



## TRABAJO PRÁCTICO Nº 2 – Año: 2022

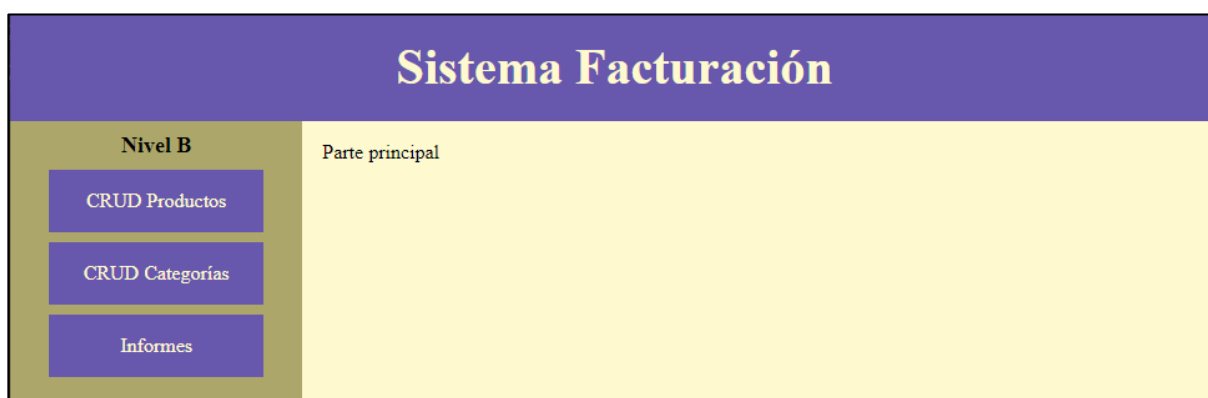
### Condicionales, Funciones predefinidas

- 1) En un sistema web de venta y facturación, se accede al mismo mediante un usuario y contraseña, además, cada usuario tiene un nivel de acceso distinto, es decir, los permisos para realizar acciones en el sistema son distintos para cada usuario según su nivel de acceso.

Los niveles de acceso permiten:

Nivel	Permiso
A	Listado productos Informes
B	CRUD productos CRUD categorías Informes
C	CRUD productos CRUD categorías Informes CRUD usuarios Balances

Desarrolle una página web que genere aleatoriamente el nivel de acceso y muestre en el aside un menú con las opciones de la columna Permiso. La página debe verse de la siguiente manera:





2) En una página web genere aleatoriamente un número entre 1 y 25, que servirá para determinar el código de la materia de la carrera de programador. Una vez generado el número se debe concatenar lo necesario para que el código tenga el formato adecuado (ej: P05, P17, etc.).

Según el código de la materia (utilice switch), muestre el nombre de la materia correspondiente (consulte el plan de estudios en la página: <https://www.facet.unt.edu.ar/programadoruniversitario/plan-de-estudios/>) y su respectivo horario de clases (ver Anexo).

En caso de que el código de materia no exista, se debe mostrar el mensaje: “El código de la materia ingresado no existe”.

En caso de que el código generado sea de una materia del primer cuatrimestre, mostrar el mensaje: “La materia xxxxx no se dicta en este cuatrimestre”.

Los horarios se deben mostrar como la siguiente imagen:

Horarios	
P09 - Conceptos de Bases de Datos I	
Martes - 15:00 a 17:00 - Práctica	
Martes - 17:00 a 19:00 - Teoría	
Jueves - 17:00 a 19:00 - Práctica	

3) Realice una página web que genere de forma aleatoria las PATENTES de automotores (como se muestra en la figura) de acuerdo a la siguiente regla:

- Comienzan con **AE** (use constantes)
- Espacio en blanco
- Número aleatorio entre 1 y 999 (el número debe estar compuesto por 3 caracteres, por lo tanto, para números menores a 3 cifras deberá rellenar con ceros)
- Espacio en blanco



- 2 caracteres aleatorios en mayúsculas desde la F a la Z

Ejemplo:

## Registro Automotor de la Provincia de Tucumán

Patente generada:

