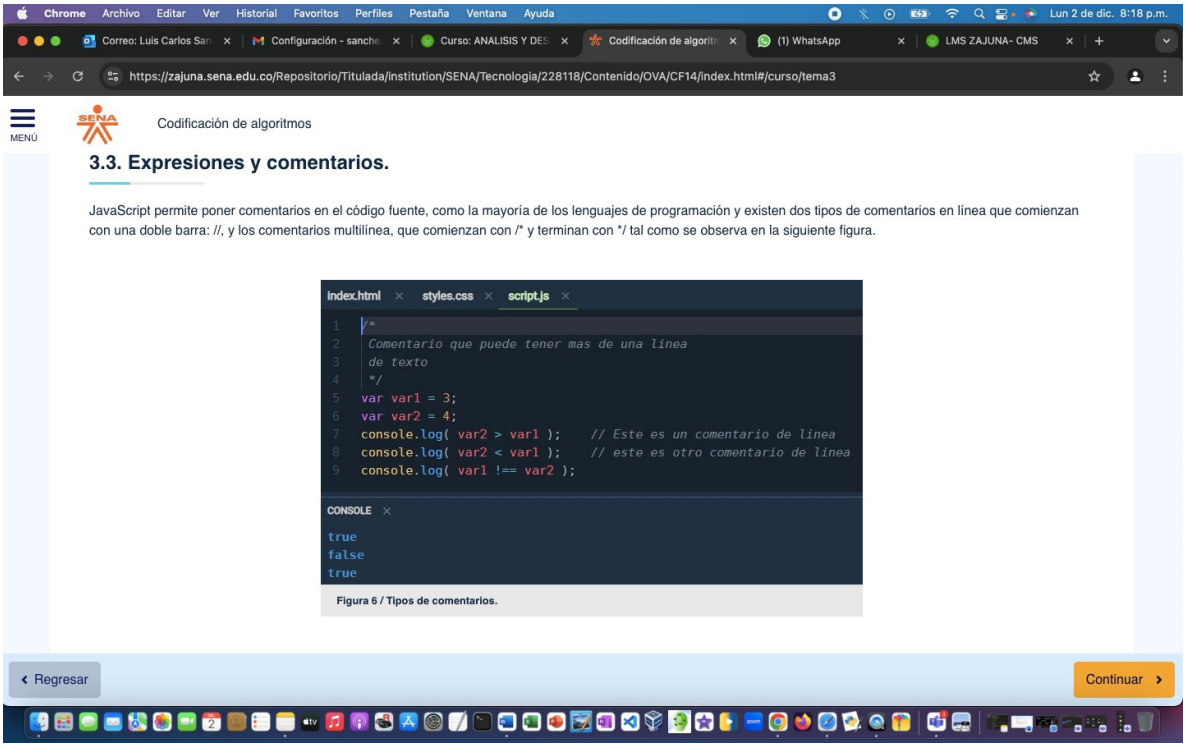


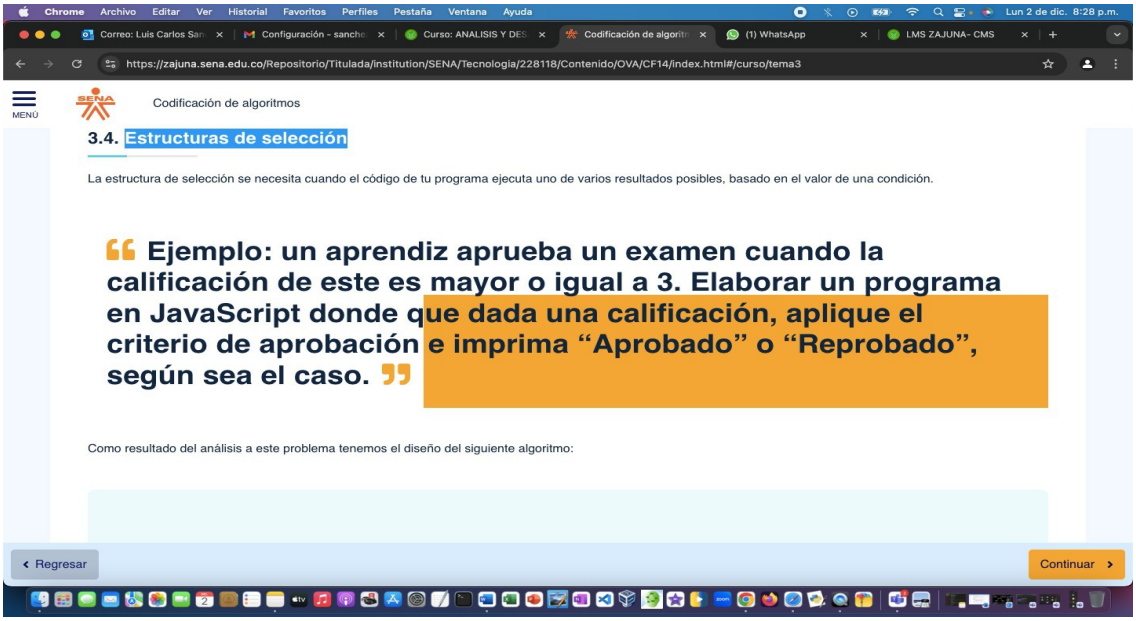
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES -TIPOS DE DATOS ,OPERADORES Y ORDEN DE EVALUACION – OPERADORES



