

Familia Profesional Informática y Telecomunicaciones		Nombre del Ciclo Formativo Título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web			
Centro Educativo IES Campanillas (sede CITIC)		Módulo Profesional Desarrollo Web en Entorno Servidor Código: 0613 N.º de créditos ECTS: 12		Profesor Luis José Sánchez González	
Curso lectivo 2015 / 2016	Grupo 2º DAW	Tipo de documento Examen	Trimestre Primero	Fecha 21 de octubre de 2015	Turno Segundo

INSTRUCCIONES

- ➔ El alumno debe entregar una carpeta con las soluciones al examen cuyo nombre debe estar formado por el número de lista seguido de las iniciales. Por ejemplo, Facundo Romuedo Piladro que es el número 8 de la lista entregaría una carpeta con nombre **Ex08frp**.
- ➔ Los ficheros o carpetas correspondientes a las soluciones se deben nombrar igual que la carpeta junto con el número del ejercicio, por ejemplo **Ex08frp1.php**, **Ex08frp2.php**, etc. en caso de ser ficheros o **Ex08frp1**, **Ex08frp2**, etc. en caso de ser carpetas.
- ➔ En los comentarios de cada programa **se debe indicar el nombre completo**, la fecha y - si procede - el turno.
- ➔ Únicamente se necesita entregar el código fuente en php junto con las imágenes y las hojas de estilo en caso de que las haya. No se deben entregar los ficheros o carpetas con información del proyecto (por ej. la carpeta nbproject).

EJERCICIOS

1. Escribe un programa que pida 10 números uno detrás de otro (no se pueden pedir los 10 en la misma página) y que, a continuación, muestre el máximo, el mínimo y el número de capicúas (solo la cantidad).

2. Realiza un programa que pida 8 números por teclado y que los almacene en un *array*. A continuación se debe mostrar el contenido de ese *array* junto al índice (0 – 7). Seguidamente el programa debe colocar de forma alterna y en orden los primos y los no primos: primero primo, luego no primo, luego primo, luego no primo... Cuando se acaben los primos o los no primos, se completará con los números que queden.

Ejemplo:

Array original:

0	1	2	3	4	5	6	7
20	5	7	4	37	9	2	17

Array resultante:

0	1	2	3	4	5	6	7
5	20	7	4	37	9	17	2

3. En ajedrez, el valor de las piezas se mide en peones según la siguiente tabla:

Pieza	Dama	Torre	Alfil	Caballo	Peón
Valor	9 peones	5 peones	3 peones	2 peones	1 peón

Realiza un programa que genere al azar las capturas que han hecho dos jugadores durante una partida. Las capturas pueden ir de 0 a 15 Hay que tener en cuenta que cada jugador tiene la posibilidad de capturar algunas de las siguientes piezas (no más): 1 dama, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones.

Ejemplo:

Fichas capturadas por el jugador 1: Alfil (3 peones) Caballo (2 peones) Peón (1 peones) Torre (5 peones) Peón (1 peones) Puntos totales: 12 peones.	Fichas capturadas por el jugador 2: Peón (1 peones) Dama (9 peones) Caballo (2 peones) Caballo (2 peones) Puntos totales: 14 peones.
---	---

El valor de cada pieza se debe almacenar en un *array* asociativo.

4. Crea un *array* bidimensional de 6 filas por 8 columnas relleno con números aleatorios entre 1 y 500 (ambos incluidos). Los números se pueden repetir. Se deben mostrar todos los números bien alineados en filas y columnas. Muestra el mínimo de entre los primos en rojo y los números adyacentes en amarillo. Si el mínimo primo se repite, se puede colorear uno cualquiera de ellos o todos, como al alumno le resulte más fácil.