

## DWEC - Examen Práctico RA2 y RA3

### Contenido

Instrucciones .....	1
Ejercicios.....	2
Ejercicio 1 .....	2
Ejercicio 2 .....	2

### Instrucciones

Lee atentamente las siguientes indicaciones.

Te **recomiendo encarecidamente** que leas el ejercicio completo antes de hacer los distintos apartados indicados, ya que te dará ideas de cómo plantear la solución.

Se te ha facilitado una estructura de carpetas con todos los documentos.

Los documentos **HTML** solo podrás modificarlos para indicar tu nombre y apellidos donde se indica (borra el texto "**Nombre y apellidos**" y pon tus datos) y para añadir las referencias a los archivos JS que corresponda.

**NO AÑADAS LIBRERÍAS JS.** Si quieres usar alguna función extra añádela en el JS que corresponda.

Para la realización de este examen dispones de **las tres horas de clase**, y el método de entrega es a través de Moodle. Modifica el nombre de la carpeta a:

**DWEC.Ex1.apellido.nombre**

Y comprímela a un archivo ZIP, RAR o 7z con el mismo nombre

Por ejemplo, para Antonio Sierra, el archivo comprimido (y el de la carpeta) será:

**DWEC.Ex1.sierra.antonio**

**ES IMPORTANTE QUE**, a la hora de entregar, guardéis los cambios, le deis a **Enviar tarea** luego confirméis que queréis enviar el trabajo para su evaluación y **confirmar que sale el estado de entrega como enviado para calificar**:

Estado de la entrega	Enviado para calificar
----------------------	------------------------

Para la corrección de este examen será **obligatorio** usar los nombres de funciones y parámetros que se indican.

Si no tienes claro algo del enunciado, pregunta.

## Ejercicios

---

### Ejercicio 1

En este ejercicio se te facilita la plantilla usada hasta ahora de clase, de la que solo puedes modificar el HTML para vincular el archivo JS y poner tus datos donde se indica.

#### Funcionamiento de la aplicación

Cuando el usuario pulse el botón “miBoton” verifique primero el tipo de dato introducido en el input “entrada” realizando las siguientes acciones en función de éste:

- Si no se ha escrito nada (ni espacios en blanco), saldrá por la “salida” el mensaje “No has escrito nada”
- Si ha escrito un texto sacará por pantalla la siguiente información:
  - El mensaje “Has escrito un texto”
  - La longitud del texto
  - El mismo texto en mayúsculas y en minúsculas
  - Si es un palíndromo
- Si ha escrito un entero positivo mayor que cero y menor o igual a 10 sacará por pantalla tantos mensajes como el número indicado a modo de cuenta de tal manera que ponga “Mensaje 1”, “Mensaje 2”, “Mensaje 3”... hasta el número indicado cada uno en una línea
- Si es un número entero fuera de ese rango, indicará si es positivo o negativo y si es primo. Ignora el cero.
- Si es un número decimal indicará que es un número decimal y dirá cuál es la parte entera y cuál la decimal del mismo.

---

### Ejercicio 2

En el HTML vas a encontrar una división (*divSalida*) donde mostrarás todos los mensajes necesarios y un botón “Parar”.

#### Funcionamiento de la aplicación

Deberás generar un número entero aleatorio entre 2 y 6, ambos inclusive, y sacar por la división de salida un mensaje que ponga:

“Vas a tener que esperar X segundos”

Donde la “X” será el número generado y, a su vez, un segundero desde dicho número hasta 0.