

A decorative graphic featuring a vertical yellow arrow on the left, a horizontal green arrow, a horizontal light green arrow, and a horizontal blue arrow. A blue diagonal banner with a dashed yellow border is in the top right corner, containing the word 'ACTIVIDAD' in white script.

ACTIVIDAD

Dossier de Actividades del Tema: Programación basada en lenguajes de marcas con código embebido.

Desarrollo de aplicaciones Web

Desarrollo web en entorno servidor embebido



## 1. Actividad 1 – Programación basada en lenguajes de marcas con código embebido

- 1.1. Crea una aplicación que parta de un formulario en que se pida al usuario introducir un texto. El programa nos dirá si el texto introducido es un palíndromo o no. Ten en cuenta que el texto que introduzca el usuario puede tener espacios.
- 1.2. Escribir un programa que represente el menú semanal de un restaurante utilizando un array asociativo. Las claves serán los días de la semana y los valores serán los platos. El programa constará de un formulario en el que el usuario introducirá el día del que quiere consultar el menú. A continuación se mostrará el plato que corresponda al día seleccionado.
- 1.3. Realizar una aplicación que simule una calculadora. Constará de una página HTML con dos campos de texto para introducir los dos operadores, y 4 RadioButtons para seleccionar la operación: suma, resta, multiplicación y división. Se mostrará el resultado de la operación en una segunda página con la frase “El resultado de la suma/resta/multiplicación/división es XXX”.  
Hacer el programa usando un formulario de tipo POST.

- 1.4. Escribe un programa desde el que podamos encender y apagar 8 luces con el mismo número de interruptores.

En nuestra programa, las luces (o los interruptores) vendrán representadas por un array de 8 posiciones, todas ellas con el valor “false” inicialmente. Nuestras luces estarán numeradas del 0 al 7.

El usuario introducirá en un formulario la secuencia de interruptores que pulsa, separados por coma. Por ejemplo, una secuencia correcta sería: 1,2,3,4,4,4,3,5.

El programa mostrará el estado de las luces después de que el usuario haya introducido la secuencia. Para la secuencia anterior, el resultado sería: false, true, true, false, false, true, false, false.

Quizás esta función te puede ser útil: [explode](#).

- 1.5. Escribir un programa que nos pida un número de DNI y nos calcule la letra. El cálculo se realiza dividiendo el número entre 23 y el resto se sustituye por letra que corresponde mediante la siguiente tabla:

RESTO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
LETRA	T	R	W	A	G	M	Y	F	P	D	X	B

RESTO	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
LETRA	N	J	Z	S	Q	V	H	L	C	K	E

Debes hacer uso de arrays asociativos.