

3.5.0

Options

45 specs, 0 failures, randomized with seed 99338

finished in 0.022s

## proyecto

### Objetos

#### Modificación de propiedades

- 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'
- 26.- Dado un 'objeto' de nombre 'Movil' modifica el valor de la propiedad 'temperatura' por el valor '20°'
- 23.- Dado un 'objeto' de nombre 'Grupo' modifica el valor de la propiedad 'numIntegrantes' por el valor '5'

#### Lectura de propiedades

- 20.- Dado un 'objeto' de nombre 'Impresora' obtén el valor de la propiedad 'tinta' guardándolo en la variable 'nivelestinta'
- 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'
- 19.- Dado un 'objeto' de nombre 'Grupo' obtén el valor de la propiedad 'integrantes' guardándolo en la variable 'integrantes'
- 22.- Dado un 'objeto' de nombre 'Movil' obtén el valor de la propiedad 'especificaciones con ['especificaciones']' guardándolo en la variable 'especificaciones'

#### 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 función aterrizar
  - Contiene la función volar
  - Contiene la función despegar
  - Contiene la propiedad numPasajeros
- 17.- Crea un 'objeto' de nombre 'Pais' que tenga las propiedades: 'numHabitantes, continente, gentilicio'
  - Contiene la propiedad continente
  - Contiene la propiedad gentilicio
  - Contiene la propiedad numHabitantes
- 14.- Crea un 'objeto' de nombre 'Persona' que tenga las propiedades: 'nombre, apellidos, edad'
  - Contiene la propiedad nombre
  - Contiene la propiedad edad
  - Contiene la propiedad apellidos
- 13.- Crea un 'objeto' de nombre 'Noticia' que tenga las propiedades: 'titular, cuerpo'
  - Contiene la propiedad titular
  - Contiene la propiedad cuerpo

## Pair Programming

### Objetos

#### Lectura de propiedades

- 7.- Dado un 'objeto' de nombre 'Concierto' obtén el valor de la propiedad 'grupos' guardándolo en la variable 'grupos'
- 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]'
- 5.- Dado un 'objeto' de nombre 'Portatil' obtén el valor de la propiedad 'marca con .marca' guardándolo en la variable 'marcaPortatil'

#### Modificación de propiedades

- 11.- Dado un 'objeto' de nombre 'Concierto' modifica el valor de la propiedad 'fecha' por el valor new Date()

- 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'

#### Declaración

- 3.- Crea un 'objeto' de nombre 'FullStackDeveloper' que tenga las propiedades: 'array lenguajes, array proyectos'
  - Contiene la propiedad lenguajes
  - Contiene la propiedad proyectos
- 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 función popo
  - Contiene la propiedad función ladrar
  - Contiene la propiedad edad
  - Contiene la propiedad raza
  - Contiene la propiedad nombre
  - Contiene la propiedad color
- 1.- Crea un 'objeto' de nombre 'Coche' que tenga las propiedades: 'marca, modelo, matricula'
  - Contiene la propiedad modelo
  - Contiene la propiedad matricula
  - Contiene la propiedad marca
- 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