

Hemos visto cómo trabajar las funciones, hemos visto también lo relativo al ámbito de las variables, también vimos cómo utilizar condicionales operadores lógicos y relacionales. ¿Cómo podríamos poner todo esto en práctica? Para utilizar todas estas pequeñas, piezas móviles, en un mecanismo de repetería, en un mecanismo que funcione de manera automatizada y nos produzca un resultado, les voy a leer un problema, el enunciado de un problema y luego lo pensaremos y lo resolveremos juntos.

Me será largo, lo prometo.

"Martiana nos dice que para ella un número es "de la suerte", si cumple con las siguientes tres condiciones: escribe una función para determinar esto. ¿cuáles son las condiciones de las que nos habla Martiana? Su número de la suerte será tal, si es un número positivo, si es múltiplo de dos o de tres y si no es el número 15".

Bueno, con esta función que tenemos que escribir, vamos a ponerle de número. ¿es número de la suerte?, por ejemplo, a la función que va a recibir un número y le va a decir a Martiana si es un número de la suerte. El número debe cumplir con las tres condiciones antes mencionadas, es decir, debe ser positivo, tiene que ser múltiplo de dos o de tres y además, no tiene que ser el número 15. ¿Okay?

Vamos al código para descubrir cómo podríamos resolver esto, que puede parecer complejo como un problema, si estamos mirando con el mundo de la programación, pero que, cuando vean la resolución, entenderán que es más sencillo de lo que parece.

Bien hemos dejado aquí el el enunciado, por si quieren repasarlo, si quieren tenerlo ahí visualmente, vamos a ver cómo podemos construir este algoritmo.

A ver.

Bien, escribamos nuestra función, "function", la función debe llamarse "si número de la suerte", "de la suerte", es bastante largo el nombre, pero bueno, eso es lo que nos pide el enunciado, así que vamos a cumplirlo. Va a recibir, va a recibir aquí un parámetro que será el número que le pasemos y ahora vamos a hacer una serie de preguntas. Vamos a preguntar si número es mayor que cero, porque esta es la manera de ver que sea un número positivo, que es una de las condiciones, y la primera, perfecto. También tenemos que cumplir una condición y es que el número sea distinto de 15, que no sea 15, por lo tanto, vamos a decir que sea distinto de 15 y ya está, bueno, en este caso, es la primera condición cumplida. Okay. Y ahora también tienen que darse uno de dos resultados, por lo tanto aquí, como va a ser uno de dos, vamos a separar esto, apropiadamente entre paréntesis, para que no se falsee el resultado. Tenemos que preguntar si es múltiplo si número es múltiplo de dos o si es múltiplo de tres, se tiene que dar uno de los dos, con que se dé uno está bien, no necesitamos que se cumplan ambas, por eso las ponemos entre paréntesis y así preguntamos "o". ¿okay? No es múltiplo, de tres con que se cumple una de estas condiciones, vamos a estar bien. Entonces si esto se cumple estamos ante un número de la suerte, podemos decir "console log" "suerte", okay, y si no podemos decir lo contrario.

Bien, ahora al llamar esta función, podemos llamarla con distintos parámetros, podríamos hacerlo aquí directamente, "document.write" para mostrarlo en tener que abrir la consola, lo hacemos en el documento, ¿verdad?, bien y aquí entonces ahora podríamos llamar a nuestras funciones, "número de la suerte", con distintos parámetros, si los llamamos con un número negativo, ¿qué va a ocurrir?, nos va a decir que no es un número de la suerte. Si los