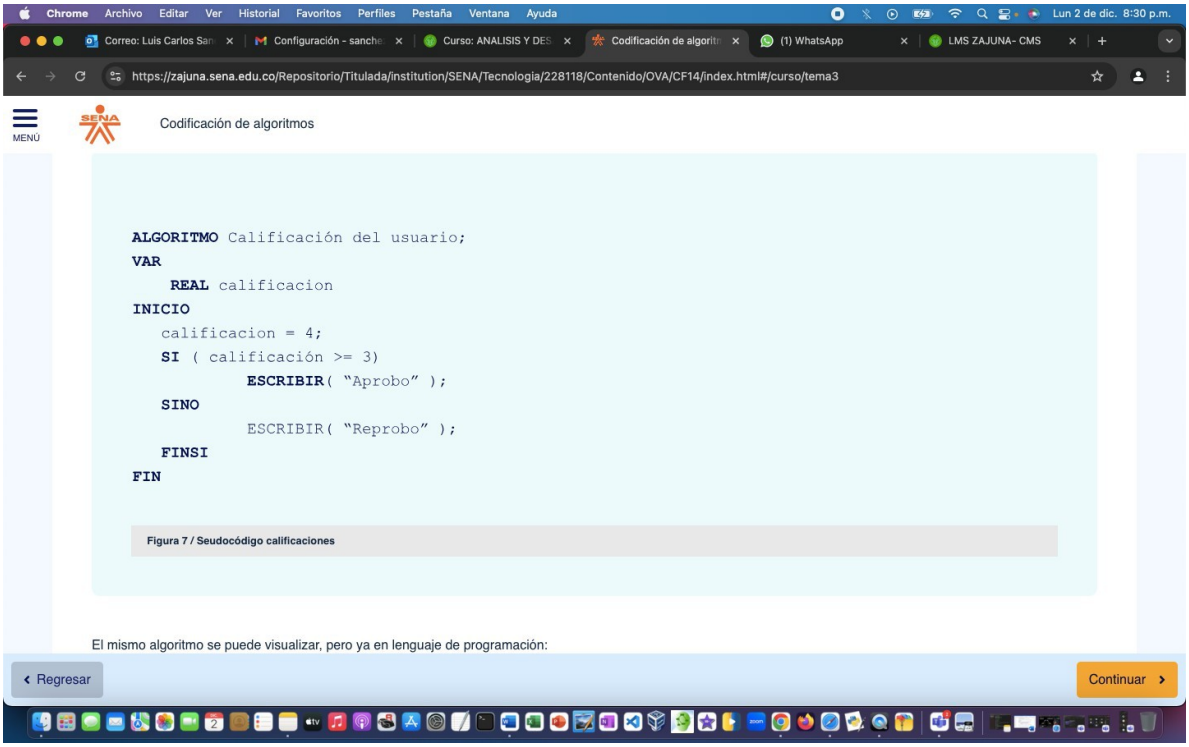


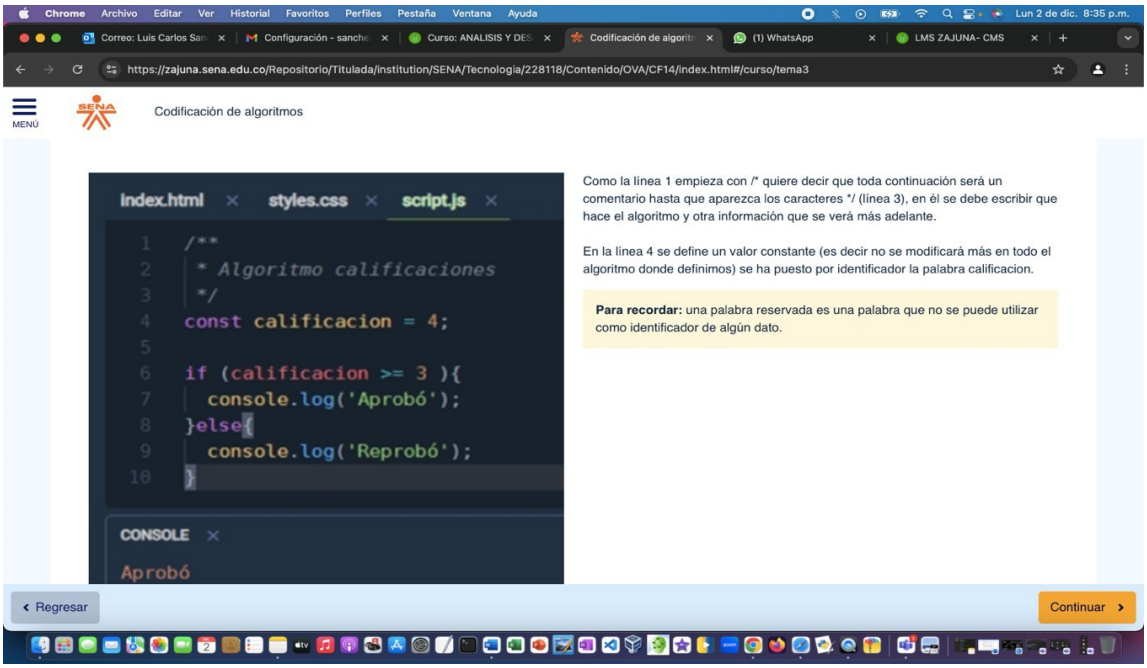
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES -TIPOS DE DATOS ,OPERADORES Y ORDEN DE EVALUACION – OPERADORES



