

Desarrollo Web en Entorno Cliente

# **UD 03. Objetos predefinidos - Actividades 01**


---


Actualizado Octubre 2021

## Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**

 **Atención**

 **Interesante**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

1.	Actividad 1	3
2.	Actividad 2	3
3.	Actividad 3	3
4.	Actividad 4	3
5.	Actividad 5	4

## UD03. OBJETOS PREDEFINIDOS - ACTIVIDADES 01

**❏ Importante 1:** no intentes copiar ejercicios ni tan siquiera “ver un poco” código de otros compañeros. Es el mayor error de quien empieza a programar, ya que luego no sabe resolver problemas por sí mismo y da una falsa sensación de aprendizaje.

**❏ Importante 2:** si en programación algo no sale a la primera... es totalmente normal. Es parte del aprendizaje. ¿Cómo crees que aprendieron los mejores programadores?

### 1. ACTIVIDAD 1

Realiza un programa que cada 20 segundos (mediante setInterval) solicite un DNI hasta que alguien le escriba la cadena “-1”.

En ese momento, el programa debe mostrar seguidas las letras de todos los DNIs introducidos.

Aquí un enlace para saber cómo calcular la letra de DNI:

[https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero\\_de\\_identificaci%C3%B3n\\_fiscal](https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero_de_identificaci%C3%B3n_fiscal)

### 2. ACTIVIDAD 2

Realiza un programa que simule apuestas con un dado (cualquier número de caras).

El jugador dispone de 25€ al comienzo del juego.

El jugador debe indicar el número al que apuesta y la cantidad.

Cuando el jugador acierta gana el doble de la apuesta si falla pierde la apuesta entera.

El juego termina cuando el jugador supera los 150 € de beneficio o pierde todo su dinero.

### 3. ACTIVIDAD 3

Realiza un programa que pregunte una letra de la A a la Z. Tras ello el programa indicará cuántos DNIs de 3 cifras (del 001 al 999) tienen esa letra y tras ello te mostrará “de golpe” el listado de todos los DNIs que tienen esa letra.

### 4. ACTIVIDAD 4

Realiza un programa que calcule cuántos números son a la vez primos y palíndromos desde el 1 hasta 100000. Debe guardar todos ellos en un array y al finalizar el proceso imprimir dicho array.

Definición de número primo:

[https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero\\_primo](https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero_primo)

Definición de palíndromo:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Pal%C3%A1ndromo>

## 5. ACTIVIDAD 5

Realiza un programa que reciba una cadena con el siguiente formato:

“nombre:apellidos:telefono:email:codigopostal”

Tras recibir la cadena, debe desglosar y mostrar la siguiente información:

- Código postal.
- Apellidos.
- Email.
- Suponiendo un formato de email “direccion@servidor” debe mostrar el nombre del servidor asociado.