

### **Ejercicios Tema 3 - Programación basada en lenguajes de marcas con código embebido**

Ejercicio 1 - Programa que reciba por "GET" número de filas (f) y número de columnas (c) y muestre formulario para pedir 2 matrices de fxc y que al enviar los datos muestre la suma de ambas (ampliar para el producto de matrices)

Ejercicio 2 - Programa que muestre en una <table> los seis números ordenados de un sorteo de la primitiva (números aleatorios entre [1,49]). Mostrar la fecha y la hora del sorteo.

Ejercicio 3 - Programa que genere un número aleatorio de 5 cifras y lo muestre con imágenes.

Ejercicio 4 - Lo mismo que el ejercicio 2, pero mostrando los números con las imágenes del ejercicio anterior.

Ejercicio 5 - Realiza un programa que muestre la fecha y hora actual usando las imágenes del Ejercicio 2.

Ejercicio 6 - Implementar un contador de visitas

Ejercicio 7 - Implementar un formulario múltiple que permita o bien subir un fichero o pegarlo en formato csv y que lo muestre como una tabla HTML.

Ejercicio 8 - Añadir al anterior un formulario que permita subir una imagen y la muestre directamente usando codificación base64.

Ejercicio 9 - Programa que pida un número indeterminado de números (hasta que el usuario inserte -1), muestre dichos números y la suma total.

Ejercicio 10 - Programa que imprima las direcciones IP públicas del Instituto

Ejercicio 11 - Realiza un programa que escoja al azar 10 cartas de la baraja española y que diga cuántos puntos suman según el juego de la brisca. Asegúrate de que no se repite ninguna carta, igual que si las hubieras cogido de una baraja de verdad. Deberás mostrar las imágenes de las cartas obtenidas al azar y la puntuación que suman. El valor de cada carta es el que sigue: As (11 puntos), Tres (10 puntos), Rey (4 puntos), Caballo (3 puntos) y Sota (2 puntos). El resto de cartas no tienen valor puntuable. El número total de puntos que suman las cartas de la baraja es 120.

Ejercicio 12 - Programa en PHP que muestre un tablero de ajedrez, de 64 casillas, columnas de la a-h y filas de la 1-8. Cuando el usuario haga "click" sobre una casilla, se le enviará información al programa de las coordenadas de la casilla y el programa devolverá un nuevo tablero, coloreando las casillas a las cuales podría saltar un alfil, desde la casilla indicada.

---

\* NOTAS

---

### Recorrido de un fichero en pseudocódigo

```
ABRIR fichero
LEER registro de fichero
MIENTRAS NO FF(fichero)
    IMPRIMIR registro
    LEER registro de fichero
FIN_MIENTRAS
CERRAR fichero
```

—  
En PHP NO hace falta hacer una lectura anticipada

---

### Para el problema del tablero (Ej.5)

Recargar la página actual y añadir un parámetro "id" por GET con Javascript

```
function mandaInfo(id) {
    document.location="?id="+id;
}
<style>
    .blanco { background-color: white; }
    .negro { background-color: black; }
</style>
<td class='negro' id='a1' onclick='mandainfo(this.id);'></td>
```