

2º Diseño de Aplicaciones Web (DAW) DWEC U.T.5 Programación con estructuras definidas por el usuario

EJERCICIO REPASO

Ejercicio 1:

Realiza un programa que cada 20 segundos (mediante setInterval) solicite un DNI hasta que alguien le escriba la cadena "-1".

En ese momento, el programa debe mostrar seguidas las letras de todos los DNIs introducidos.

Suponemos que solamente introducen el número del DNI y tenemos que calcular la letra que le corresponde.

Ejercicio 2:

Haz un programa que calcule cuantos números son a la vez primos y palíndromos hasta 100000 y los meta todos en un array.

Ejercicio 3:

Diseña una clase Aeropuerto. Tendrá como atributos nombre, ciudad y número de vuelos diarios.

Cada vuelo diario se representará como un objeto de la clase Vuelo. En ella se guardarán 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.

Ejercicio 4:

Crear un esquema de herencia en JavaScript en el que se reflejen los siguientes requisitos:

- Hay tres tipos de hortalizas: zanahoria, lechuga y tomate. La zanahoria tiene como propiedad su color y su valor calórico que es de 45 cal, mientras que la lechuga y el tomate solo tienen la propiedad de valor calórico, cuyos valores son respectivamente de 31 cal y 39 cal.
- Todas las hortalizas tienen como propiedad especifica *tipoHortaliza* cuyo valor inicialmente es "indefinido".
- Todas las hortalizas tienen una propiedad común, su *componente principal*, el cual es "agua".
- Una hortaliza es un tipo de planta cultivada. Una planta cultivada tiene como propiedad especifica nombreCientifico y su valor inicial será "desconocido".
- Una planta cultivada es un tipo de vegetal. Una propiedad de los vegetales es la movilidad y su valor es común es para todos los vegetales "ser vivo sin movilidad".



2º Diseño de Aplicaciones Web (DAW) DWEC U.T.5 Programación con estructuras definidas por el usuario

Se pide:

Escribir el código correspondiente haciendo uso de la herencia por prototipos, crear un objeto de tipo lechuga al que se le denomine lechuga1 y que nos muestre por pantalla sus características, como, por ejemplo:

El nombre de la lechuga1 es: lechuga iceberg
Se corresponde a: Ser vivo sin movilidad
Tiene un nombre cientifico muy chungo: lactuca satyva
Es de tipo hotaliza: lechuga de bola
Cuyo componente principal es el agua
Y un valor calorico de 31 calorias, bueno para mantenerse en forma

Aceptar