

Instrucciones Condicionales 2 PHP.

- **Opcional:**
 - Si quieres, guarda los datos en archivos externos y cárgalos en el actual que se denominará *condicionales2.php*.
 - Puedes aplicar estilos *css* si quieres. Si es así, guardarlos en un archivo aparte a enlazar también con el actual.

Ejercicio 1.

- Crea 2 variables y asigna a cada una un valor numérico.
- Muestra un mensaje por pantalla si el primer número es mayor que el segundo.
- Otro diferente si ambos son iguales.
- Y un tercer mensaje si el segundo número es mayor que el primero.

Ejercicio 2.

- Crear una variable e introducir en ella un número entero.
- Confirma que el valor introducido es un número entero.
- Si es entero, muestra por pantalla una leyenda que indique si dicho número es positivo, cero o negativo.

Ejercicio 3.

- Crea los archivos *roja.php* y *azul.php*.
- Estos archivos tendrán respectivamente las variables *roja* y *azul* con los siguientes contenidos:
 - *azul* = "Si tomas la pastilla azul, fin de la historia. Te despertarás en tu cama y te creerás lo que quieras creerte".
 - *roja* = "Si tomas la pastilla roja, te quedarás en el país de las maravillas y yo te mostraré hasta donde alcanza la madriguera de conejos."
- En el archivo *condicionales2.php*, crea la variable *pastilla* y carga en ella, o el valor *azul* o el valor *roja*, de modo que:
 - Si el valor es *roja* muestra un párrafo en pantalla con el contenido del archivo *roja.php*.
 - Si el valor de la variable es *azul*, crea un párrafo con el contenido del archivo *azul.php*.
- Modifica el ejercicio para utilizar ahora archivos de texto (*.txt*), con los mismos contenidos.

Ejercicio 4.

- Introducir las tres notas de un alumno en 3 variables.
- Si la media aritmética es mayor o igual a 5 mostrar el mensaje "Aprobado", en caso contrario, "Suspendido".

- Además, incluir en la salida por pantalla cada nota por separado y el resultado de la media redondeado y con 2 decimales.

Ejercicio 5.

- Introducir tres números en 3 variables.
- Si todos son iguales, mostrar por pantalla un mensaje junto con la suma del primero con el segundo y este resultado multiplicado por el tercero, en caso contrario se imprime por pantalla: "Los números no son iguales".