AE 052 PG

- 4) Realice una página web que simule una mano del juego **Black Jack**. El mismo se juega con una baraja de naipes de póker y el objetivo es sumar 21 puntos. En la página simularemos una mano de 3 naipes (en el juego originalmente se reparten 2 y se puede pedir más de a una), para ello, genere aleatoriamente 3 números del 1 al 13 (valor de la carta repartida al azar), se debe sumar el valor de las 3 cartas teniendo en cuenta que las figuras valen diez puntos (naipe 11, 12 y 13) y si la suma es igual a 21 debe mostrar el mensaje GANADOR, caso contrario, mostrar el mensaje PUNTOS OBTENIDOS XX.

Además, se deben mostrar los números de los naipes que salieron al azar, teniendo en cuenta que para el caso de las figuras no se debe mostrar el número, sino el nombre de la figura (A (as), J (sota), Q (reina) o K (rey)).

Algunos ejemplos:

**Black Jack**

Naipe 1: 7  
Naipe 2: Q (reina)  
Naipe 3: 8  
PUNTOS OBTENIDOS: 25

**Black Jack**

Naipe 1: K (rey)  
Naipe 2: 10  
Naipe 3: A  
**GANADOR!**



LABORATORIO II – Programador Universitario – Licenciatura en Informática

Anexo

Programador universitario 2021 - 1° año - 2° cuatrimestre										
Hora/Día	Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes	
08:00										
08:30										
09:00										
09:30							Laboratorio II Práctica Lab A			
10:00			Laboratorio II Práctica Lab A	Laboratorio II Práctica Lab A						
10:30										
11:00										
11:30										
12:00										
12:30										
13:00										
13:30										
14:00	Programación Práctica Lab. A, B y FOMECE		Álgebra II Teoría		Álgebra II Práctica	Cálculo II Práctica	Álgebra II Teoría		Programación Teoría Anf A1	
14:30			Cálculo II				Álgebra II Práctica	Cálculo II Práctica	Laboratorio II Práctica Lab B	
15:00			Teoría (15:45 a 17:15)		Cálculo II (16:15 a 17:45) Teoría					
15:30										
16:00										
16:30	Programación Práctica Lab. A, B y FOMECE		Laboratorio II Práctica Lab A y B		Programación Teoría Anf A1		Laboratorio II Teoría Anf A1			
17:00										
17:30										
18:00										
18:30										
19:00										
19:30										
20:00										
20:30										

Programador universitario 2021 - 2° año - 2° cuatrimestre										
Hora/Día	Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes	
14:00										
14:30										
15:00	Prob. y est. Anf. B4		Base de datos I Práctica Lab. A		Paradigmas Teo - Práct LAB. A		Prob. y est. Anf. B4		Taller de lenguajes II Teoría Lab. A	
15:30										
16:00										
16:30										
17:00	Paradigmas Teo- Práct Aula 4-0-7		Base de datos I Teoría Aula		Paradigmas Teo - Práct LAB. A		Base de datos I Práctica Lab. A		Taller de lenguajes II Práctica Lab. A y FOMECE	
17:30										
18:00										
18:30										
19:00					Taller de lenguajes II Teoría - Consulta Lab. A					
19:30										
20:00										
20:30										
21:00										

Programador universitario 2021 - 3° año - 2° cuatrimestre										
Hora/Día	Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes	
14:00										
14:30										
15:00					Ingeniería de Software Lab. Redes				Sist. Abiertos Teo-Práct Lab. FOMECE	
15:30			Sist. Abiertos Teo-Práct Lab. FOMECE				Comunicaciones II Teoría Lab. Redes			
16:00										
16:30										
17:00										
17:30									Ingeniería de Software Aula 4-0-7	
18:00										
18:30	Taller de legislación Aula 1-0-1				Taller de legislación Aula 1-0-1					
19:00			Comunicaciones II				Comunicaciones II		Proyecto Final Lab. B	
19:30			Práctica				Práctica			
20:00			Lab. Redes				Lab. Redes			
20:30										
21:00										