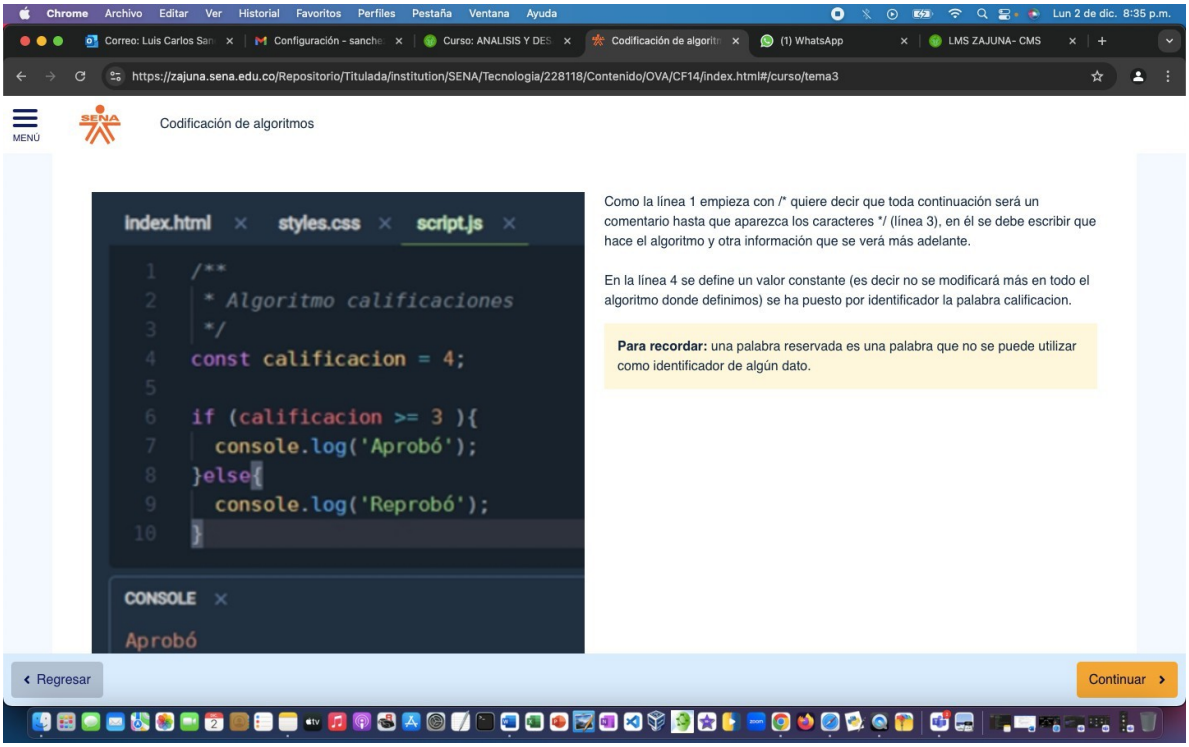


REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES -TIPOS DE DATOS ,OPERADORES Y ORDEN DE EVALUACION – OPERADORES



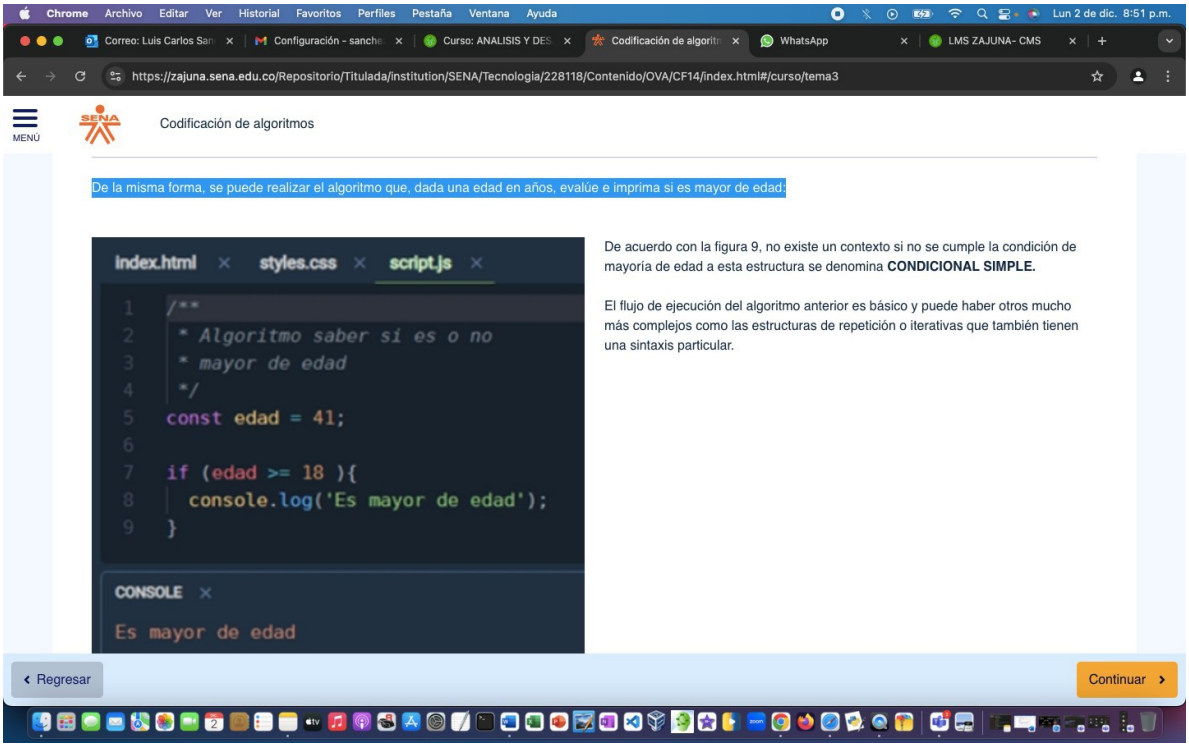


REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES -TIPOS DE DATOS ,OPERADORES Y ORDEN DE EVALUACION – OPERADORES



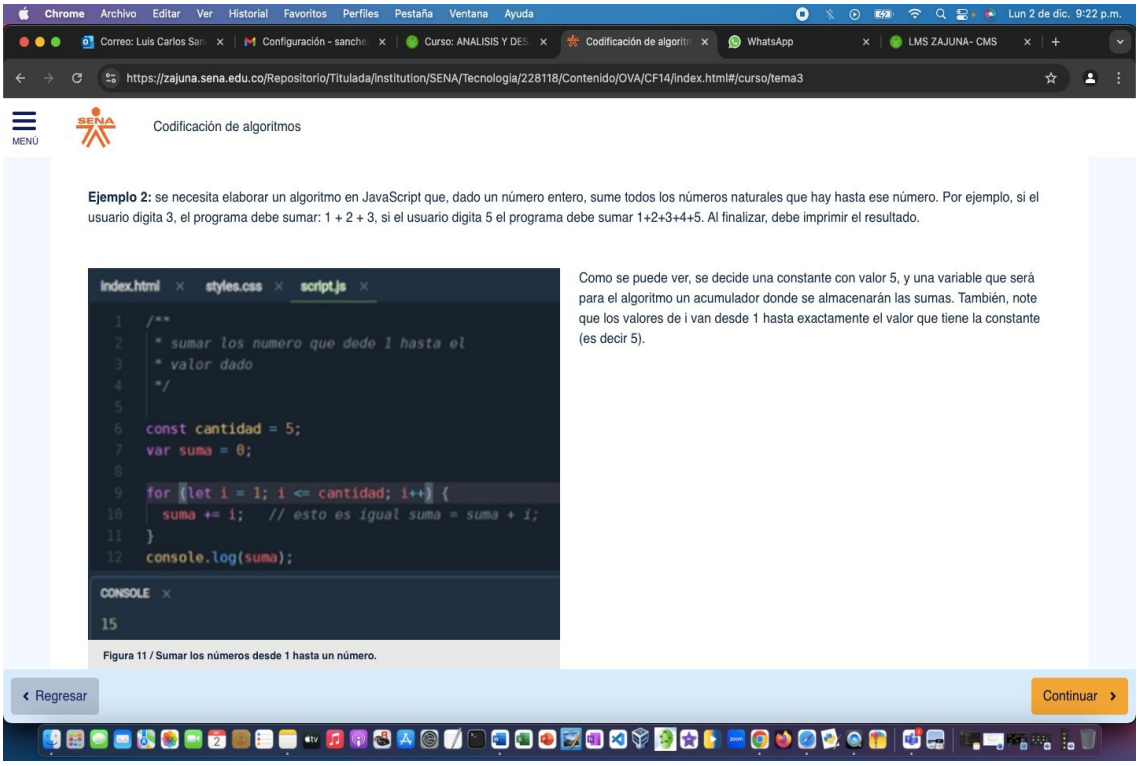


REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES -TIPOS DE DATOS ,OPERADORES Y ORDEN DE EVALUACION – OPERADORES

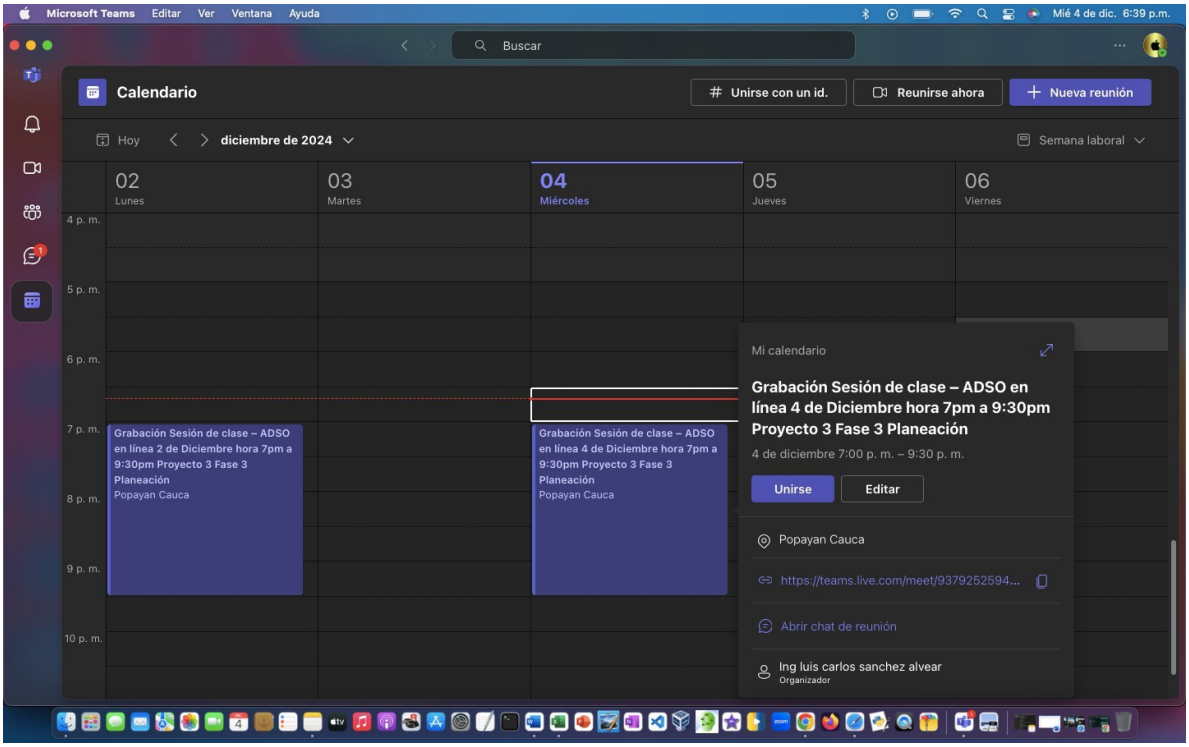


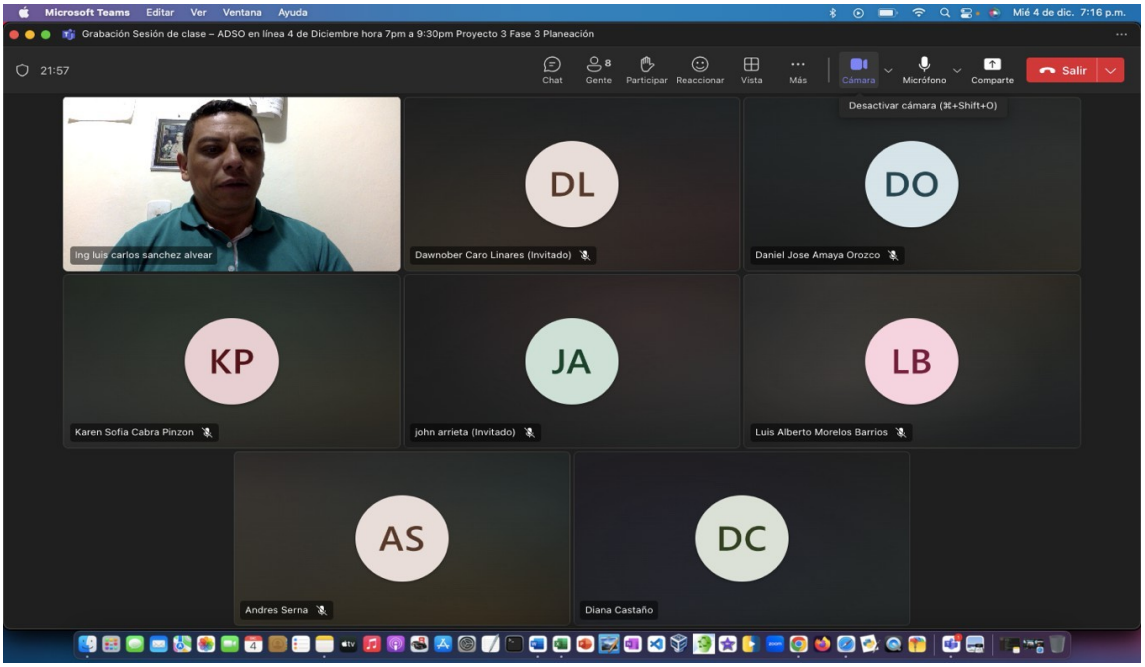


REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT FUNCIONES Y OPERACIONES MATEMATICAS -VALIDACIONES -TIPOS DE DATOS ,OPERADORES Y ORDEN DE EVALUACION – OPERADORES

