

## UF1\_Pràctica\_06: Objectes predefinits del llenguatge: Objecte Math i String

### PREMISSES:

Entendre el capítol del llibre 1.3.

### ENUNCIAT

#### Activitat 1

En aquesta pràctica haurem d'utilitzar el mètode random de l'objecte Math.



P	1	X	2
1	1		
2			2
3	1		
4			2
5			2
6			2
7	1		
8		X	
9	1		
10	1		
11		X	
12	1		
13	1		
14	1		

Estatístiques

14  
14  
14

2012 Departament d'Informàtica - IES LA PINEDA - BADALONA DAW M06-Desenvolupament Web en Entorn Client

Es tracta de construir una taula tipus travessa d'apostes de futbol, on a cada partit (14) li correspon un 1 si guanya el local, X si empaten o 2 si guanya el foraster, cadascun en la seva columna. El resultat és aleatori, i cada vegada que refresquem el navegador obtindrem resultats diferents

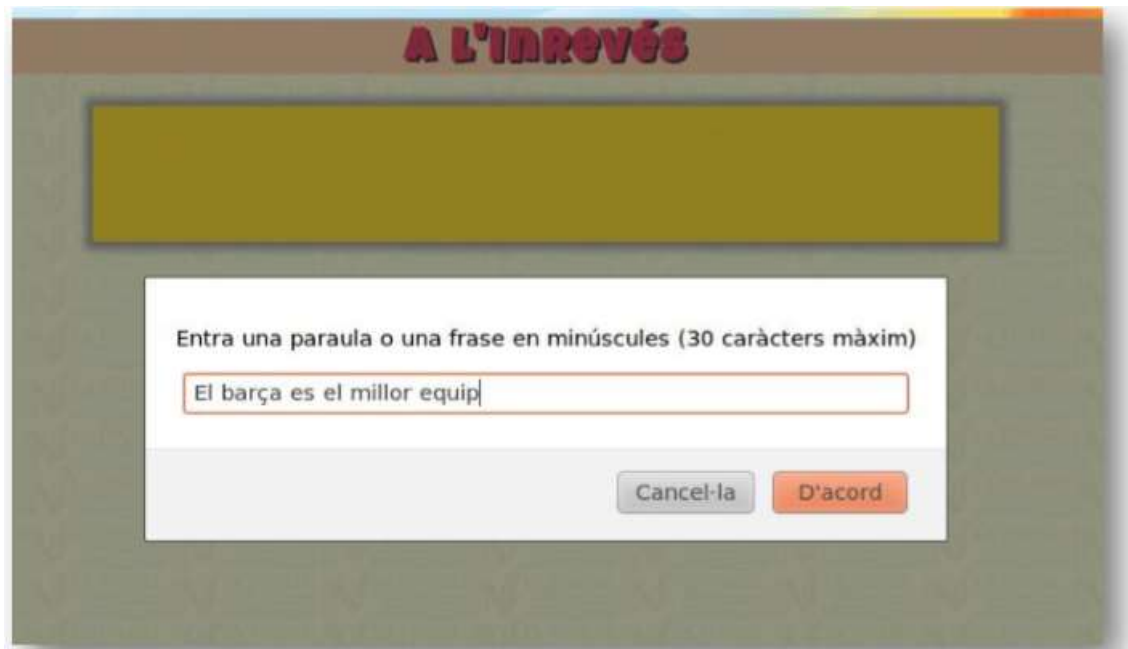
Utilitzeu, com en anteriors pràctiques l'element d'HTML <table>.

Fixeu-vos que a la dreta tenim un requadre que ens mostra l'estadística de l'actual tirada. Aquesta estadística l'haureu de construir dins d'un element DIV, i utilitzareu el salt de línia d'HTML <br /> per fer les diferents parts.

Com sempre l'arxiu CSS que facilitem fa tota la feina de visualització.

## **Activitat 2**

Es tracta de fer el famós problema de programació de mostrar a l'inrevés una paraula o frase entrada. Teniu un vídeo de la pràctica. Demanem l'entrada d'una paraula o frase en minúscules i de 30 caràcters com a màxim.



Aquí teniu el resultat final:



Com veieu utilitzem un `div` existent en el HTML per donar la sortida de la paraula o frase a l'inrevés. També utilitzem etiquetes de capçal per donar les sortides de la paraula o frase original introduïda i la seva longitud en caràcters.

Finalment, mitjançant dues etiquetes de paràgraf donem el nombre de consonants i el de vocals que conté la paraula o frase. En tot el document treballem només amb minúscules.

Hem de controlar que la paraula o frase no contingui més de 30 caràcters. Fixeu-vos atentament en el vídeo i en les imatges d'aquesta pàgina.

L'arxiu html que facilitem, ja te donades, en el JavaScript, la forma d'accedir als elements " " de l'html.

Ho fem a través del mètode del DOM , que veurem més endavant. Per ara utilitzeu-los tal com us ho hem deixat en el codi.

```

/***** NO TOQUEU EL SEGÜENT CODI *****/

document.getElementById("missatge").innerHTML = fraseinreves;
document.getElementById("paraula").innerHTML = "Paraula o frase original: <span>" + frase + "</span>";
document.getElementById("caracters").innerHTML = "Nombre de caràcters: " + lfrase;
document.getElementById("consonants").innerHTML = "Consonants: " + consonants;
document.getElementById("vocals").innerHTML = "Vocals: " + vocals;
document.getElementById("espais").innerHTML = "Espais en blanc: " + espais;
document.getElementById("especials").innerHTML = "Lletres ñ o ç: " + especial;

```

La variable `acull` la frase original ja transformada a l'inrevés. La variable `recull` la paraula o frase original introduïda. La variable `l` té com a valor el nombre de caràcters (longitud) de la frase. La variable `consonants` el nombre de consonants i la variable `vocals` el nombre de vocals, tenint en compte que per vocals s'entén qualsevol vocal normal, accentuada o amb dièresi, en la variable `espais` recollim el nombre d'espais en blanc que conté la frase i en la variable `lletres_especials` el nombre de lletres especials tant en català `ç` com en castellà `ñ`, hem prescindit de la lletra composta `l·l`, per ser massa complicat per detectar-la. Només heu de completar el guió JavaScript.

### LLIURAMENT :

Feu cada activitat en fitxer amb el nom "DAW0613-PR06-ActivitatNº-vostrenom.html".  
Deseu el fitxer amb el nom "UF1-PR06-cognom1.zip" i el lliureu a l'aula virtual.