

# Entrega d'exercici: Funcions i Estructures de control (Tema 3)

Pendent: Rebre una qualificació

## Descripció

En aquesta pràctica aprendràs a programar funcions en PHP i a aplicar sentències de control de flux d'execució en PHP.

## Nivell 1

### - Exercici 1

Programa una funció que, donat un número qualsevol (per exemple, la teva edat) ens digui si és parell o imparell mitjançant un missatge per pantalla.

### - Exercici 2

Per jugar a l'"amagatall" se'ns ha demanat un programa que compti fins a 10. Però la persona que comptarà és una mica tramposa i ho farà comptant de dos en dos. Crea una funció que compti fins a 10, de 2 en 2, mostrant cada número del compte per pantalla.

### - Exercici 3

Imagina't que volem que compti fins a un nombre diferent de 10. Programa la funció perquè el final del compte estigui parametritzat.

### - Exercici 4

Per prevenir oblits en utilitzar la nostra meravellosa opció "amagatall" establirem un paràmetre per defecte igual a 10 a la funció que s'encarrega de fer aquest compte.

### - Exercici 5

Escriure una funció per verificar el grau d'un/a estudiant d'acord amb la nota.

Condicions:

- Si la nota és 60% o més, el grau hauria de ser Primera Divisió.
- Si la nota està entre 45% i 59%, el grau hauria de ser Segona Divisió.
- Si la nota està entre 33% to 44%, el grau hauria de ser Tercera Divisió.
- Si la nota és menor a 33%, l'estudiant reprovarà.

### - Exercici 6

Charlie em va mossegar el dit!

Charlie et mossegarà el dit exactament el 50% del temps.

- Escriu La funció `isBitten ()` que retorna `TRUE` amb un 50% de probabilitat i `FALSE` en cas contrari.

### 📢 Important

Consell: pot ser que la funció `rand()` et resulti útil.

## 🌟🌟🌟 Nivell 2

### - Exercici 1

Ens han demanat un llistat de cada any on es van produir jocs olímpics des de **1960** inclòs fins al **2016**. Programa un bucle que calculi i mostri per pantalla els anys olímpics dins de l'interval esmentat.

### - Exercici 2

Escriu una funció que determini la quantitat total a pagar per una trucada telefònica segons les següents premisses:

- Tota trucada que duri menys de 3 minuts té un cost de 10 cèntims.
- Cada minut addicional a partir dels 3 primers és un pas de comptador i costa 5 cèntims.

### - Exercici 3

Imagina que som a una botiga on es ven:

- Xocolata: 1 euro
- Xiclets: 0,50 euros
- Caramels: 1,50 euros

Implementa un programa que permeti afegir càlculs a un total de compres d'aquest tipus. Per exemple, que si comprem:

2 xocolates, 1 de xiclets i 1 de caramels, tinguem un programa que permeti anar afegint els subtotals a un total, tal que així:

```
funció(2 xocolates) + funció(1 de xiclets) + funció(1 de caramels) = 2 + 0.5 + 1.5
```

Sent, per tant, el total, 4.

## 🌟🌟🌟 Nivell 3

### - Exercici 1

La **criba d'Eratòstenes** és un algoritme pensat per a trobar nombres primers dins d'un interval donat. Basant-te en la informació de l'enllaç adjunt, implementa la criba d'Eratòstenes dins d'una funció, de tal forma que puguem invocar la funció per a un número concret.

#### 📢 Per saber més

->Criba d'Eratòstenes



### Objectius

- Programar funcions en PHP.
- Aplicar sentències de control de fluxe d'execució en PHP.



**Durada: 3 dies**



## Lliurament:

Crea un sol repositori per a tots els exercicis del Sprint, i envia la URL perquè siguin revisats.

## Estat de la tramesa

<b>Estat de la tramesa</b>	Cap intent
<b>Estat de la qualificació</b>	Sense qualificació

**Criteris de qualificació**

<b>Encapsulació de lògica en funció. (NI)</b>	No hi ha lògica encapsulada. <i>0 punts</i>	Lògica encapsulada forma ineficient (Sense establir paràmetres, per exemple) <i>0.5 punts</i>
<b>Programació d'un cas senzill de bucle. (NI)</b>	No hi ha bucle programat. <i>0 punts</i>	El bucle està, però no mostra resultat adequat, bucle infinit <i>0.5 punts</i>
<b>Parametrització de funció. (NI)</b>	Incorrectament parametritzada. <i>0 punts</i>	Corre <i>1 pun</i>
<b>Paràmetre per defecte. (NI)</b>	Incorrectament explicat o amb un valor diferent al del enunciat. <i>0 punts</i>	Valor corre <i>1 pun</i>
<b>Programar una lògica condicional encapsulada en un context especificat. (NI)</b>	No s'entrega o no resol cap cas esmentat. <i>0 punts</i>	Resol <i>3 pur</i>
<b>Programar una lògica encapsulada amb ajuda de les funcions bàsiques del PHP (NI)</b>	No s'entrega o no resol cap cas esmentat. <i>0 punts</i>	Resol <i>3 pur</i>
<b>Programar bucle un context especificat. (NII)</b>	No hi ha bucle <i>0 punts</i>	El bu anys <i>2 pur</i>
<b>Programar una lògica condicional. (NII)</b>	No s'entrega o no resol cap cas esmentat. <i>0 punts</i>	Lògic <i>2 pur</i>
<b>Programar una lògica condicional encapsulada en un context especificat. (NII)</b>	No s'entrega o no resol cap cas esmentat. <i>0 punts</i>	Resol, al menys 2 del casos de productes esmentats i els enca en una funció. <i>1 punts</i>
<b>Programar lògica per resoldre un problema clàssic de programació (NIII)</b>	No implementa cap solució o la solució no funciona. <i>0 punts</i>	Implementa una lògica que no resol tots els casos i no està correctament encapsulada en una funció. <i>0.25 punts</i>
		Implementa una lògica que no resol tots els casos o no està correctament encapsulada en funció. <i>0.5 punts</i>

**Comentaris de la  
tramesa**

► [Comentaris \(0\).](#)

Entregar

Encara no heu fet cap tramesa.



Unió Europea  
Fons Europeu  
de Desenvolupament Regional

Segueix-nos



Heu iniciat sessió com a [Ignasi Ortiz](#) ([Surt](#))

[Política de Cookies](#) - [Política de Privacitat](#) - [Condicions Generals d'Us](#)