

## DWEC - Examen Práctico UD2 y UD3

### Contenido

Instrucciones .....	1
Ejercicios .....	2
Ejercicio 1 .....	2
Ejercicio 2 .....	2
Ejercicio 3 .....	3

### 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 con alguna modificación. Solo puedes modificar el documento HTML para indicar tu nombre y apellidos en el H1 que encontrarás dentro y para vincular el archivo “ejercicio1.js” que encontrarás en la carpeta “js”.

En el archivo JS encontrarás un `console.warn` donde deberás poner tu nombre y apellidos.

#### Funcionamiento de la aplicación

Cuando el usuario pulse el botón “miBoton” tendrán que verificarse todos los inputs según lo indicado en las etiquetas contiguas, de tal modo que si todos están bien saldrá por la “salida” el mensaje “Todo correcto”. De haber algún input mal saldrá por la “salida” cuáles contienen un dato erróneo, por ejemplo: “No se ha introducido un número Decimal. No se ha introducido un número Primo.”, pudiendo concatenar todos los inputs erróneos como hubiese.

Por si tienes dudas:

- El input “inputDecimal” verifica que lo escrito dentro sea un número decimal.
- El input “inputPar” verifica que lo escrito dentro sea un número par.
- El input “inputPrimo” verifica que lo escrito dentro sea un número primo.
- El input “inputEntre2y10” verifica que lo escrito dentro sea un número cuyo valor esté entre 2 y 10, ambos inclusivos.
- El input “inputDivisible5” verifica que lo escrito dentro sea un número divisible entre 5.

Se tendrá en cuenta en la corrección:

- Que comentes tu código.
- Que uses correctamente los mecanismos de decisión que consideres de forma correcta.
- Que realices correctamente y cuando se debe la conversión de tipos de variables.
- Que uses las variables en su ámbito correcto.
- La funcionalidad del código.

---

### Ejercicio 2

En este ejercicio se te facilita la plantilla usada hasta ahora. Solo puedes modificar el documento HTML para indicar tu nombre y apellidos en el H1 que encontrarás dentro y para vincular el archivo “ejercicio2.js” que encontrarás en la carpeta “js”.

En el archivo JS encontrarás un `console.warn` donde deberás poner tu nombre y apellidos.

#### Funcionamiento de la aplicación

El usuario podrá escribir texto libre en el input, cuando pulse el botón “miBoton” se comprobará el texto introducido de tal forma que por la salida indique:

- Si está escrito todo en mayúsculas
- Si está escrito todo en minúsculas
- El número de caracteres que tiene el texto escrito

- El número de palabras que tiene el texto escrito
- Si contiene el caracter '3'
- Cuántas veces aparece el caracter '5'

Se tendrá en cuenta en la corrección:

- Que comentes tu código.
- Que uses correctamente los mecanismos de decisión que consideres de forma correcta.
- Que uses las variables en su ámbito correcto.
- Que uses correctamente el tipo string.
- La funcionalidad del código.

---

### Ejercicio 3

En este ejercicio se te facilita la plantilla usada hasta ahora. Solo puedes modificar el documento HTML para indicar tu nombre y apellidos en el H1 que encontrarás dentro y para vincular el archivo "ejercicio3.js" que encontrarás en la carpeta "js".

En el archivo JS encontrarás un console.warn donde deberás poner tu nombre y apellidos.

#### Funcionamiento de la aplicación

El usuario podrá escribir texto libre en el input, cuando pulse el botón "miBoton" recogerá el texto que hay escrito en "entrada" e irá mostrando uno a uno cada caracter por "salida" cada segundo.

Si se pulsa el botón "miBoton" antes de que termine el del4etreo anterior finalizará cualquier intervalo o timeout que existiese previamente y empezará con la nueva palabra.

Se tendrá en cuenta en la corrección:

- Que comentes tu código.
- Que uses las variables en su ámbito correcto.
- Que utilices correctamente intervalos o timeouts, a tu elección, sin generar más de la cuenta y finalizándolos cuando sea conveniente.
- La funcionalidad del código.