

ACTIVIDADES 13.12



- Hacer una página PHP que compruebe si el contenido de una variable es PAR o IMPAR (recordad que en un número par su resto de la división entre 2 es 0).

ACTIVIDADES 13.13



- Hacer una página PHP que tenga dos variables y nos indique si la suma de los números es mayor que el producto de ellos o al contrario. Ejemplo:
`$numero1=1; $numero2=2 ----> "la suma es mayor que el producto"`
`$numero1=3; $numero2=2 ----> "el producto es mayor que la suma"`

ACTIVIDADES 13.14



- Hacer una página PHP que tenga dos variables y según el valor de dichas variables realice los siguientes apartados:
 - a. Si el valor de la primera variable es mayor que 0 y el valor de la segunda menor que la primera, mostrará el nombre del alumno/a.
 - b. Si el valor de la primera variable es mayor que 0 y el valor de la segunda es mayor o igual que la primera, mostrará los apellidos del alumno/a.
 - c. Si el valor de la primera variable es menor que 0, mostrará el nombre y apellidos completos del alumno/a, independientemente del valor de la segunda variable.

ACTIVIDADES 13.16



- Hacer una página PHP que muestre por pantalla la tabla de multiplicar de una variable (desde el 1 al 10).

ACTIVIDADES 13.17



- Hacer una página PHP que muestre por pantalla los números del 100 al 0 en orden descendente, dando el salto de 2 en 2 números. Es decir, 100, 98, 96, 94, ..., 2, 0.

ACTIVIDADES 13.18



- Hacer una página PHP que muestre una figura similar a la siguiente. **NOTA:** solo está permitido el uso de un * en todo el código.

```
*  
**  
***  
****  
*****  
*****
```

ACTIVIDADES 13.19



- Hacer una página PHP que muestre por pantalla todos los divisores (aquellos cuyo resto de la división es 0) de un número guardado en una variable. Ej.: 16 -> sus divisores son: 1, 2, 4, 6, 16.

ACTIVIDADES 13.20



- Un número primo es aquel que solo es divisible entre 1 y entre sí mismo. Hacer una página PHP que muestre por pantalla si un número es o no primo.

ACTIVIDADES 13.21



- Hacer una página PHP que muestre los 20 primeros términos de la sucesión de Fibonacci. La sucesión de Fibonacci se caracteriza por tener el primer elemento: 1, el segundo elemento: 1 y el resto de elementos: se forman sumando los 2 términos anteriores -> 1, 1, 2, 3, 5, ...

ACTIVIDADES 13.29



- Hacer una página PHP que para una nota almacenada en una variable, muestre por pantalla lo siguiente:
- a. Si la nota es menor que 5 → "suspenso".
 - b. Si la nota está entre 5 y 6 → "aprobado".
 - c. Si la nota está entre 6 y 7 → "bien".
 - d. Si la nota está entre 7 y 8 → "notable".
 - e. Si la nota es mayor que 8 → "sobresaliente".

ACTIVIDADES 13.30



- Hacer una página PHP que contenga una función primo que recibe un número como parámetro y devuelve los siguientes resultados:
 - a. Si el número es primo muestra por pantalla "El número es primo".
 - b. Si el número no es primo muestra por pantalla "El número no es primo".

ACTIVIDADES 13.31



- Hacer una página PHP que contenga una función media que recibe 4 números como parámetros y devuelve el valor medio de los 4 parámetros recibidos (nota la media de 4 números es la suma de los 4 dividida entre 4).

ACTIVIDADES 13.32



- Hacer una página PHP que contenga una función cuentavocales que recibe una cadena de texto y muestra por pantalla el número de vocales totales que tiene la cadena (recordad que una cadena de texto se comporta como un *array* de caracteres).

ACTIVIDADES 13.33



- Hacer una página PHP que contenga una función cuadrado que recibe 2 parámetros, un carácter (que puede ser cualquiera) y un número, la función debe mostrar por pantalla un cuadrado con el carácter recibido (tantas filas y columnas como indique el número).

Ejemplo: cuadrado("#",3)

```
###
```

```
###
```

```
###
```

ACTIVIDADES 13.34



- Hacer una página PHP que contenga una función pirámide que recibe 2 parámetros, un carácter (que puede ser cualquiera) y un número, la función debe mostrar por pantalla una pirámide invertida con el carácter recibido (tantas filas y columnas como indique el número y de ahí descendiendo hasta 1).

Ejemplo: pirámide("@",4)

```
@@@@
```

```
@@@
```

```
@@
```

```
@
```

ACTIVIDADES 13.36



- Crear un fichero llamado *funciones.inc.php* que incluya dentro de él las siguientes funciones:
- la función creada en las Actividades 13.30.
 - la función creada en las Actividades 13.31.
 - la función creada en las Actividades 13.32.
 - la función creada en las Actividades 13.33.

ACTIVIDADES 13.37



- Crear un fichero llamado *pruebafunciones.php* que incluya dentro de él una llamada con *include()* a la actividad anterior, comprobando cada una de las funciones.

ACTIVIDADES 13.39

- 👉 Crear un fichero llamado *pruebafunciones.php* que incluya dentro de él una llamada con *include_once()* a la Actividad 13.36, comprobando cada una de las funciones.

ACTIVIDADES 13.40

- ➡ Crear un fichero llamado *pruebafunciones.php* que incluya dentro de él una llamada con *require_once()* a la Actividad 13.36, comprobando cada una de las funciones.

ACTIVIDADES 13.44



- » Hacer un formulario PHP que pida una serie de datos: nombre, apellidos, dirección, teléfono, población y provincia. Este formulario enviará los datos a otra página PHP mediante el método GET. La página que recibe los datos debe mostrar los datos recibidos por pantalla.

ACTIVIDADES 13.45



- » Hacer un formulario PHP que pida una serie de datos: nombre, apellidos, dirección, teléfono, población y provincia. Este formulario enviará los datos a otra página PHP mediante el método POST. La página que recibe los datos debe mostrar los datos recibidos por pantalla.

ACTIVIDADES 13.46



- ▶ Partimos de una página donde se nos pide un usuario y una contraseña. Enviando los datos por POST y comprobamos que el usuario y contraseña sean "usuario" "usuario". Una vez hemos autenticado al usuario en el sistema, se inicia la sesión y, en ese momento, nos aparecerá un enlace a otra página web en la que deberemos comprobar que el usuario ha sido autenticado en el sistema, mostrando esta página una sección exclusiva para los usuarios registrados. Si el usuario ha accedido a esta página sin registrarse, deberá mostrar un enlace a la página principal para que se identifique correctamente.

ACTIVIDADES 13.48



- ✦ Hacer una página que se comporte de manera distinta si el usuario está autenticado en el sistema o no (ha iniciado la sesión). Si el usuario no está identificado mostrará un enlace a otra página para proceder a la autenticación, mediante un usuario y una contraseña, una vez autenticado en el sistema deberá volver a la página inicial. Si el usuario esta autenticado mostrará unos enlaces de descarga.