

Ejercicio 1

Creamos un formulario que reciba un nombre y un apellido del usuario y los muestre.

Hello, Jordi DAM!

Ejercicio 1

Datos personales

Name:

SurName:

Ejercicio 2

Crea un formulario que reciba por parámetro dos números enteros y muestre qué valor es el superior al dar botón Enviar. Resultado de cuando el numero es menor, mayor e igual que el otro numero introducido.

Hola, a continuacion tu suma!

El numero 9 es menor que el numero 10

Ejercicio2

Ejercicio 2

Numero 1:

Numero 2:

Hola, a continuacion tu suma!

El numero 10 es mayor que el numero 2

Ejercicio2

Ejercicio 2

Numero 1:

Numero 2:

Hola, a continuacion tu suma!

El numero 10 es igual que el numero 10

Ejercicio2

Ejercicio 2

Numero 1:

Numero 2:

Ejercicio 3.

Crea un formulario que reciba por parámetro dos números enteros entre 0 y 20. Muestre una lista desde el 1º número hasta el 2º en color rojo y otra lista del 2º al 1º en color azul al dar botón Enviar. Se ha de controlar que no se pueda poner número >20.

El parámetro lo controlamos poniendo un mínimo y un máximo dentro del input.

Lista de menor a mayor

- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Lista de mayor a menor

- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2

Ejercicio 3


Introduce numeros entre 0 y 20.

Numero 1:

Numero 2:

Introduce numeros entre 0 y 20.

Numero 1:


 El valor debe ser superior o igual a 0

Ejercicio3

Introduce numeros entre 0 y 20.

Numero 1:

Numero 2:

 El valor debe ser inferior o igual a 20

Ejercicio 4.

Creamos un formulario que permita subir un archivo y se almacene en una carpeta de nombre "upload" , creamos una carpeta y creamos una variable cuyo valor será el nombre de la carpeta.

Ejemplo: `$target_dir = "Upload/";`

Ejercicio 4

Selecciona la imagen que deseas subir:

Ningún archivo seleccionado

Ejercicio 4

Selecciona la imagen que deseas subir:

aiguestortes-santmaurici.jpg

El archivo aiguestortes-santmaurici.jpg se ha subido correctamente.

Ejercicio 4

Selecciona la imagen que deseas subir:

Ningún archivo seleccionado



Ejercicio 5.

En este ejercicio creamos en el formulario un <input> de tipo 'texto' para que el usuario ingrese su nombre y otro <input> para introducir números y los muestre dándole un mensaje de bienvenida al usuario con el nombre introducido y la progresión de los números también introducidos con los números pares de un color y los impares de otro color.

• 2
• 3
• 4
• 5
• 6
• 7
• 8
• 9
• 10

Bievenido, Jordi!

El numero 2 es par y el numero 10 es par.

Ejercicio 5

Datos personales

Nombre:

Numero 1:

Numero 2:

Ejercicio 5

Datos personales

Nombre:

Numero 1:

Numero 2:

Ejercicio 5

Datos personales

Nombre:

Numero 1:

! El valor debe ser superior o igual a 1

Ejercicio 5

Datos personales

Nombre:

Numero 1:

Numero 2:

! El valor debe ser inferior o igual a 15

Ejercicio 6.

Crea un formulario en la que el usuario pueda seleccionar un archivo, una extensión de archivo, y un tamaño máximo a. El programa debe de almacenar el archivo solo cuando se corresponda con la extensión y sea inferior al tamaño máximo. b. Informa que campos no son correctos con un mensaje de error. c. Evita que se muestren errores si no se pasa ningún parámetro.

El archivo es una imagen - image/png.
El archivo diatomeas.jpg se ha subido correctamente.

