
 <b>IES JAROSO</b>	<b>Ciclo Formativo de Grado Superior – Diseño de Aplicaciones Web.</b> <b>Módulo: Desarrollo Web Entorno Cliente</b> <i>Viernes 3 de Diciembre, 2021</i>	 <b>Junta de Andalucía</b> <small>Consejería de Educación y Deporte</small>
<b>Departamento de Informática – Amador Campos Aznar</b>		

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_

## Parte práctica UD 3 y UD4 – Examen final Primer Trimestre

**Ejercicio 1 (2 puntos).** Validar los datos introducidos en el formulario y pasarlos a otra ventana: El nombre que no esté vacío, si está vacío que te muestre un mensaje que te diga que tienes que rellenarlo.

La edad que sea mayor de 18 años, si no es que te muestre un mensaje.

Su afición también seleccionada, si está vacío que te muestre otro mensaje.

Una vez que todo está OK pasar los datos a otra ventana de 500x500px cuyo título de la ventana será “Validación de formulario”, y luego una cabecera con los datos que hemos pasado de tamaño H1 que nos diga por ejemplo: “Bienvenid@ a mi web {nombre} de {años} años de edad y con afición en {aficion}”.

Además, un botón para cambiar el color a rojo, amarillo o azul.

Nombre:

Edad:

Aficiones: 

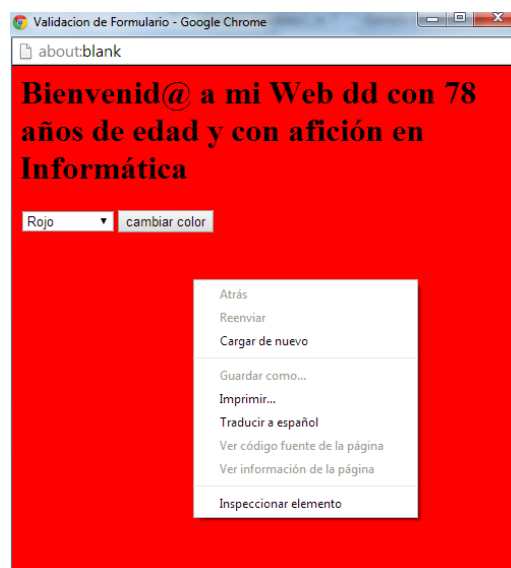
Elegir

Elegir

Informática

Deportes

Musica

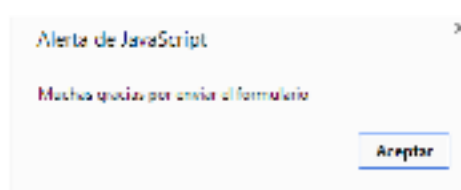




Nombre:

Edad:

Aficiones: 

Informática



 <b>IES JAROSO</b>	<p align="center"> <b>Ciclo Formativo de Grado Superior –  Diseño de Aplicaciones Web.</b>  <b>Módulo: Desarrollo Web Entorno Cliente</b>  <i>Viernes 3 de Diciembre, 2021</i> </p>	 <b>Junta de Andalucía</b> Consejería de Educación y Deporte
<b>Departamento de Informática – Amador Campos Aznar</b>		

**Ejercicio 2 (2 puntos).** Dado los siguientes arrays:

Alumnos = ['Alumno', 'Cliente', 'Servidor', 'Diseño', 'Despliegue']

Notas= [['Juan', 9, 8, 9.3, 10],['Ismael', 8,9, 8.8, 10],['Dani', 10, 9.8, 8, 9] , ['Francisco', 9.6, 8,9,9] , ['Manuel', 8.6, 9,8,8]]

Se pide:

- Calcular la Nota media por cada Alumno.
- Calcula la nota más alta en Cliente y a que Alumno corresponde.
- Calcula la nota media en el módulo de servidor.
- Mostrar el alumno con peor nota media-
- Añade el alumno ['Alberto', 6, 6.7, 6.8,5]

Para ello construye una tabla donde muestres los resultados.



**Ejercicio 3 (3 puntos).** Crear un modelo de objetos llamado **inmueble** que contenga las siguientes propiedades:

- Dirección,
- Código Postal,
- Localidad,
- Provincia,
- metros cuadrados,
- y precio,

también se deben crear dos métodos:

- uno que muestre la información por pantalla
- y otro que calcule el DESCUENTO en función de un número que se introduzca por teclado.

Hacer un programa que permita crear un objeto de este tipo, solicitando todos los datos de las propiedades al usuario incluido el % DESCUENTO que se aplica al precio. Finalmente se debe mostrar esa información por pantalla.

 <b>IES JAROSO</b>	<p align="center"> <b>Ciclo Formativo de Grado Superior –  Diseño de Aplicaciones Web.</b>  <b>Módulo: Desarrollo Web Entorno Cliente</b>  <i>Viernes 3 de Diciembre, 2021</i> </p>	 <b>Junta de Andalucía</b> Consejería de Educación y Deporte
<b>Departamento de Informática – Amador Campos Aznar</b>		

**Ejercicio 4 (3 puntos).** La **Lotería Primitiva** es un juego de azar regulado por Loterías y Apuestas del Estado (LAE) que consiste en elegir 6 números diferentes entre 1 y 49, con el objetivo de acertar la Combinación Ganadora en el sorteo correspondiente, formado por 6 bolas de las 49 que se extraen del bombo (modalidad comúnmente conocida como 6/49). También se extrae una bola extra como número complementario, y otra bola de un bombo aparte, entre el 0 y el 9, que hace de número de «reintegro».

Hacer un generador de quinielas en JavaScript., de tal forma que incluya un formulario con un botón generar quiniela que cuando haga clic con el ratón me dé **una combinación para el sorteo, el reintegro y el complementario y me muestre la fecha actual en formato día, mes y año 3/12/2021**. (Tenéis que controlar que no puede haber números repetidos)

Os dejo una función para generar aleatoriamente números, por si os es de utilidad:

```
function generarRandom(max){
    return Math.floor(Math.random() * max);
}
var numero=generarRandom(100);
```

**NOTA:** Realizar cada ejercicio en un fichero distinto: ejercicio1.html, ejercicio2.html,..., y lo enviáis a la plataforma comprimido con vuestro nombre, ej:  
examen\_Amador\_Campos\_UD3\_UD4.zip