Desarrollo Web en Entorno Cliente  
UD 02. Sintaxis Javascript ES6 - Actividades 02

short line

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**](#_vaxbrti5oon2) **3**

**2.** [**Actividad 2**](#_h5pj1siuy8sy) **3**

**3.** [**Actividad 3**](#_v6y3eyruz38u) **4**

**4.** [**Autores (en orden alfabético)**](#_g1qlmy5ta6mu) **4**

UD02. Sintaxis Javascript ES6 - Actividades 02

**📖 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?

# Actividad 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](http://www.aprendeaprogramar.org/)

# Actividad 2

Realiza una aplicación web que solicite una cadena de texto.

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

Un carácter puede formar parte de más 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 encontrados.

Esta función se podrá probar en [www.aprendeaprogramar.org](http://www.aprendeaprogramar.org/)

# Actividad 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](http://www.aprendeaprogramar.org/)

Más información de cómo 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

# Autores (en orden alfabético)

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

* García Barea, Sergi