

AE5_ABP-Ejercicio individual [Actividad Evaluada]

AE5_ABP-Ejercicio individual [Actividad Evaluada]

Ejercicio individual

Indicaciones

Crea un programa donde se simule el archivo secreto de un superhéroe.

1. Crea un objeto llamado **superheroe** con las siguientes propiedades:
 - **nombre** (string)
 - **edad** (number)
 - **habilidades** (arreglo de strings)
 - **activo** (booleano)
 - **saludo** (método que imprima un mensaje personalizado)
2. Accede a sus propiedades usando **notación de punto y notación de corchetes**.
3. Usa el objeto **Math** para:
 - Calcular una edad aleatoria entre 20 y 40 años.
 - Redondear la edad al entero más cercano.
 - Obtener el valor máximo entre dos niveles de energía.
4. Usa el objeto **String** para:
 - Manipular el **nombre** (convertirlo a mayúsculas y extraer la primera letra).
 - Comparar la versión primitiva y la versión como objeto del nombre.
5. Resultado esperado en consola:

```
Hola, soy Voltman y tengo 33 años.  
Mis habilidades son: Volar, Invisibilidad, Súper fuerza.  
Mi edad fue asignada aleatoriamente: 33  
Primera letra de mi nombre: V  
¿Nombre como objeto? true  
¿Nombre primitivo? true
```

Entrega

- Archivo zip o Github con el código.
- Duración: 1 jornada de clases.
- Ejecución: individual.

Estado de la entrega

Estado de la entrega	Todavía no se han realizado envíos
Estado de la calificación	Sin calificar
Última modificación	-

DESARROLLO AE5_ABP-EJERCICIO INDIVIDUAL

Simulación de un archivo secreto de superhéroe

```
////////////////////////////////////  
// AE5_ABP-Ejercicio individual [Actividad Evaluada]  
////////////////////////////////////  
// Crea un programa donde se simule el archivo secreto de un superhéroe  
//-----
```

// Paso 1: Crear un objeto vacío llamado superhéroe

```
const superheroe = {  
  nombre: "",  
  edad: 0,  
  habilidades: [],  
  activo: false,  
  saludo: function () {  
    console.log("Hola, soy un super héroe");  
  }  
};
```

// Asignando valores paso a paso

```
superheroe["nombre"] = "Voltman";  
superheroe.habilidades = ["Volar", "Invisibilidad", "Súper fuerza"];  
superheroe.activo = true;  
  
// Personalizando el saludo  
superheroe.saludo = function () {  
  console.log('Hola, soy ' + superheroe.nombre + ' y tengo ' + superheroe.edad + ' años.');
```

```
};
```

// Paso 2: Acceder a propiedades con notación de punto y corchetes

```
console.log("-----");  
console.log("Accediendo por punto:");  
console.log("-----");  
console.log("Nombre      :", superheroe.nombre);  
console.log("Edad       :", superheroe.edad);  
console.log("Habilidades :", superheroe.habilidades);  
console.log("Activo      :", superheroe.activo);  
console.log("-----");  
console.log("Por corchetes:");  
console.log("-----");  
console.log("Nombre      :", superheroe["nombre"]);  
console.log("Edad       :", superheroe["edad"]);  
console.log("Activo      :", superheroe["activo"]);  
console.log("Habilidades :", superheroe["habilidades"]);
```

// Paso 3: Usa el objeto Math para:

//3.1 Asignar una edad aleatoria entre 20 y 40 años

let edadAleatoria = Math.random() * (40 - 20) + 20;

//3.2 Redondear la edad al entero más cercano

superheroe.edad = Math.round(edadAleatoria);

// Paso 3.2: Obtener el valor máximo entre dos niveles de energía.

const NivelMinimo = 85;

const NivelMaxima = 93;

const EnergiaMaxima = Math.max(NivelMinimo, NivelMaxima);

console.log("Nivel Máximo de energía:", EnergiaMaxima);

//4 Usa el objeto String para:

//4.1 Manipular el nombre convertirlo a mayúsculas

const nombreMayusculas = superheroe.nombre.toUpperCase();

//4.2 Extraer la primera letra

const primeraLetra = superheroe.nombre.charAt(0);

//4.3 Comparar la versión primitiva y la versión como objeto del nombre.

const nombrePrimitivo = superheroe.nombre;

const nombreObjeto = new String(superheroe.nombre);

// Paso 5: Resultado esperado en consola:

console.log("-----")

console.log("Paso 5: Resultado esperado en consola")

console.log("-----")

superheroe.saludo();

console.log("Mis habilidades son:", superheroe.habilidades.join(", "));

console.log("Mi edad fue asignada aleatoriamente: ", superheroe.edad);

console.log("Primera letra de mi nombre:", primeraLetra);

console.log("¿Nombre como objeto?", typeof nombreObjeto === "object");

console.log("¿Nombre primitivo?", typeof nombrePrimitivo === "string");