Ejercicio 6

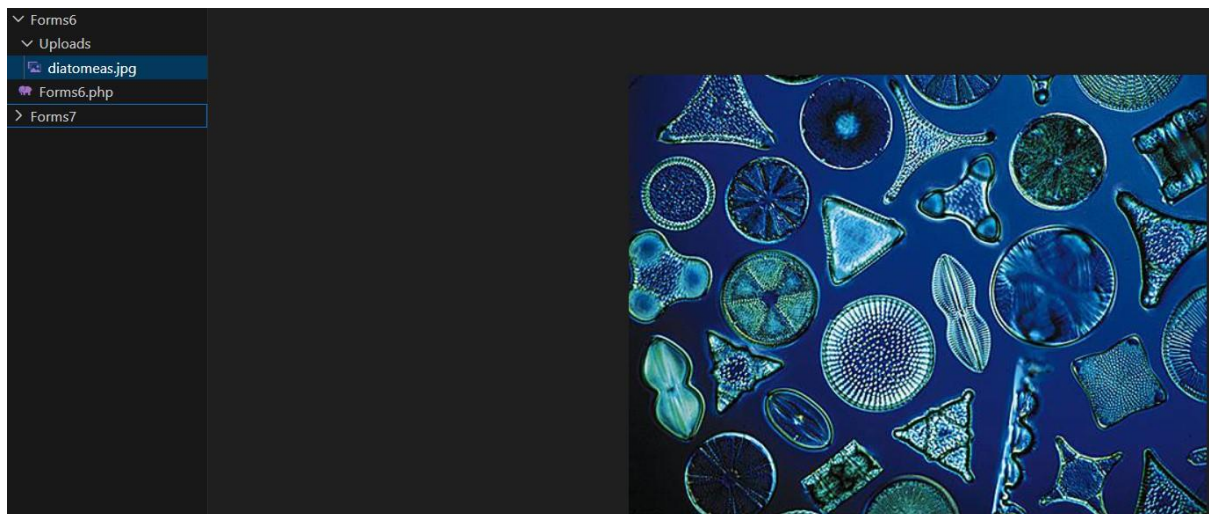
Seleccionar archivo:
 diatomeas.jpg

Tamaño MAX

Ejercicio 6

Seleccionar archivo:
 Ningún archivo seleccionado

Tamaño MAX



Ejercicio 7.

Cada jugador elegirá un luchador y un objeto para luchar, se puede repetir luchador y objeto por ambos jugadores.

b. Cuando se clique en Luchar se deberá, para cada ronda, calcular quien ha ganado el

enfrentamiento.

c. El enfrentamiento entre personajes se realiza simulando una tirada de dados.

Ejemplo:

Doraemon elige Sartén, se generará un valor aleatorio del 1 al 8.

Novita elige Dorayaki, se generarán dos valores aleatorios del 1 al 4 y se suman.

Finalmente, quien haya obtenido el valor superior habrá ganado esa ronda y se ejecutará otra ronda. Es posible que haya empate en el enfrentamiento.

d. Debajo del formulario se debe mostrar una imagen de cada personaje, para cada ronda

que valores han sacado, quien ha ganado y quien ha sido el ganador final.

e. El ganador final es quien haya ganado más rondas. Es posible que haya un empate en la partida

En este ejercicio he creado un combate por rondas utilizando un formulario en PHP para recoger las elecciones del usuario. Con el bucle for genero tiradas aleatorias según el objeto elegido y uso estructuras if y else if para comparar los resultados y determinar los ganadores de cada ronda y del combate final. También utilizo la función rand() para simular los dados y variables contadoras para llevar el marcador.

Los últimos 2 puntos de mostrar imágenes y la tabla con las partidas no las hice, solo refleje el numero de rondas con el ganador de cada ronda y empates y el ganador de la partida.

Ejercicio 7

Jugador 1

Luchador 1:

Objeto 1:

Jugador 2:

Luchador 2:

Objeto 2:

Rondas (1-10):

¡Luchar!

Round 1: Doraemon = 7, Nobita = 2
Round winner Doraemon with Sarten
Round 2: Doraemon = 2, Nobita = 6
Round winner Nobita with Dorayaki
Round 3: Doraemon = 4, Nobita = 4
Tie round
Round 4: Doraemon = 5, Nobita = 3
Round winner Doraemon with Sarten
Round 5: Doraemon = 2, Nobita = 5
Round winner Nobita with Dorayaki
Tie game

Ejercicio 7

Jugador 1

Luchador 1:

Objeto 1:

Jugador 2:

Luchador 2:

Objeto 2:

Rondas (1-10):

¡Luchar!