HOJA 3 REPASO JAVA SCRIPT

1. Realizar una función que nos informe cuándo una cadena está sólo formada por mayúsculas o sólo formada por minúsculas.
2. Realizar una función SORTEO que se la pase un array con los nombres de los alumnos de dwec y nos devuelva un nombre extraído al azar y un número contador. Podré sortear en una misma ejecución todas las veces que quiera, pero debemos tener en cuenta que: -no salgan nombres repetidos

-Cuando ya hayan salido todos se empieza otra vez con todos

- Cuando quiera salir de la aplicación me aparecerá un confirm y si salgo me visualizará las veces que ha comenzado a sortear de nuevo.

1. Desarrollar un programa que permita rellenar un vector de 8 elementos, al azar del 1 al 100 e informe:. Crear tres funciones para☹es conveniente visualizar los datos del vector para comprobar los resultados.
   1. El valor acumulado de todos los elementos del vector.
   2. El valor acumulado de los elementos del vector que sean mayores a 36.
   3. Cantidad de valores mayores a 50.
2. Realizar un programa que pida la carga de dos vectores numéricos.(para no teclear generamos dos números del 1 al 20 para asignar el número de datos de cada array, después rellenamos las arrays con números al azar entre 1 y 50. Obtener la suma de los dos vectores, dicho resultado guardarlo en un tercer vector del mismo tamaño. El tamaño del vector final será el del vector inicial más largo lógicamente.
3. Crea un script que tome una serie de palabras introducidas por el usuario y almacene esas palabras en un array, posteriormente, manipule ese array para mostrar en una nueva ventana los siguientes datos(funciones array)
   1. La primera palabra introducida por el usuario
   2. La última palabra introducida por el usuario
   3. El número de palabras presentes en el array
   4. Todas las palabras ordenadas alfabéticamente.
   5. La ventana aparecerá desde un lado de la pantalla y se irá moviendo hasta llegar al centro.
4. Código que muestra una función que devuelve la fecha actual aumentada o disminuida en días dependiendo de los días recibidos como parámetro.

**.** **Crea el objeto** Cadenita.

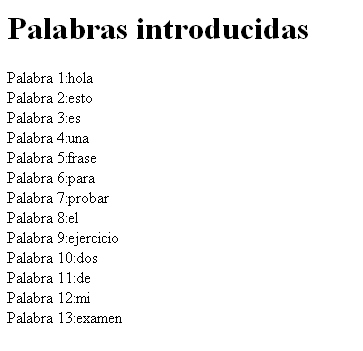


**Propiedades**

A- Texto🡪Contiene el texto que le pasamos en el constructor.

B-Longitud🡪Contiene la longitud del texto

**Métodos:**

**1-Ristra**🡪Devuelve una cadena con la siguiente información.

**2-Revés**🡪

Devuelve **la frase al revés**.

**3-Buscar**🡪

**Busca una palabra**, que le pasamos como parámetro. Si no está devuelve **false,** si está devuelve **true**.

**4-Mayus**🡪

Devuelve las palabras con la **primera letra en mayúscula** y **separadas por guiones.**

**Tratamiento:**

**Crear un array de objetos cadenita.**

Para ello meter los textos con un prompt **que nos pida las cadenas hasta teclear 0**.

(**Controlar que meta información, si no volver a pedir**).

Botón para  **el número de objetos que hay** .

**Probar los métodos** eligiendo desde una caja de texto el objeto(introduciendo el número de orden)

8- Diseñar el objeto Fechita, que tendrá :

propiedades:

Fecha

Año

Mes

Día

En el constructor solo le pasamos una fecha completa que introduciremos por teclado.

métodos:

Sumadias –será un método que nos sume los días que introduzcamos.

Restameses --será un método que nos reste los meses que introduzcamos.

Ver—visualiza el año , el mes y el día.

Para probar el objeto hacer un array de objetos fechita , de forma que nos vaya pidiendo fechas con un prompt hasta que introduzcamos 0.

Boton1🡪Visualizaremos el contenido de todos los objetos creados.

Boton2🡪sumaremos x días a todos los objetos.

Boton3🡪restaremos x meses a todos los objetos.

9- Creamos el objeto auto con las siguientes propiedades:

**Modelo**- se lo pasamos en el constructor

**Color**– se lo pasamos en el constructor

**Velocidad máxima** – se lo pasamos en el constructor

**Velocidad**-estará en un principio a 0

**Encendido-**estará en un principio a False(Sera boolean)

**Imagen**-se la pasamos en el constructor

Y los siguientes métodos:

**Ver velocidad**, nos devuelve la velocidad a la que estamos

**Acelerar**, nos permite acelerar lo que nosotros queramos , o si no irá de 10 en 10 hasta que no pueda más.

**Frenar,** nos permite frenar lo que nosotros queramos, o si no frenará de 10 en 10 hasta 0.

**Arrancar**- arranca el auto , pone encendido a true y por lo tanto permite acelerar y frenar, si está apagado no podremos. Para apagar el motor la velocidad estará a 0.

Implementamos creando un array de objetos auto, crear un formulario para ello utilizando los elementos que puedan facilitar la entrada de datos.

Después visualizaremos las imágenes de los autos que tengamos y según la imagen que seleccionemos , probamos los métodos.

¿Cómo los pruebo?

Tendremos varias formas de trabajar , para probar el arranque tendremos un cuadrado en rojo, y al presionarlo se pondrá en verde, eso significará que está encendido.

Tecla de acelerar y tecla de frenar, podremos meter la cantidad o bien no meter nada.

Visualizar en todo momento la velocidad.

Podemos ampliar esto sobre la marcha!!!

**10-** Una vez que os funcione correctamente el ejercicio anterior le retocamos para dar la aceleración o la frenada (una vez arrancado) de forma aleatoria y cada dos segundos y lo vamos a reflejar gráficamente con una progressbar.

