



CODERS.BAY

PHP ÜBUNGEN 01



ACHTUNG



ACHTUNG: Ich möchte eine schön gestylte Abgabe gesehen. OHNE Inlinestyling! So wie ihr es gelernt habt und so wie es semantisch und syntaxtechnisch richtig ist!



ÜBUNG 01



Schreibe ein Programm das Zwischenergebnis und Endergebnis errechnet und die Artikeln ausgibt.

➤ Artikel 1: € 22,50

➤ Artikel 2: € 12,30

➤ Artikel 3: € 5,20

➤ Nettosumme: ??

➤ Umsatzsteuer 20%: ??

➤ Bruttosumme: ??



ÜBUNG 02



Erstelle ein Eingabeformular und ein dazu passendes PHP-Programm, mit dessen Hilfe das Quadrat einer Zahl berechnet werden kann.
Die Zahl soll also mit sich selbst multipliziert werden. Vergiss nicht, die eingegebene Zeichenkette in eine Zahl umzuwandeln



ÜBUNG 03



Erstelle ein Eingabeformular und ein dazu passendes PHP-Programm. Es soll den Preis für eine Tankfüllung berechnet werden.

Es gibt zwei Sorten Benzin: Normal (Preis: 1,35 €) und Super (Preis: 1,40 €)



ÜBUNG 04



Der Benutzer gibt im ersten Eingabefeld die getankte Literzahl und im zweiten entweder ein großes N oder ein großes S ein. Das PHP-Programm ermittelt in Abhängigkeit von der Sorte und der getankten Menge den zu zahlenden Betrag. Es wird davon ausgegangen, dass der Benutzer keine Fehleingaben macht.



ÜBUNG 05



Erweitere die vorherige Übung. Großkunden, die 100 Liter oder mehr tanken, erhalten unabhängig von der Sorte an dieser Tankstelle 2% Rabatt. Falls der Benutzer beispielsweise eingibt, dass er 120 Liter Normal Benzin tankt sollte die Ausgabe des Programms dies auch berechnen.



ÜBUNG 06



Erweitere das Programm der Übung 5. Nun soll der Preis für eine Tankfüllung ohne Rabatt für Großkunden berechnet werden. Es gibt drei Sorten Benzin:

- Normal (Preis: 1,35 €)
- Super (Preis: 1,40 €)
- Diesel (Preis: 1,10 €)



ÜBUNG 07



Schreibe ein Programm, in dem mithilfe verschiedener for-Schleifen (nicht while oder do-while) die angegebenen Zeilen ausgeben.

Tipp: für die letzte Zahlenreihe wird auch eine zusätzliche Verzweigung mit if benötigt

Angegebene ZEILEN:

```
13 17 21 25 29
2 1.5 1 0.5 0 -0.5 -1
2000 3000 4000 5000 6000
Z5 Z7 Z9 Z11 Z13
a b1 a b2 a b3
c2 c3 c12 c13 c22 c23
13 17 21 33 37 41 45
```



ÜBUNG 08



Erstelle ein kleines Computerspiel. Zwei Spieler würfeln mithilfe des Zufallszahlengenerators gegeneinander. Die Würfe jedes Spielers sollen addiert werden. Sobald einer der beiden Spieler oder beide Spieler nach einer Spielrunde den Wert 25 erreicht oder überschritten haben, ist das Spiel zu Ende. Der Gewinner ist der Spieler mit der höheren Punktzahl. Seine Nummer soll anschließend ausgegeben werden.



CODERS.BAY

FERTIG ;)