



Instituto Universitario Aeronáutico

ARQUITECTURA Y DISEÑO WEB II

Actividad Obligatoria N°2

Fecha de Entrega: 9 de Junio de 2015

Criterios de evaluación:

- Precisión conceptual en los desarrollos.
- Manejo del lenguaje técnico de la asignatura.
- Solvencia en el análisis de las consignas.
- Las Actividades deben poder ejecutarse correctamente para considerarlas aprobadas.
- **Realizar presentación vía skype de las ejercitaciones. En dicha presentación el alumno deberá demostrar los conocimientos aplicados en la resolución de los programas.**

Condición para aprobar:

- Puntaje mínimo 60 % correcto.

La actividad obligatoria deberá ser enviada en la fecha de entrega a la dirección de email institucional: **dediaz@iua.edu.ar**

Observación: en caso de no llegar al 60% correcta la Actividad Obligatoria será devuelta al alumno una sólo vez para su corrección. Luego de la segunda entrega si el alumno no aprueba la instancia, deberá realizar una Actividad Recuperatoria en una fecha pactada posteriormente.

Utilizando JAVASCRIPT resolver:

Actividad N° 1:

Escribir un programa que permita ingresar un vector de 10 elementos, e informe: el valor acumulado de todos los elementos del vector, el valor acumulado de los elementos del vector que sean mayores a 36, la cantidad de valores mayores a 50.

Actividad N° 2:

Escribir un programa que permita ingresar por teclado una oración. Luego definir una función que muestre un mensaje indicando si la cadena está compuesta de letras mayúsculas o minúsculas únicamente o tiene una combinación de mayúsculas y minúsculas.



Actividad Obligatoria N°2

Actividad N° 3:

Ingresar un conjunto de nombres de personas por teclado. Fin de carga: ingresar la palabra Fin (la misma puede escribirse indistintamente en mayúscula o minúscula). Visualizar un mensaje que indique cuántos nombres se ingresaron.

Actividad N° 4:

Escribir un programa que permita ingresar una cadena de texto y luego a partir de una función definida se determine si la cadena es un palíndromo, es decir, si se lee de la misma forma desde la izquierda y desde la derecha.

Actividad N° 5:

Realizar un programa que permita ingresar por teclado un String.

Luego debe poder

- a) Imprimir la primera mitad de los caracteres de la cadena.
- b) Imprimir el último carácter.
- c) Imprimirlo en forma inversa la cadena.
- d) Imprimir cada carácter del String separado con un guión.
- e) Imprimir la cantidad de vocales almacenadas.

Observación: todas las opciones anteriores deben formar parte de un menú.

Actividad N° 6:

Realizar un programa que permita:

- a) Cargar el nombre y el apellido ambos separados de dos personas utilizando objetos tipos text.
- b) Cargar sus edades.
- c) Al presionar un botón me muestre concatenados nombre y apellido de la persona con edad mayor.

Actividad N° 7:

Generar un programa que produzca un presupuesto de un equipo de computación a partir de tres objetos de tipo SELECT que nos permiten seleccionar:

Procesador:

- i. Intel I3 u\$s 400,
- ii. Intel I5 u\$s 600,
- iii. Intel I7 u\$s 800

Monitor:

- iv. Samsung 20' - u\$s 150,
- v. Samsung 22' - u\$s 250,



Actividad Obligatoria N°2

vi. Samsung 26' - u\$s 300

Disco Duro:

vii. 500 Gb - u\$s 100,

viii. 1 Tb - u\$s 140,

ix. 3 Tb - u\$s 200

Al presionar un botón "Calcular" mostrar el presupuesto en un objeto de tipo TEXT.

Actividad N° 8

Confeccionar una página que muestre a través de tres checkbox y que permita a su vez seleccionar los deportes que practica un determinado usuario. Las opciones de deportes son las siguientes: Fútbol, Básquet, Tenis. Mostrar al presionar un botón los deportes que ha elegido la persona.

Actividad N° 9:

Plantear una clase vehículo (que permita cargar por teclado su modelo, marca y año de fabricación). Por otro lado crear una clase concesionaria que tenga como atributos el año de fabricación tope para que un automóvil pueda ser vendido en dicha empresa. Confeccionar un pequeño programa en JavaScript que defina 3 objetos de la clase vehículo y 1 de la clase concesionaria. Mostrar cuántos de esos autos están inhabilitados para venderse por tener años de fabricación anteriores al definido.

Actividad N° 10:

Confeccionar una función que obtenga y retorne el mayor valor de una lista de enteros que le pasamos como parámetros.