



TRABAJO PRÁCTICO 02 - 2023

Temas: Estructuras condicionales, funciones predefinidas

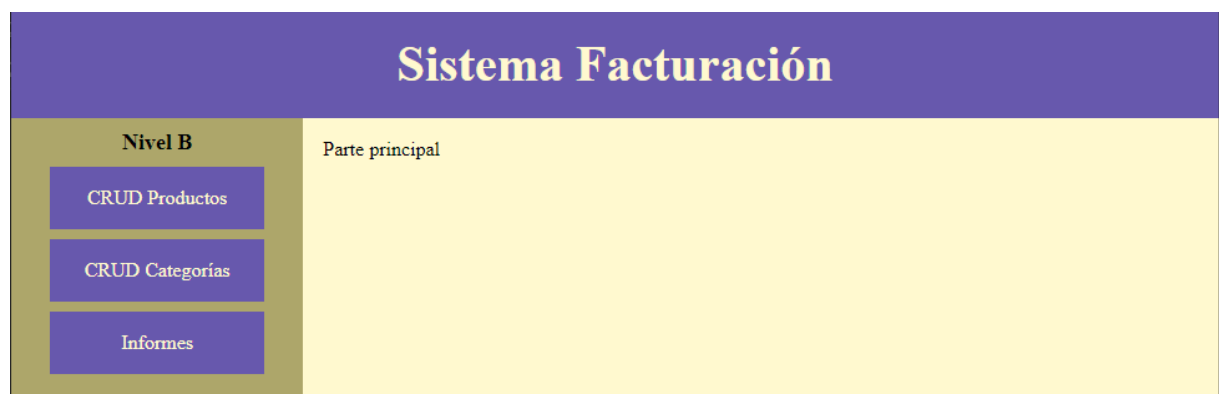
Recuerde trabajar en todos los puntos con los archivos **encabezado.php** y **pie.php**, como se hizo en el punto 1 del TP01.

1. En un sistema web de venta y facturación, se accede al mismo mediante un usuario y contraseña, además, cada usuario tiene un nivel de acceso distinto, es decir, los permisos para realizar acciones en el sistema son distintos para cada usuario según su nivel de acceso.

Los niveles de acceso permiten:

Nivel	Permiso
A	Listado productos Informes
B	CRUD productos CRUD categorías Informes
C	CRUD productos CRUD categorías Informes CRUD usuarios Balances

Desarrolle una página web que genere aleatoriamente el nivel de acceso y muestre en el aside un menú con las opciones de la columna Permiso. Invoque el CSS minimizado de **Bootstrap**, y utilice sus clases para maquetar la estructura general y el menú. La página debe verse de la siguiente manera:



LABORATORIO II: Programador Universitario - Licenciatura en Informática
LABORATORIO DE SOFTWARE II: Ingeniería en Informática

2. En una página web genere aleatoriamente una fecha, es decir un número entre 1 y 31 para el día y otro número entre 1 y 12 para el mes. Luego muestre por pantalla la fecha generada y a qué signo del zodiaco pertenece (ver Anexo). La página debe lucir de la siguiente manera (utilice las imágenes provistas):



3. Desarrolle una página que resuelva el punto 4 del TP de Pseudo código. Para ello genere de manera aleatoria el precio a pagar de la compra, un valor entre 10.000 y 30.000, también genere de manera aleatoria una letra para indicar la tarjeta de crédito a usar (V, M, N, S, T). Según la tarjeta utilizada (utilice switch) realice los cálculos correspondientes y muestre la información de la siguiente manera (utilice las imágenes provistas):



4. Realice una página web que simule **una mano** del juego 9 y medio. El mismo se juega con una baraja española y el objetivo es sumar 9 y $\frac{1}{2}$ puntos. En la página simularemos una mano de 2 naipes (en el juego originalmente se puede pedir más), para ello, genere aleatoriamente 2 números del 1 al 12 (valor de la carta repartida al azar), se debe sumar ambas teniendo en cuenta que las negras valen medio punto (naipe 10, 11 y 12) y si la suma es igual a 9 y $\frac{1}{2}$ debe mostrar el mensaje GANADOR, caso contrario, mostrar el mensaje PUNTOS OBTENIDOS XX. Además, se deben mostrar los números de los naipes que salieron al azar, teniendo en cuenta que para el caso de las negras no se debe mostrar el número, sino el nombre de la figura (sota, caballo o rey). Algunos ejemplos:



LABORATORIO II: Programador Universitario - Licenciatura en Informática
LABORATORIO DE SOFTWARE II: Ingeniería en Informática

9 y Medio

Naipes 1: 6

Naipes 2: **Rey**

PUNTOS OBTENIDOS: **6.5**

9 y Medio

Naipes 1: **Caballo**

Naipes 2: **9**

GANADOR

ANEXO

Signo	Fechas
Aries	21 de marzo - 20 de abril
Tauro	21 de abril - 20 de mayo
Géminis	21 de mayo - 21 de junio
Cáncer	22 de junio - 22 de julio
Leo	23 de julio - 23 de agosto
Virgo	24 de agosto - 23 de septiembre
Libra	24 de septiembre - 22 de octubre
Escorpio	23 de octubre - 22 de noviembre
Sagitario	23 de noviembre - 21 de diciembre
Capricornio	22 de diciembre - 19 de enero
Acuario	20 de enero - 19 de febrero
Piscis	20 de febrero - 20 de marzo

** fuente: Wikipedia*