

UD 02 - ACTIVIDAD 2 (NO EVALUABLE). SINTÁXIS JAVASCRIPT

**Desarrollo Web en entorno cliente
CFGS DAW**

Sergio García Barea
sergio.garcia@ceedcv.es
2019/2020

Versión:190911.1007

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

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. Boletín de ejercicios.....	3
--------------------------------------	----------

UD02. SINTÁXIS JAVASCRIPT

1. BOLETÍN DE EJERCICIOS

 Intenta hacer los programas por ti mismo, bien comentados y sin mirar código de otros. Te ayudará a aprender muchísimo :)

1) Realiza una aplicación web que compruebe si una solución de un Sudoku es correcta o no.

Una sugerencia de diseño para la aplicación web es que debe tener 9x9 campos de texto y un botón “Comprobar”.

Recomiendo un valor por defecto de un Sudoku válido para hacer pruebas

La explicación de las reglas del Sudoku las tenéis aquí <https://es.wikipedia.org/wiki/Sudoku>

Internamente el programa realizará la comprobación de si el Sudoku es o no correcto en una función definida como

function esSudokuCorrecto(miArrayBi)

que devolverá true si es correcto, false en caso contrario.

Esta función se podrá probar en www.aprendeaprogramar.org

2) Realiza una aplicación web que solicite una cadena de texto.

El programa debe decir cuantas veces ocurre cada uno de estos patrones sin distinguir mayúsculas y minúsculas: “00” “101”, “ABC”, “HO”.

Un carácter puede formar parte de mas de un patrón encontrado. Por ejemplo:

En la cadena “000” el patrón “00” aparece dos veces (una empieza en la posición 0 y otra empieza en la posición 1).

Internamente el programa realizará la cuenta de patrones con una función definida como

function numeroPatrones(texto)

que devolverá un número entero con el número de patrones encontrado.

Esta función se podrá probar en www.aprendeaprogramar.org

3) Buscaminas:



Realiza una aplicación web que reciba en código mediante un array bidimensional (de longitud variable) un escenario de Buscaminas, donde haya un 0 donde no hay minas y un -1 donde si hay. Para cada casilla que no tenga una mina, diga cuantas minas adyacentes hay (en diagonal, horizontal y vertical).

Internamente el programa realizará las acciones con una función definida como **function contandoMinas(miCampo)**

que devolverá un array bidimensional con el número de minas adyacentes en cada posición. Esta función se podrá probar en www.aprendeaprogramar.org

Más información de como funciona el Buscaminas

<https://es.wikipedia.org/wiki/Buscaminas>

Ejemplo Entrada

```
0 0 -1 0
```

```
0 -1 -1 0
```

Ejemplo Salida

```
1 3 -1 2
```

```
1 -1 -1 2
```