Ejercicios tutoria 2:

* Comprobar si un numero es primo o no:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Otra forma de hacerlo: que no será necesario calcular los divisores por encima del valor de la raiz cuadrada o algo de eso

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Correccion código:

Texto, Pizarra

Descripción generada automáticamente

* Creamos un formulario que utilice la función de los números primos:

Texto

Descripción generada automáticamente

Var\_dump: es una función que nos muestra el contenido de una variable. Si es un array, nos despliega todo el array. Sirve para depurar código.

Mismo ejemplo pero usando GET:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Al ejecutar el formulario, las variables locales se pierden. En la unidad 4 se verá para no perder esas variables. Esto en javascript no pasa. Aquí si porque depende del servidor.

* **Ejercicio 3**: Usando la función del ejercicio 1, creamos una tabla HTML de 10x10 en la que se mostrarán solo los números que son primos dentro de los 100 primeros números naturales. Si el número no es primo deberá aparecer un guión en su correspondiente celda.
* **Ejercicio 4**: Implementamos una función que determine si una cadena de texto es un palíndromo o no, es decir, si se lee de izquierda a derecha igual que de derecha a izquierda. Utilizamos la función para crear un programa que pida una cadena y nos diga si es un palíndromo o no.

Texto, Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

* **Ejercicio 5**: 5 Creamos un formulario con 8 casillas de verificación (checkbox), cada una correspondiente a un bit. Tras pulsar el botón de validación el programa debe mostrar el valor del byte en decimal.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Texto, Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente