Distancia de goku Dg
La distancia a la próxima esfera (De).
El tiempo de duración del viaje (T).
El nombre de la esfera que están buscando.

Distancia a la Próxima Esfera (De): al quitarle 4 a la distancia a la próxima esfera, se obtiene dos veces la distancia a la casa de Goku

Si Dg es la distancia a la casa de Goku: $De-4=2\times Dg$

Para encontrar De, despejamos la ecuación: $De=(2\times Dg)+4$

Tiempo de Duración del Viaje (T): la suma de la distancia a la casa de Goku y la distancia a la próxima esfera es igual a cinco veces el tiempo de duración del viaje

Usando los mismos términos: $Dg+De=5\times T$

Para encontrar T, simplemente despeja la ecuación: $T=(Dg+De)/5$

Nombre de la Esfera:

T) que acabamos de calcular. Debemos usar una serie de condiciones para decidir el nombre, que está en el enunciado:

- Si el tiempo de viaje está entre 0 y 20, la esfera es la **uno**.
- Si el tiempo está entre 21 y 30, la esfera es la **dos**.
- Si el tiempo está entre 31 y 50, la esfera es la **tres**.
- Si el tiempo es mayor de 50, la esfera es la **cuatro**

En el ejemplo que se realizo con mi grupo

Un compañero escogió el 4 en Dg

De=(2x4)+4= 12

T=(4+12)/5=3.2

Salida del Programa

La salida final sería:

```
4 12 3.2

 Esfera uno
```

Programando el problema:

```html
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Esferas del dragon</title>
</head>
<body>
    <h2>Calcula la esfera del dragón</h2>
    <label for="dgoku">Distancia a la casa de Goku:</label>
    <input type="number" id="dgoku" min="0" />
    <button onclick="calcularEsfera()">Calcular</button>
    <div id="resultado"></div>
```

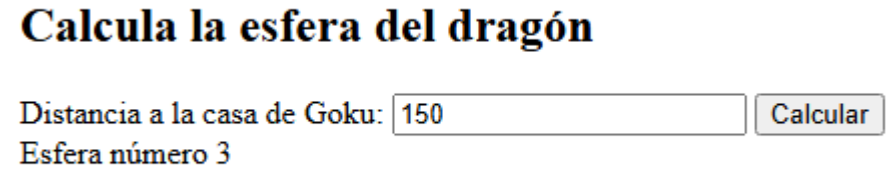
```javascript
<script>
function calcularEsfera() {
    let dgoku = parseInt(document.getElementById('dgoku').value);
    let Desfera = (2 * dgoku) + 4;
    let tiempo = (Desfera - dgoku ) / 5;
    let nombreEsfera = 0;
    let resultado = 0;

       if (tiempo > 0 && tiempo <= 20) {
        nombreEsfera = 1;
        resultado = "Esfera número " + nombreEsfera;
    } else if (tiempo > 20 && tiempo <= 30) {
        nombreEsfera = 2;
        resultado = "Esfera número " + nombreEsfera;
    } else if (tiempo > 30 && tiempo <= 40) {
        nombreEsfera = 3;
        resultado = "Esfera número " + nombreEsfera;
    } else if (tiempo > 40 && tiempo <= 50) {
        nombreEsfera = 4;
        resultado = "Esfera número " + nombreEsfera;
    } else {
        resultado = "No hay esferas disponibles";
    }

    document.getElementById('resultado').innerText = resultado;
}
</script>
</body>
</html>
```

Navegador:





Funciona 👍