

3.5.0

Options

45 specs, 0 failures, randomized with seed 29315

finished in 0.006s

Pair Programming

Objetos

Declaración

- 2.- Crea un 'objeto' de nombre 'Casa' que tenga las propiedades: 'codPostal, calle, portal, piso'
 - Contiene la propiedad calle
 - Contiene la propiedad codPostal
 - Contiene la propiedad piso
 - Contiene la propiedad portal
- 1.- Crea un 'objeto' de nombre 'Coche' que tenga las propiedades: 'marca, modelo, matricula'
 - Contiene la propiedad matricula
 - Contiene la propiedad modelo
 - Contiene la propiedad marca
- 3.- Crea un 'objeto' de nombre 'FullStackDeveloper' que tenga las propiedades: 'array lenguajes, array proyectos'
 - Contiene la propiedad proyectos
 - Contiene la propiedad lenguajes
- 4.- Crea un 'objeto' de nombre 'Perro' que tenga las propiedades: 'nombre, raza, color, edad, función ladrar (imprime por consola un ladrido), función popo (devuelve el valor: Math.random() * 3)'
 - Contiene la propiedad función popo
 - Contiene la propiedad nombre
 - Contiene la propiedad color
 - Contiene la propiedad raza
 - Contiene la propiedad función ladrar
 - Contiene la propiedad edad

Modificación de propiedades

- 9.- Dado un 'objeto' de nombre 'Portatil' modifica el valor de la propiedad 'modelo' por el valor 'P345'
- 10.- Dado un 'objeto' de nombre 'Concierto' añade el valor 'Guns N' Roses' a la propiedad 'cartelera'
- 11.- Dado un 'objeto' de nombre 'Concierto' modifica el valor de la propiedad 'fecha' por el valor new Date()
- 12.- Dado un 'objeto' de nombre 'Impresora' modifica el valor de la propiedad 'imprimiendo' por el valor 'objeto con propiedades: nombreArchivo, copias, numPaginas'

Lectura de propiedades

- 7.- Dado un 'objeto' de nombre 'Concierto' obtén el valor de la propiedad 'grupos' guardándolo en la variable 'grupos'
- 5.- Dado un 'objeto' de nombre 'Portatil' obtén el valor de la propiedad 'marca' con .marca guardándolo en la variable 'marcaPortatil'
- 6.- Dado un 'objeto' de nombre 'Portatil' obtén el valor de la propiedad 'marca' con ['marca'] guardándolo en la variable 'marcaPortatil2'
- 8.- Dado un 'objeto' de nombre 'Led' obtén el valor de las propiedades 'rojo, verde y azul' guardándolo en la variable 'array RGB[rojo, verde, azul]'

proyecto

Objetos

Modificación de propiedades

- 26.- Dado un 'objeto' de nombre 'Movil' modifica el valor de la propiedad 'temperatura' por el valor '20°'
- 23.- Dado un 'objeto' de nombre 'Grupo' modifica el valor de la propiedad 'numIntegrantes' por el valor '5'
- 25.- Dado un 'objeto' de nombre 'Led' modifica el valor de la propiedad 'encendido' por el valor 'false si vale true y true si vale false'
- 24.- Dado un 'objeto' de nombre 'Pantalla' modifica el valor de la propiedad 'dimensiones' por el valor '1920x1080'

Lectura de propiedades

- 21.- Dado un 'objeto' de nombre 'Pantalla' obtén el valor de la propiedad 'pixeles' guardándolo en la variable 'pixeles'
- 19.- Dado un 'objeto' de nombre 'Grupo' obtén el valor de la propiedad 'integrantes' guardándolo en la variable 'integrantes'

- 20.- Dado un 'objeto' de nombre 'Impresora' obtén el valor de la propiedad 'tinta' guardándolo en la variable 'nivelesTinta'
- 18.- Dado un 'objeto' de nombre 'O_Error' obtén el valor de la propiedad 'codigo' guardándolo en la variable 'codError'
- 22.- Dado un 'objeto' de nombre 'Movil' obtén el valor de la propiedad 'especificaciones con ['especificaciones']' guardándolo en la variable 'especificaciones'

Declaración

- 15.- Crea un 'objeto' de nombre 'Avion' que tenga las propiedades: 'numPasajeros, función despegar (imprime por consola 'despegando'), función volar (imprime por consola llegando al destino), función aterrizar (imprime por consola 'aterrizando')
- Contiene la propiedad numPasajeros
 - Contiene la función despegar
 - Contiene la función aterrizar
 - Contiene la función volar
- 14.- Crea un 'objeto' de nombre 'Persona' que tenga las propiedades: 'nombre, apellidos, edad'
- Contiene la propiedad nombre
 - Contiene la propiedad apellidos
 - Contiene la propiedad edad
- 13.- Crea un 'objeto' de nombre 'Noticia' que tenga las propiedades: 'titular, cuerpo'
- Contiene la propiedad titular
 - Contiene la propiedad cuerpo
- 17.- Crea un 'objeto' de nombre 'Pais' que tenga las propiedades: 'numHabitantes, continente, gentilicio'
- Contiene la propiedad gentilicio
 - Contiene la propiedad numHabitantes
 - Contiene la propiedad continente
- 16.- Crea un 'objeto' de nombre 'Paquete' que tenga la propiedad: 'array contenido con todos los objetos que contenga el paquete'
- Contiene la propiedad paquete de tipo array