

Nombre:

Nota: Los ejercicios que tengan errores de ejecución no se valorarán.



1-EL VIAJE

Realizamos el siguiente formulario:

Elige viaje

Lugar de Salida:

Lugar de llegada :

Medio de transporte: ☐ Avión ☒ Tren ☐ Autobús

Se trata de **elegir** el lugar de salida, el destino y el medio de transporte. Una vez realizado esto pulsamos el botón ver viaje y nos abrirá una **ventana centrada** en la pantalla de 300 por 300 con **la información del viaje** y con la **imagen** del destino, tendrá también la ventana el botón para cerrarla.(carpeta examen diciembre en intranet.)

Qué se valora: 1,5

- Ventana nueva centrada.(0,5)
- Información visualizada correctamente.(0,5)
- Imagen correcta y botón de cierre.(0,5)

2-EL CUMPLEAÑOS



Introducimos la **fecha de nacimiento** en el elemento de formulario más apropiado para ello.

Pulsamos botón (TU EDAD), y visualizamos en otra ventana la **edad** que tiene esa persona y cuanto falta para **el próximo cumpleaños**.

Qué se valora: 1,5

- Entrada de datos.(0,25)
- Edad correcta. (0,5)
- Tiempo que falta.(0,75)

2- Crea el objeto Cadenita.



Propiedades

A- Texto→Contiene el texto que le pasamos en el constructor.

B-Longitud→Contiene la longitud del texto

Métodos:

1-Ristra→Visualiza la siguiente información.

Palabras introducidas

Palabra 1:hola
Palabra 2:esto
Palabra 3:es
Palabra 4:una
Palabra 5:frase
Palabra 6:para
Palabra 7:probar
Palabra 8:el
Palabra 9:ejercicio
Palabra 10:dos
Palabra 11:de
Palabra 12:mi
Palabra 13:examen

2-Revés→

Devuelve la frase al revés.

3-Buscar→

Busca una palabra, que le pasamos como parámetro. Si no está devuelve false, si está devuelve true.

4-Mayus→

Devuelve las palabras con la primera letra en mayúscula y separadas por guiones.

Tratamiento:

Crear un array de objetos cadenita mostrar el número de objetos que hay y probar los métodos eligiendo desde una caja de texto el objeto(introduciendo el número de orden) .

Para ello introduciremos haremos un bucle con un prompt que nos pida la cadena hasta teclear 0.

(Controlar que meta información, si no volver a pedir)

Qué se valora:(4,5)

- Definición correcta del objeto.(1)
- Programación método Ristra correcto.(0,25)
- Programación método Revés correcta.(0,25)
- Programación método Buscar correcta.(0,50)
- Programación método Mayus correcta.(0,50)
- Array de objetos y visualización de la cantidad de objetos(1)
- Uso correcto de los métodos y propiedades de los objetos creados(0,75)
- Entrada correcta de la información.)0,25)



3- LA PRIMITIVA

Generamos un boleto de la primitiva.(6 números al azar entre el 1 y 49 sin repetirse).

Simulamos el **sorteo** (no se repiten tampoco) y después emitimos el **resultado**.(mostraremos el resultado del sorteo y los números que hemos acertado).

Diseño libre.

Qué se valora:

- Creación correcta del boleto.(no se repiten números)(1)
- Sorteo y resultado correcto.(1)
- Realización de una interface sencilla y a la vez comprensible para todos los usuarios.(0,5)