

Aplicaciones web desde el lado servidor.

DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR

PRÁCTICA 5. EJERCICIOS PHP P1

Autor:
VANESSA TARÍ COSTA

Revisado por:

GARRIDO PORTES, GUILLERMO

PRÁCTICA5. EJERCICIOS PHP P1

1.	EJERCICIO.....	2
2.	EJERCICIO.....	2
3.	EJERCICIO.....	2
4.	EJERCICIO.....	2
5.	EJERCICIO..... ¡Error! Marcador no definido.	
6.	EJERCICIO.....	3
7.	EJERCICIO.....	4
8.	EJERCICIO.....	4
9.	EJERCICIO.....	4
10.	EJERCICIO.....	4

1.EJERCICIO

Crear dos ficheros, *ejercicio1a.html* y *ejercicio1b.php*. En el primero, habrá un formulario donde el usuario introducirá dos números, y cuando pulse el botón calcular, abrirá *ejercicio1b.php* donde saldrá el resultado de multiplicar los dos números introducidos.

Número 1:

Número 2:

☒ +
 ☐ -
 ☐ *
 ☐ /

Calcular

2.EJERCICIO

Crear una calculadora sencilla con PHP. Deberá haber un sólo archivo (*ejercicio2.php*), donde habrá un formulario con dos inputs para introducir los números, y cuatro radiobuttons con las diferentes opciones (sumar, restar, multiplicar y dividir). Cuando el usuario le dé al botón calcular, la aplicación deberá recargar la página mostrando, además de la calculadora, el resultado (el resultado sólo se debe mostrar si ha habido alguna operación).

El resultado es 2

Número 1:

Número 2:

☒ +
 ☐ -
 ☐ *
 ☐ /

Calcular

3.EJERCICIO

Crear un formulario para calcular la factorial de un número introducido por el usuario. El cálculo deberá hacerse mediante una función sencilla, y el resultado se deberá mostrar en la misma página (sólo hay que crear un archivo *ejercicio5.php*).

4.EJERCICIO

Realiza un formulario y llámalo *ejercicio4a.html* utilizar el método get que recoja los datos como el que se muestra a continuación para mostrar el texto en otra página llamada *ejercicio4b.php* .

Leer el valor de cada campo y mostrarlo en otra página llamada *ejercicio4b.php* que deberá comprobar si tiene valor, y si está vacío, además usar una función *recoge()* que permite recoger el nombre y convertir caracteres especiales en entidades HTML, eliminar blancos y eliminar etiquetas html.

Ejercicio4a.html

Formulario Datos personales

Escriba su nombre:

Sexo: ☒ Hombre ☐ Mujer

Edad:

Peso kg:

Estado civil: ☐ Soltero ☐ Casado ☐ Otro

Aficiones:

☐ Cine

☐ Literatura

☐ Tebeos

☐ Deporte

☐ Música

☐ Televisión

Ejercicio4b.php

- NOMBRE: Guillermo
- SEXO: hombre
- EDAD: 3
- PESO: 82
- ESTADOCIVIL: soltero
- Afición: CINE
- Afición: DEPORTE

[Volver.](#)

5. EJERCICIO

Crea una clase Empleado con 2 propiedades: nombre y sueldo (anual). Implementa los getters y setters de las dos propiedades (ten en cuenta la visibilidad adecuada de las propiedades y métodos).

Crea dos empleados rellenando su nombre y sueldo, y haz que salga por pantalla la frase "nombre_empleado tiene un sueldo de sueldo_empleado".

Añadir un atributo numero_empleado que se rellenen en el momento en que se crea el empleado y no se pueda modificar después.

Modificar el nombre añadiendo también el apellido en el atributo nombre e incrementar el sueldo un 10% a cada empleado.

Añade un método a la clase Empleado que devolverá un booleano indicando si el empleado tiene que pagar impuestos (si su sueldo es mayor que 1200 mensuales) o no (si es menor).

Muestra la frase "nombre_empleado tiene que pagar impuestos" o "nombre_empleado no tiene que pagar impuestos" después de la frase "nombre_empleado tiene un sueldo de sueldo_empleado".

6. EJERCICIO

Crea una clase Mamifero con las propiedades especie, sonido y familia, y un constructor donde se le pasarán la especie y el sonido (pero no la familia) para rellenarlos. Además, tendrá un método sonido() donde se mostrará la frase "Sonido de especie, de la familia familia: sonido".

Crea otras dos clases que hereden de Mamifero llamadas Perro y Gato. Ambas clases tendrán sólo un constructor donde se rellenará la familia a la que pertenece cada una (cánidos o felinos).

Comprueba que la aplicación funciona de forma correcta creando un perro y un gato y ejecutando sus métodos sonido().

7. EJERCICIO

Crea una clase Trabajador. Define como atributos su nombre y sueldo. La clase tendrá el método calcularSueldo().

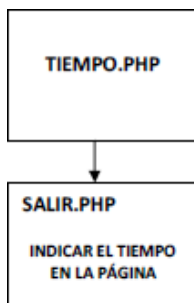
Implementa la clase Empleado, que heredará de la anterior. Para calcular el sueldo tener en cuenta que se le paga 9.50 la hora.

Plantea otra clase Gerente que herede de la clase Trabajador. Para calcular el sueldo tener en cuenta que se le abona el sueldo base (2500) más un porcentaje del beneficio de la empresa (parámetro que se le pasará al constructor de la clase Gerente).

Crear los métodos necesarios en las clases y comprobar su funcionamiento.

8. EJERCICIO

Crear una variable de sesión que almacene la hora de entrada en una página. Al pulsar SALIR, que almacene la hora actual e indique el tiempo que ha estado accediendo a esa página.



9. EJERCICIO

Desde que se aprobó el apreciado artículo 22 de la Ley 34/2002, la ley de Cookies, en Europa estamos obligados a notificar al usuario si creamos Cookies en sus navegadores. Un sistema simple de almacenamiento que lleva entre nosotros desde hace décadas apareció en 1995 en Internet Explorer,

donde se puede guardar cierta información en sus propios equipos con objetivos tan diversos como mejorar la experiencia de navegación o espiar su forma de moverse por la red.

Por ello ahora se nos pide crear un pequeño cartel que informe con los siguientes datos:

- Texto descriptivo.
- Botón para aceptar la ley.
- Enlace con más información sobre la ley.

Con PHP podemos mostrar un cartel si no ha aceptado y ocultarlo para siempre si pulsa el botón donde nos da el consentimiento.

Cada vez que el usuario entre a la web, si previamente no ha aceptado las cookies se le mostrará el mensaje anterior, sin embargo, si en algún momento el usuario ha aceptado las cookies, no se le debe de mostrar de nuevo.

