

Desarrollo Web en Entorno Cliente

# **UD 03. Objetos predefinidos - Actividades parte 1**

---

## 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	3
2. Actividad 2	3

## UD03. OBJETOS PREDEFINIDOS - ACTIVIDADES 01

▫ **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?

### 1. ACTIVIDAD 1

Realiza un programa que calcule cuántos números son a la vez primos y palíndromos desde el 1 hasta 100000. Debe guardar todos ellos en un array y al finalizar el proceso imprimir dicho array.

Definición de número primo:

[https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero\\_primo](https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero_primo)

Definición de palíndromo:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Pal%C3%ADndromo>

### 2. ACTIVIDAD 2

Realiza un programa que reciba una cadena con el siguiente formato:

“nombre:apellidos:telefono:email:codigopostal”

Tras recibir la cadena, debe desglosar y mostrar la siguiente información:

- Código postal.
- Apellidos.
- Email.
- Suponiendo un formato de email “direccion@servidor” debe mostrar el nombre del servidor asociado.

