

### 3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

#### 3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

String

*EJERCICIO: u3e9\_contrasena*

- *Crea un programa que pida al usuario una propuesta de contraseña y compruebe si cumple con los siguientes requisitos.*
  - *Tiene entre 8 y 16 caracteres.*
  - *Tiene una letra mayúscula.*
  - *Tiene una letra minúscula.*
  - *Tiene un número.*
  - *Tiene uno de los siguientes valores: guión alto, guión bajo, arroba, almohadilla, dólar, tanto por ciento o ampersand.*
- *Si cumple con todos los requisitos se considera una contraseña segura, de lo contrario mostrará que es una contraseña no segura.*

### 3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

#### 3.3. OBJETOS DE ALTO NIVEL EN JAVASCRIPT

Mediante el Browse Object Model (BOM) se podían modificar las propiedades del navegador. Con Document Object Model (DOM) no hay ninguna entidad que trate de estandarizarlo.

