# Ejercicio 1 (2 ptos)

Dado el código JavaScript siguiente, se pretende obtener una salida con este formato:

**Resumen de Juan Garcia (4/6)**

1. <script>
2. const player = {

nombre:"Juan",

apellido:García

edad:34,

1. }
2. player.sexo="hombre"
3. player.foto= function({

console.log("Esto es un método "+ “player.edad”)

1. }
2. const player2 = {
3. nombre: "Juan Garcia",
4. aprobadas: 4,
5. asignaturas: 6,
6. toString: function() {
7. return ('${this.nombre} (${this.aprobadas}/${this.asignaturas})')
8. }
9. };
10. console.log("Resumen de " + player2.toString());
11. </script>

Pero el código no funciona.

Busca y arregla los errores que contenga.

Detalla en los comentarios que añadas( al final) los cambios realizados y la explicación de la siguiente forma:

**En la línea “&&”, donde pone “$$” debe poner “¡!” porque “%%”**

*Zona de anotaciones*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Línea* | *Pone* | *Debe poner* | *Explicación* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

*…/…*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

# Ejercicio 2 ( 8 ptos)

Realiza un script que imprima una quiniela (con pronósticos 1,X,2 en función de que gane el primer equipo, empaten o gane el segundo equipo respectivamente) de dos columnas de una jornada cualquiera del calendario de una liga de fútbol de 12 equipos (Recreativo, Atlético, Sporting, Real, Unión, Marino, Juventud, Rayo, Diocesano, Deportivo, Internacional y Adarve).

* Debes generar todas las jornadas (dos equipos se enfrentan dos veces, una en cada campo propio)
* Los signos se obtendrán aleatoriamente, con la restricción de que la probabilidad de que salga el 1 sea del 50%, la de la X del 30% y la del 2 del 20% .
* El número de jornada se pedirá por pantalla
* El resultado debe tener, al menos, el siguiente aspecto (puede mejorarse pero respetando las tabulaciones):

**Jornada 6**

Recreativo- Atlético 1 1

Sporting- Real X 1

Unión- Adarve 2 X

Marino-Juventud 1 2

Rayo-Diocesano 1 X

Deportivo- Internacional X 1

Calificación ( sobre 10 puntos)

* Generación de las 22 jornadas (2 ptos)
* Obtención de una jornada especificada por el usuario ( 2 ptos)
* Generación de números aleatorios, redondeo y aplicación de probabilidades (1 pto)
* Obtención de las dos columnas de apuestas ( 1 pto)
* Utilización de función flecha ( 1 pto)
* Impresión por pantalla (alert) / Impresión por pantalla (innerHTML) ( 0,5 / 1 ptos)
* Utilización de variables, constantes y funciones con camelCase y descriptivas (1 pto)
* Aspecto gráfico ( 1 ptos)

**El código JS debe ir embebido en el HTML.**

**Añade los comentarios que creas oportuno.**

**Añade tu nombre (Author)**

**Sube al aula únicamente dos ficheros HTML con formato de nombre:**

**EV1-1XXX.html y EV1-2XXX.html donde XXX son tus tres iniciales habituales**