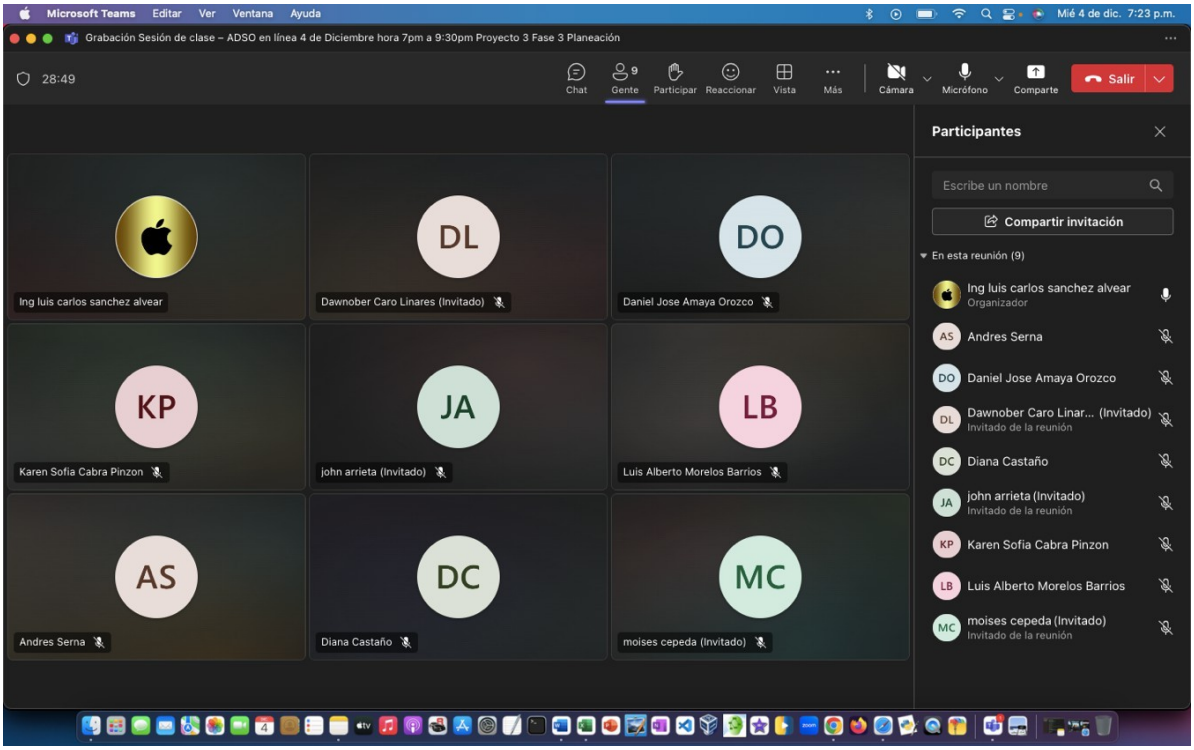


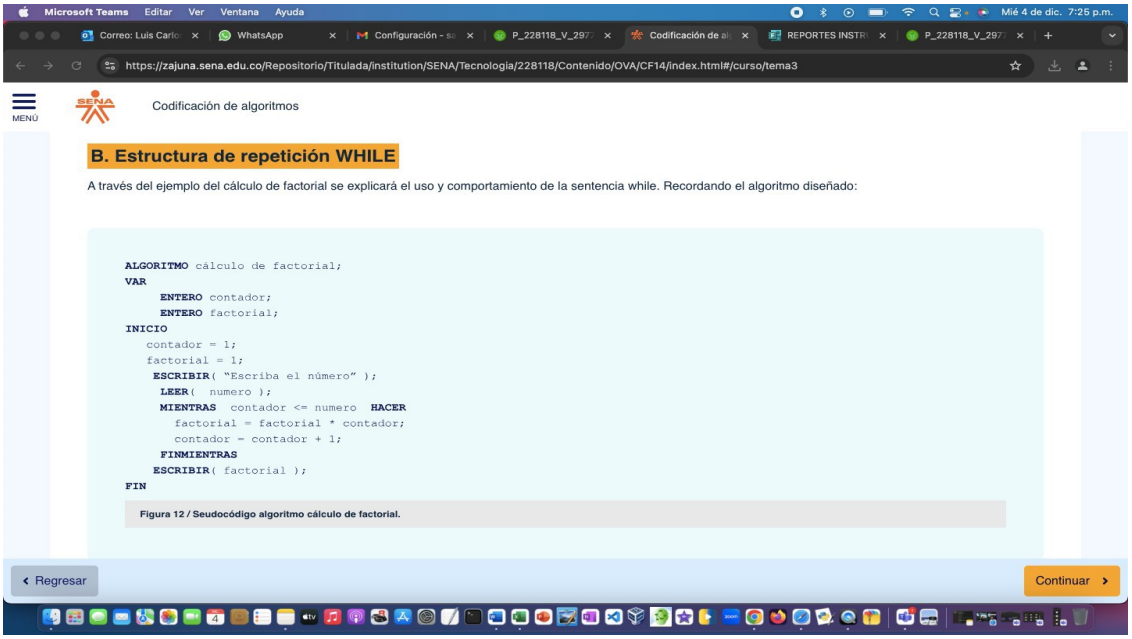
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ESTRUCTURAS DE REPETICION - WHILE – ESTRUCTURAS DE DATOS CON VECTORES - MATRICES Y REGISTROS – ESTRUCTURAS DE SALTOS .

