

Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD 02. Sintaxis Javascript ES6 - Actividades 03

Actualizado Septiembre 2020

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. Actividad 1	3
2. Actividad 2	3
3. Actividad 3	3
4. Autores (en orden alfabético)	3

UD02. SINTAXIS JAVASCRIPT ES6 - ACTIVIDADES 03

 **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

Diseña una clase “Colegio”. Dicha clase tendrá como atributos “nombre”, “numeroAulas” y “numeroAlumnos”. Cada alumno se representará como un objeto de la clase “Alumno”. En ella se guardaran los atributos “DNI”, “nombre” y “notaMedia”.

Implementa métodos en Colegio y Alumno para modificar la nota media.

! **Atención:** verifica que funcione correctamente con un par de ejemplos.

2. ACTIVIDAD 2

Diseña una clase “Aeropuerto”. Tendrá como atributos “nombre”, “ciudad” y “numeroVuelosDiarios”. Cada vuelo diario se representará como un objeto de la clase “Vuelo”. En ella se guardaran los atributos “codigo”, “hora_llegada” y “hora_salida”.

Implementa métodos en aeropuerto y vuelo para modificar la hora de llegada, para modificar la hora de salida y para comprobar si la hora de salida es posterior a la hora de llegada.

! **Atención:** verifica que funcione correctamente con un par de ejemplos.

3. ACTIVIDAD 3

Diseña una clase “Hospital”. Tendrá como atributos “nombre”, “ciudad” y “numPacientes” (número de pacientes ingresados). Cada paciente se representará como un objeto de la clase “Paciente”. En ella se guardaran los atributos “DNI”, “nombre”, “enfermedad”.

Implementa un método en “Hospital” que reciba el código de paciente y se le de alta a dicho paciente (equivale a eliminar al paciente).

4. AUTORES (EN ORDEN ALFABÉTICO)

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

- García Barea, Sergi