¡Buscando las esferas del dragón!
Bulma, Goku y Krilin están en búsqueda de las esferas del dragón y en su travesía han logrado determinar una técnica que les permite determinar a partir de una distancia ingresada la cual representa la distancia a la casa de Goku (Valor entero) la distancia a la próxima esfera, el tiempo de duración del viaje y el nombre de la esfera que están buscando.

El nombre de la esfera que se está buscando se determina a partir del tiempo de duración del viaje que se tiene con ella. Si el viaje está entre 0 y 20 la esfera será la uno, será la dos si está entre 21 y 30, es la tres si se encuentra entre 31 y 50. Y si el tiempo de duración del viaje es más de 50 será la esfera cuatro.

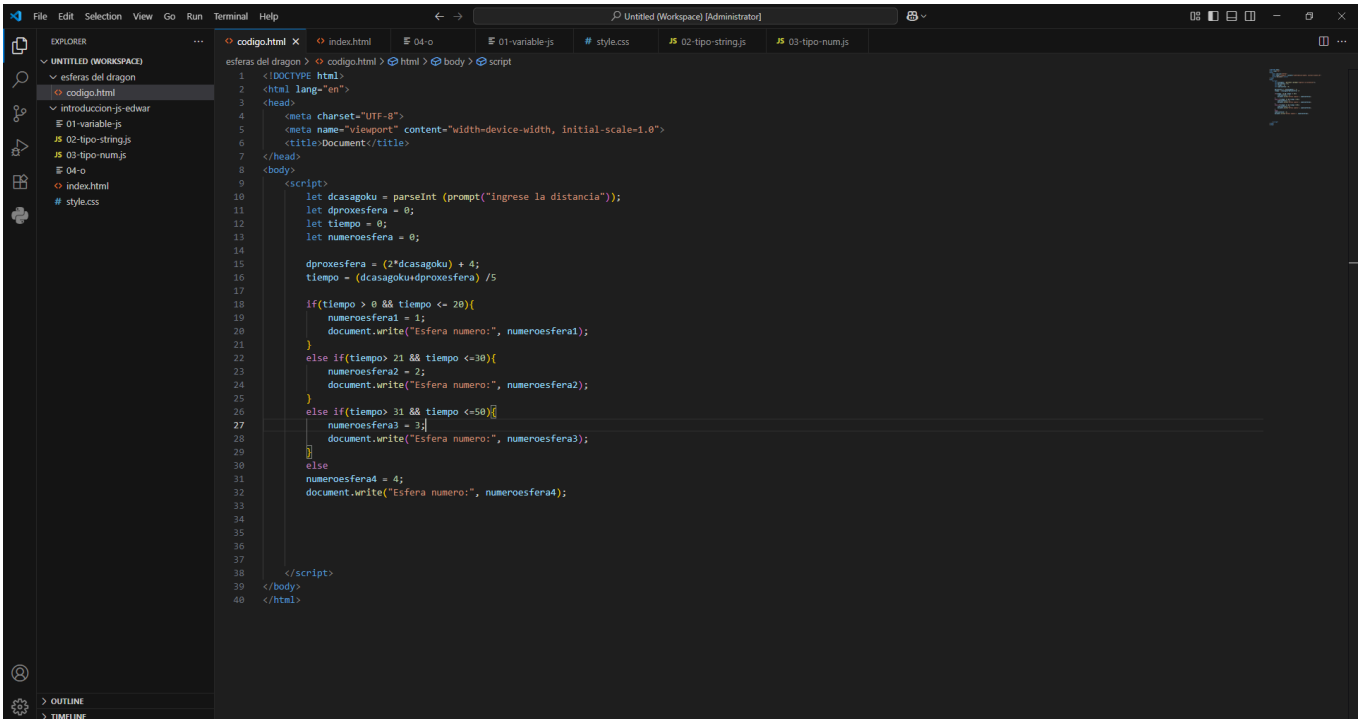
La técnica realiza cálculos muy sencillos para determinar el tiempo de duración del viaje y la distancia a la próxima esfera. Dicha técnica establece que la suma de la distancia a la casa de Goku con la distancia a la próxima esfera es igual a cinco veces el tiempo de duración del viaje a la próxima esfera. También se estimó que, al quitarle 4 a la distancia a la próxima esfera, se obtiene dos veces la distancia a la casa de Goku (todas las distancias son enteras).

Elabore un programa que permita simular la técnica utilizada por Bulma, Goku y Krilin, dada una distancia, imprima la distancia a la casa de Goku, la distancia a la próxima esfera y el tiempo de duración del viaje, separados por un espacio. Adicionalmente, el programa debe indicar en la siguiente línea, el nombre de la esfera que están buscando.

D=Distancia a la casa de goku: ingresa el usuario (40) X2 = 80 la distancia a la próxima esfera
E=Distancia a la próxima esfera: 80 + 40 + 4 = 124 / 5 = 25
T=el tiempo de duración de viaje: 25 es el tiempo de duración del viaje
25 = el nombre de la esfera es decir = esfera 2

Esfera 1: 0 a 20
Esfera 2: 21 a 30
Esfera 3: 32 a 50
Esfera 4: + 50

Tecnica: establece que la suma de la distancia a la casa de Goku
con la distancia a la próxima esfera es igual a cinco veces el tiempo de duración del viaje a la próxima esfera.
También se estimó que, al quitarle 4 a la distancia a la próxima esfera, se obtiene
dos veces la distancia a la casa de Goku (todas las distancias son enteras).


File Edit Selection View Go Run Terminal Help
Untitled (Workspace) [Administrator]
EXPLORER
UNTITLED (WORKSPACE)
esferas del dragon
codigo.html
introduccion-js-edwar
01-variable-js
02-tipo-string.js
03-tipo-num.js
04-o
index.html
style.css
codigo.html
index.html
04-o
01-variable-js
style.css
02-tipo-string.js
03-tipo-num.js
esferas del dragon > codigo.html > html > body > script
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Document</title>
</head>
<body>
<script>
let dcasagoku = parseInt (prompt("ingrese la distancia"));
let dproxesfera = 0;
let tiempo = 0;
let numeroesfera = 0;
dproxesfera = (2*dcasagoku) + 4;
tiempo = (dcasagoku+dproxesfera) /5
if(tiempo > 0 && tiempo <= 20){
numeroesfera1 = 1;
document.write("Esfera numero:", numeroesfera1);
}
else if(tiempo> 21 && tiempo <=30){
numeroesfera2 = 2;
document.write("Esfera numero:", numeroesfera2);
}
else if(tiempo> 31 && tiempo <=50){
numeroesfera3 = 3;
document.write("Esfera numero:", numeroesfera3);
}
else
numeroesfera4 = 4;
document.write("Esfera numero:", numeroesfera4);
</script>
</body>
</html>
OUTLINE
TIMELINE