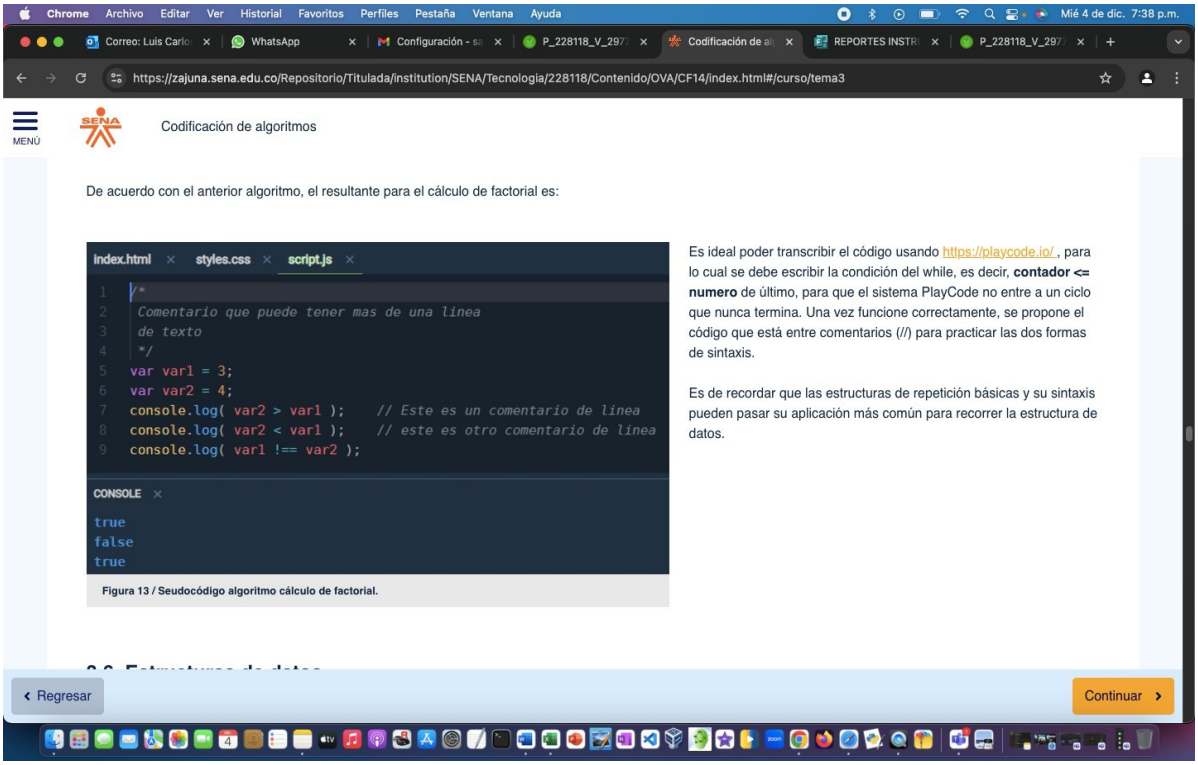


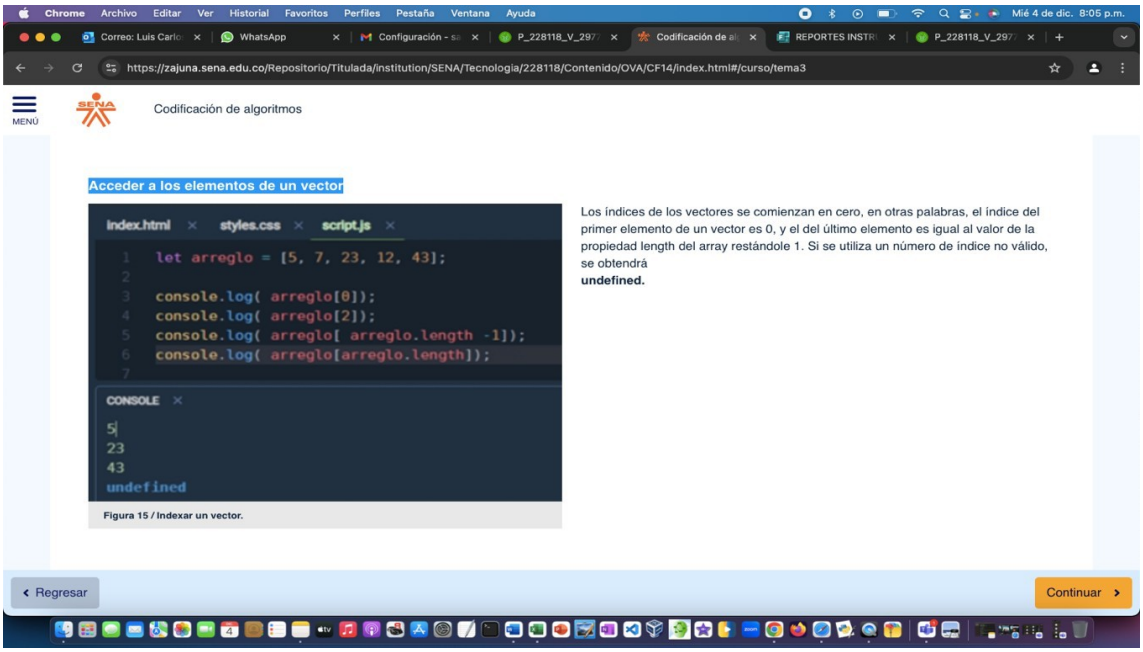


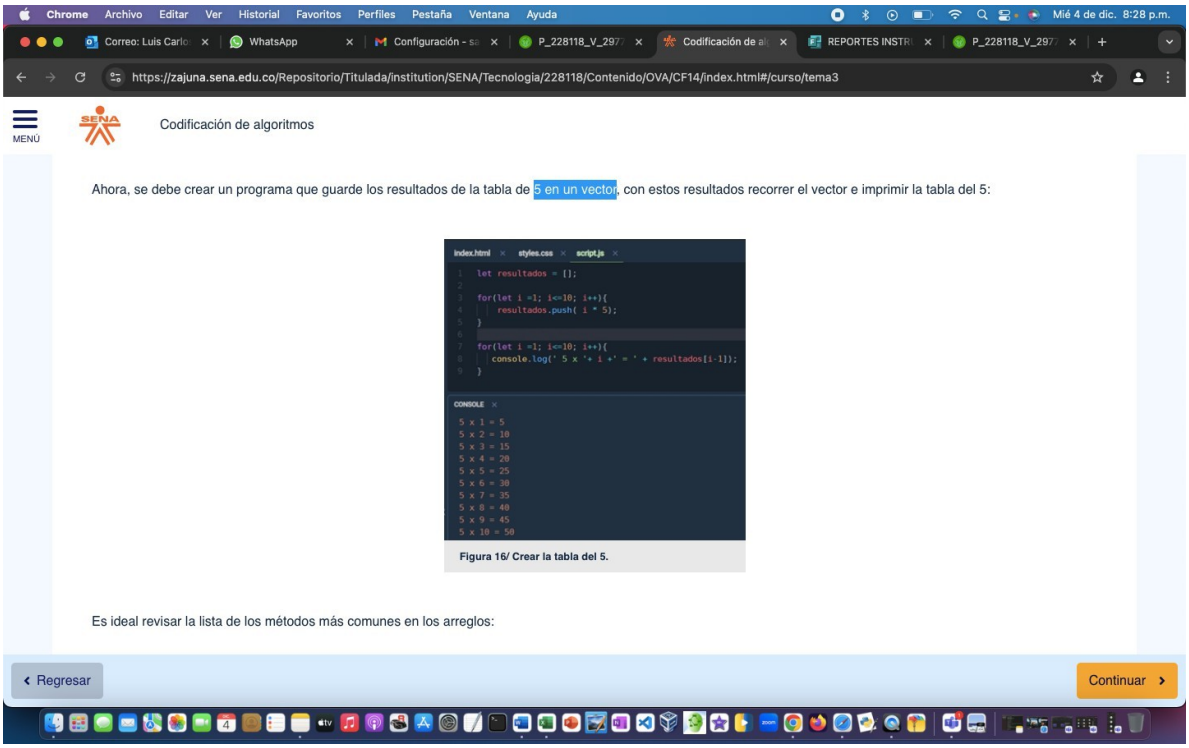
REGISTRO CORREOS ELECTRONICOS Y PLATAFORMA ZAJUNA MANEJO DE TEAMS
PROGRMA DE FORMACION : ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE No -Ficha 2977444, 2977445, 2977446, 2977447.
FORMACION PROYECTO 3 -PLANEACION : SINTAXIS DEL LENGUAJE JAVA_SCRIPT ESTRUCTURAS DE REPETICION - WHILE – ESTRUCTURAS DE DATOS CON VECTORES - MATRICES Y REGISTROS – ESTRUCTURAS DE SALTOS .

