



Examen de estructuras de control if

Ejercicio 1

Crear una función llamada **preparar sopa familiar** que tendrá como parámetros la cantidad de platos, minutos de cocción, si los minutos de cocción es mayor a 60 minutos mostrar un mensaje de "Ver tiktoks"

Solución

```
function preparaSopaFamiliar(  
  cantidadPlatos: number, minCoccion: number  
) : void {  
  if (minCoccion > 60) {  
    console.log('Ver tiktoks');  
  }  
}
```

Llamada a la función

```
prepararSopaFamiliar(5, 50);  
prepararSopaFamiliar(10, 95);
```

Ejercicio 2

Crear una función llamada **ir al colegio**, tendrá como parámetros la hora de ingreso, precio de pasaje, si el precio del pasaje es menor a 6 Bs mostrar el mensaje de "Aceptar viaje"

Solución

```
function irAlColegio(  
  horaIngreso: string, precioPasaje: number  
) : void {  
  if (precioPasaje < 6) {  
    console.log('Aceptar viaje');  
  }  
}
```

Llamada a la función

```
irAlColegio('7:30 AM', 4);  
irAlColegio('7:30 AM', 6);
```

Ejercicio 3

Crear una función llamada **comprar moto**, tendrá como parámetros, la marca de la moto, precio, si la marca de la moto es igual a ACME mostrar el mensaje de "Comprar moto"

Solución

```
function comprarMoto(  
  marca: string, precio: number  
) : void {  
  if (marca == 'ACME') {  
    console.log('Comprar moto');  
  }  
}
```

Llamada a la función

```
comprarMoto('KIA', 11000);  
comprarMoto('ACME', 13000);
```

Ejercicio 4

Crear una función llamada **destruir enemigo**, tendrá como parámetros el nombre, cantidad de bombas, si la cantidad de bombas es mayor a 10 y el nombre es X mostrar el mensaje de "Enemigo destruido"

Solución

```
function destruirEnemigo(  
  nombre: string, cantidadBombas: number  
) : void {  
  if (cantidadBombas > 10 && nombre == "X"){  
    console.log('Enemigo destruido');  
  }  
}
```

Llamada a la función

```
destruirEnemigo('CEO', 5);  
destruirEnemigo('X', 5);
```

Ejercicio 5

Crear una función llamada **vender producto** tendra de parametros el producto, precio, siEstaVencido, si el precio es mayor a 5 o el producto esta vencido mostrar el mensaje "No comprar producto"

Solucion

```
function venderProducto(  
  producto: string, precio: number, siEstaVencido: boolean  
) : void {  
  if (precio > 5 || siEstaVencido) {  
    console.log('No comprar producto');  
  }  
}
```

Llamada a la funcion

```
venderProducto('X', 7, true);  
venderProducto('X', 6, false);
```

Ejercicio 6

Crear una función que se llame **solicitar pedido**, tendra como parametros el precio y cantidad, si el precio es menor a 20 o la cantidad es menor a 2, mostrar el mensaje "El envio tiene costo"

Solucion

```
function solicitarPedido(  
  precio: number, cantidad: number  
) : void {  
  if (precio < 20 || cantidad < 2){  
    console.log('El envio tiene costo');  
  }  
}
```

Llamada a la funcion

```
solicitarPedido(15, 2);  
solicitarPedido(20, 1);
```

Ejercicio 7

Crear una función llamada **solicitar licencia**, tendrá como parámetros el motivo, carrera, si el nombre de la carrera es igual a Sistemas Informáticos y el motivo es por Salud, mostrar el mensaje de "Licencia aceptada"

Solución

```
function solicitarLicencia(  
  motivo: string, carrera: string  
) : void {  
  if (motivo == "salud" && carrera == "Sistemas Informáticos"){  
    console.log('Licencia aceptada');  
  }  
}
```

Llamada a la función

```
solicitarLicencia('salud', 'Sistemas Informáticos');  
solicitarLicencia('Olimpiadas', 'Sistemas Informáticos');
```