

Paradigmas y Lenguajes de Programación III

Guía de PHP

Consigna: el alumno deberá desarrollar la guía en un hosting para que el mismo pueda ser testeado por todos los integrantes del curso. El código fuente debe tener su correspondiente acceso desde un REPO GIT.

4 - Un programita más útil que "Hola Mundo"

Sabiendo que la función rand nos retorna un valor aleatorio entre un rango de dos enteros: `$num=rand(1,100);`

En la variable \$num se almacena un valor entero que la computadora genera en forma aleatoria entre 1 y 100.

Hacer un programa que lo muestre por pantalla al valor generado. Mostrar además si es menor o igual a 50 o si es mayor.

Para imprimir el contenido de una variable también utilizamos el comando echo: `echo $num;`

5 - Tipos de variables

Definir una variable de cada tipo: integer, double, string y boolean. Luego imprimirlas en la página, una por línea.

6 - Variables de tipo string

Definir tres variables enteras. Luego definir un string que incorpore dichas variables y las sustituya en tiempo de ejecución.

Recordar que una variable se sustituye cuando el string está encerrado por comillas dobles:

```
$precio=90;  
echo "La computadora tiene un precio de $precio";
```

7 - Estructura condicional (if)

Generar un valor aleatorio entre 1 y 3. Luego imprimir en castellano el número (Ej. si se genera el 3 luego mostrar en la página el string "tres").

Para ver si una variable es igual a cierto valor debemos plantear una condición similar a:

```
if ($valor==3){//algoritmo}
```

8 - Estructuras repetitivas (for - while - do/while)

Mostrar la tabla de multiplicar del 2. Emplear el for, luego el while y por último el do/while.

La estructura for permite incrementar una variable de 2 en 2:

```
for ($f = 2; $f <= 20; $f = $f + 2)
```

9 - Envío de datos de un FORMULARIO (controles text y submit)

Paradigmas y Lenguajes de Programación III

Guía de PHP

Confeccionar un formulario que solicite la carga de un nombre de persona y su edad, luego mostrar en otra página si es mayor de edad (si la edad es mayor o igual a 18)

10 - FORMULARIO (control radio)

Solicitar que se ingrese por teclado el nombre de una persona y disponer tres controles de tipo radio que nos permitan seleccionar si la persona: 1-no tiene estudios, 2-estudios primarios y 3-estudios secundarios.

En la página que procesa el formulario mostrar el nombre de la persona y un mensaje indicando el tipo de estudios que posee.

11 - FORMULARIO (control checkbox)

Confeccionar un formulario que solicite la carga del nombre de una persona y que permita seleccionar una serie de deportes que practica (futbol, basket, tennis, voley)

Mostrar en la página que procesa el formulario la cantidad de deportes que practica.

12 - FORMULARIO (control select)

Confeccionar un formulario que solicite el ingreso del nombre de una persona y un control select (en este último permitir la selección de los ingresos mensuales de la persona: 1-1000,1001-3000,>3000)

En la página que procesa el formulario mostrar un mensaje si debe pagar impuestos a las ganancias (si supera 3000)

13 - FORMULARIO (control textarea)

Confeccionar una página que muestre un contrato dentro de un textarea, disponer puntos suspensivos donde el operador debe ingresar un texto. La página que procesa el formulario sólo debe mostrar el contrato con las modificaciones que hizo el operador.

Ej. de un contrato puede ser:

En la ciudad de [...], se acuerda entre la Empresa [...]
representada por el Sr. [...] en su carácter de Apoderado,
con domicilio en la calle [...] y el Sr. [...],
futuro empleado con domicilio en [...], celebrar el presente
contrato a Plazo Fijo, de acuerdo a la normativa vigente de los
artículos 90,92,93,94, 95 y concordantes de la Ley de Contrato de Trabajo N° 20.744.

14 - Vectores (tradicionales)

Definir un vector con los nombres de los días de la semana. Luego imprimir el primero y el último elemento del vector.

15 - Creación de un archivo de texto.

Confeccionar un programa en PHP que permita hacer el pedido de pizzas via internet.

El formulario debe ser:

Nombre:[.....]

Direccion:[.....]

Jamon y queso:[x]

Cantidad[...]

Paradigmas y Lenguajes de Programación III

Guía de PHP

Napolitana:[x]
Cantidad[...]
Muzzarella:[x]
Cantidad[...]
[Confirmar]

Para el ingreso del nombre, dirección y cantidad de pizzas de cada tipo disponer objetos de la clase "text".

Disponer tres objetos de tipo "checkbox" para seleccionar los tipos de pizzas.

Por último disponer un botón para el envío de datos: "submit".

Grabar en un archivo de texto llamado "pedidos.txt" cada pedido, separados por una línea de puntos entre cada pedido.

16 - Lectura de un archivo de texto.

Confeccionar un programa que muestre el archivo de pedido de pizzas via internet del punto anterior.

Recordemos que creamos el archivo de texto llamado pedidos.txt (grabar la página php en el mismo directorio donde se encuentra el archivo pedidos.txt)

17 - Vectores (asociativos)

Crear un vector asociativo que almacene las claves de acceso de 5 usuarios de un sistema. Acceder a cada componente por su nombre. Imprimir una componente del vector.

18 - Funciones en PHP

Confeccionar un formulario que solicite la carga del nombre de usuario y su clave en dos oportunidades. En la página que se procesan los datos del formulario implementar una función que imprima un mensaje si las dos claves ingresadas son distintas.

19 - ¡Vamos MySQL! 😊