

Ejercicios PHP – Bloque 1

operaciones básicas

1. Haz un programa que, teniendo tres números con decimales: precioNormal, porcentajeRebaja y precioRebajado, muestre por pantalla el precio normal y el rebajado, tras haber aplicado el porcentaje de descuento indicado en la variable porcentajeRebaja. La salida del programa deberá tener el siguiente formato:
*Precio normal del artículo: euros
*Porcentaje de rebaja aplicado: %
*Descuento aplicado: euros
*Precio final del artículo: Euros
2. Realiza un programa que teniendo las tres notas de los exámenes, nos muestre por pantalla si su media le sale aprobado.
3. Realiza un programa que tenga una lista con los dos números enteros que tú quieras y los sume, mostrando por pantalla cada uno de los números y el resultado de la suma.
4. Haz un programa en el que haya una variable entera llamada número con un valor cualquiera. El programa deberá mostrar por pantalla si dicho número es par.
5. Realiza un programa en el que haya una variable entera llamada año inicializada con cualquier valor positivo. El programa mostrará por pantalla si el año guardado en dicha variable es bisiesto. Ten en cuenta que un año es bisiesto cuando se cumple alguna de estas dos condiciones:
a) Es múltiplo de 400
b) No es múltiplo de 400, pero es múltiplo de 4 y no es múltiplo de 100
6. Hacer un programa en el que haya una variable entera llamada dinero e inicializarla a cualquier valor. El programa nos expresará esa cantidad en billetes de 500, 100, 50, 20 y 10 € y monedas de 2 y 1 €. Se ignoran los céntimos.
7. Estamos haciendo un programa de loterías y tenemos dos variables llamadas número y NúmeroPremiado, que se encuentran inicializadas con números de 5 cifras. El programa deberá mostrar por pantalla:
a) Si el número coincide con el número premiado.
b) Si el número tiene reintegro, es decir, se dan a la vez las dos siguientes condiciones:
a. La primera cifra del número coincide con la primera cifra del número premiado
b. La última cifra del número coincide con la última cifra del número premiado
8. Realiza un programa que genere números enteros aleatorios entre 0 y 10 y los muestre por pantalla, el programa terminará cuando el número sea 10.