

# Gabriela Garcia Serrano

3.5.0

Options

.....

45 specs, 0 failures, randomized with seed 03948

finished in 0.175s

## Pair Programming

### Objetos

#### Lectura de propiedades

- 6.- Dado un 'objeto' de nombre 'Portatil' obtén el valor de la propiedad 'marca con ['marca'] guardándolo en la variable 'marcaPortatil2'
- 8.- Dado un 'objeto' de nombre 'Led' obtén el valor de las propiedades 'rojo, verde y azul' guardándolo en la variable 'array RGB[rojo, verde, azul]'
- 7.- Dado un 'objeto' de nombre 'Concierto' obtén el valor de la propiedad 'grupos' guardándolo en la variable 'grupos'
- 5.- Dado un 'objeto' de nombre 'Portatil' obtén el valor de la propiedad 'marca con .marca' guardándolo en la variable 'marcaPortatil'

#### Declaración

4.- Crea un 'objeto' de nombre 'Perro' que tenga las propiedades: 'nombre, raza, color, edad, función ladrar (imprime por consola un ladrido), función popo (devuelve el valor:

Math.random() \* 3)'

- Contiene la propiedad nombre
- Contiene la propiedad función popo
- Contiene la propiedad edad
- Contiene la propiedad función ladrar
- Contiene la propiedad color
- Contiene la propiedad raza

2.- Crea un 'objeto' de nombre 'Casa' que tenga las propiedades: 'codPostal, calle, portal, piso'

- Contiene la propiedad piso
- Contiene la propiedad portal
- Contiene la propiedad calle
- Contiene la propiedad codPostal

3.- Crea un 'objeto' de nombre 'FullStackDeveloper' que tenga las propiedades: 'array lenguajes, array proyectos'

- Contiene la propiedad lenguajes
- Contiene la propiedad proyectos

1.- Crea un 'objeto' de nombre 'Coche' que tenga las propiedades: 'marca, modelo, matricula'

- Contiene la propiedad matricula
- Contiene la propiedad modelo
- Contiene la propiedad marca

#### Modificación de propiedades

- 10.- Dado un 'objeto' de nombre 'Concierto' añade el valor 'Guns N' Roses' a la propiedad 'cartelera'
- 9.- Dado un 'objeto' de nombre 'Portatil' modifica el valor de la propiedad 'modelo' por el valor 'P345'
- 12.- Dado un 'objeto' de nombre 'Impresora' modifica el valor de la propiedad 'imprimiendo' por el valor 'objeto con propiedades: nombreArchivo, copias, numPaginas'
- 11.- Dado un 'objeto' de nombre 'Concierto' modifica el valor de la propiedad 'fecha' por el valor new Date()

## proyecto

### Objetos

#### Declaración

16.- Crea un 'objeto' de nombre 'Paquete' que tenga la propiedad: 'array contenido con todos los objetos que contenga el paquete'

- Contiene la propiedad paquete de tipo array

15.- Crea un 'objeto' de nombre 'Avion' que tenga las propiedades: 'numPasajeros, función despegar (imprime por consola 'despegando'), función volar (imprime por consola llegando al destino), función aterrizar (imprime por consola 'aterrizando')

- Contiene la propiedad numPasajeros

- Contiene la función despegar
- Contiene la función aterrizar
- Contiene la función volar

14.- Crea un 'objeto' de nombre 'Persona' que tenga las propiedades: 'nombre, apellidos, edad'

- Contiene la propiedad apellidos
- Contiene la propiedad edad
- Contiene la propiedad nombre

13.- Crea un 'objeto' de nombre 'Noticia' que tenga las propiedades: 'titular, cuerpo'

- Contiene la propiedad titular
- Contiene la propiedad cuerpo

17.- Crea un 'objeto' de nombre 'Pais' que tenga las propiedades: 'numHabitantes, continente, gentilicio'

- Contiene la propiedad gentilicio
- Contiene la propiedad continente
- Contiene la propiedad numHabitantes

#### Modificación de propiedades

- 26.- Dado un 'objeto' de nombre 'Movil' modifica el valor de la propiedad 'temperatura' por el valor '20°'
- 24.- Dado un 'objeto' de nombre 'Pantalla' modifica el valor de la propiedad 'dimensiones' por el valor '1920x1080'
- 25.- Dado un 'objeto' de nombre 'Led' modifica el valor de la propiedad 'encendido' por el valor 'false si vale true y true si vale false'
- 23.- Dado un 'objeto' de nombre 'Grupo' modifica el valor de la propiedad 'numIntegrantes' por el valor '5'

#### Lectura de propiedades

- 19.- Dado un 'objeto' de nombre 'Grupo' obtén el valor de la propiedad 'integrantes' guardándolo en la variable 'integrantes'
- 21.- Dado un 'objeto' de nombre 'Pantalla' obtén el valor de la propiedad 'pixeles' guardándolo en la variable 'pixeles'
- 18.- Dado un 'objeto' de nombre 'O\_Error' obtén el valor de la propiedad 'codigo' guardándolo en la variable 'codError'
- 20.- Dado un 'objeto' de nombre 'Impresora' obtén el valor de la propiedad 'tinta' guardándolo en la variable 'nivelesTinta'
- 22.- Dado un 'objeto' de nombre 'Movil' obtén el valor de la propiedad 'especificaciones con ['especificaciones']' guardándolo en la variable 'especificaciones'