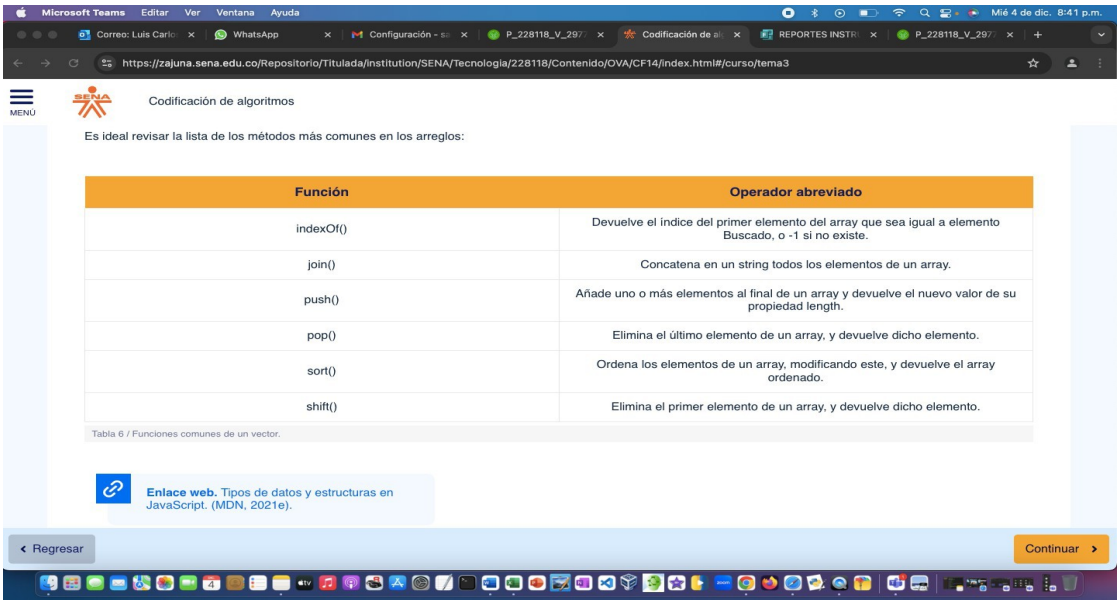





Chrome Archivo Editar Ver Historial Favoritos Perfiles Pestaña Ventana Ayuda
Mié 4 de dic. 7:38 p.m.
https://zajuna.sena.edu.co/Repositorio/Titulada/institution/SENA/Tecnologia/228118/Contenido/OVA/CF14/index.html#/curso/tema3
MENÚ
Codificación de algoritmos
De acuerdo con el anterior algoritmo, el resultante para el cálculo de factorial es:
index.html
styles.css
script.js
/*
Comentario que puede tener mas de una linea
de texto
*/
var var1 = 3;
var var2 = 4;
console.log(var2 > var1); // Este es un comentario de linea
console.log(var2 < var1); // este es otro comentario de linea
console.log(var1 !== var2);
CONSOLE
true
false
true
Figura 13 / Seudocódigo algoritmo cálculo de factorial.
Es ideal poder transcribir el código usando https://playcode.io/ , para lo cual se debe escribir la condición del while, es decir, contador <= numero de último, para que el sistema PlayCode no entre a un ciclo que nunca termina. Una vez funcione correctamente, se propone el código que está entre comentarios (//) para practicar las dos formas de sintaxis.
Es de recordar que las estructuras de repetición básicas y su sintaxis pueden pasar su aplicación más común para recorrer la estructura de datos.
Regresar
Continuar


Chrome Archivo Editar Ver Historial Favoritos Perfiles Pestaña Ventana Ayuda
Mié 4 de dic. 8:05 p.m.
https://zajuna.sena.edu.co/Repositorio/Titulada/institution/SENA/Tecnologia/228118/Contenido/OVA/CF14/index.html#/curso/tema3
MENÚ
Codificación de algoritmos
Acceder a los elementos de un vector
index.html
styles.css
script.js
let arreglo = [5, 7, 23, 12, 43];
console.log(arreglo[0]);
console.log(arreglo[2]);
console.log(arreglo[arreglo.length -1]);
console.log(arreglo[arreglo.length]);
CONSOLE
5
23
43
undefined
Figura 15 / Indexar un vector.
Los índices de los vectores se comienzan en cero, en otras palabras, el índice del primer elemento de un vector es 0, y el del último elemento es igual al valor de la propiedad length del array restándole 1. Si se utiliza un número de índice no válido, se obtendrá
undefined.
Regresar
Continuar


Chrome Archivo Editar Ver Historial Favoritos Perfiles Pestaña Ventana Ayuda
Mié 4 de dic. 8:28 p.m.
https://zajuna.sena.edu.co/Repositorio/Titulada/institution/SENA/Tecnologia/228118/Contenido/OVA/CF14/index.html#/curso/tema3
MENÚ
Codificación de algoritmos
Ahora, se debe crear un programa que guarde los resultados de la tabla de 5 en un vector, con estos resultados recorrer el vector e imprimir la tabla del 5:
index.html
styles.css
script.js
let resultados = [];
for(let i =1; i<=10; i++){
resultados.push(i * 5);
}
for(let i =1; i<=10; i++){
console.log(' 5 x '+ i +' = ' + resultados[i-1]);
}
CONSOLE
5 x 1 = 5
5 x 2 = 10
5 x 3 = 15
5 x 4 = 20
5 x 5 = 25
5 x 6 = 30
5 x 7 = 35
5 x 8 = 40
5 x 9 = 45
5 x 10 = 50
Figura 16/ Crear la tabla del 5.
Es ideal revisar la lista de los métodos más comunes en los arreglos:
Regresar
Continuar


Microsoft Teams Editar Ver Ventana Ayuda
Mié 4 de dic. 8:41 p.m.
https://zajuna.sena.edu.co/Repositorio/Titulada/institution/SENA/Tecnologia/228118/Contenido/OVA/CF14/index.html#/curso/tema3
MENÚ
Codificación de algoritmos
Es ideal revisar la lista de los métodos más comunes en los arreglos:
Función
Operador abreviado
indexOf()
Devuelve el índice del primer elemento del array que sea igual a elemento Buscado, o -1 si no existe.
join()
Concatena en un string todos los elementos de un array.
push()
Añade uno o más elementos al final de un array y devuelve el nuevo valor de su propiedad length.
pop()
Elimina el último elemento de un array, y devuelve dicho elemento.
sort()
Ordena los elementos de un array, modificando este, y devuelve el array ordenado.
shift()
Elimina el primer elemento de un array, y devuelve dicho elemento.
Tabla 6 / Funciones comunes de un vector.
Enlace web. Tipos de datos y estructuras en JavaScript. (MDN, 2021e).
Regresar
Continuar