

EJERCICIO 1

Crea un proyecto y un formulario que se ejecute en la misma página. El formulario deberá mostrar algo parecido a lo siguiente:

ADIVINA ADIVINANZA

Me miras para ver tu reflejo, pero yo no te puedo mirar. ¿Qué soy?

Introduce tu palabra:

Borrar

Enviar

Inicializa un array de dos dimensiones donde la primera dimensión contiene una palabra y la segunda un texto con una adivinanza relativa a la palabra.

Al iniciar el formulario se escogerá de forma aleatoria uno de los elementos del array y esa será la palabra a adivinar.

El usuario puede realizar los intentos que quiera hasta adivinar la palabra. Cuando adivina la palabra, mostramos simplemente un mensaje “Has acertado” y si quiere volver a jugar, tendrá que ejecutar de nuevo el script. Cuando en un intento no adivina la palabra, le mostramos de nuevo el formulario y debemos de mantener la misma adivinanza, es decir, no mostrar una adivinanza nueva en cada intento de envío de la palabra.

El usuario puede introducir la palabra en mayúsculas o minúsculas, a la hora de acertar, el script no debe de ser sensible a mayúsculas o minúsculas.

EJERCICIO 2

Idem al anterior, pero cuando el usuario adivina la palabra, se mostrará un mensaje “Has acertado” y el formulario con una nueva adivinanza.

EJERCICIO 3

En este caso añadimos un número límite de intentos para adivinar la palabra. El límite será de 6 intentos, pasados estos, informaremos al usuario de que ha perdido y le mostraremos una nueva adivinanza.

EJERCICIO 4

Escribe un formulario que se ejecute en la misma página y que imprima un mensaje “Introduzca su dirección de correo electrónico”, la dirección la introduciremos en una caja de texto y comprobaremos que efectivamente cumple con la estructura de una dirección de correo. El formulario tendrá también un botón generar usuario. En caso de que la dirección de correo sea correcta, me devolverá el nombre de usuario (el texto anterior a la @), por ejemplo para `evanaveira.clases@gmail.com`, mostrará `evanaveira.clases`. Si la dirección de email es incorrecta, pondremos un mensaje indicando que no cumple el formato de una dirección de correo y le mostraremos el formulario para que pueda intentarlo nuevamente.

EJERCICIO 5

Crear un formulario que se ejecute en la misma página, en el que se pida la nota de un examen (numérica) y la muestre en formato texto (sobresaliente, notable, etc.). La nota debe de estar comprendida entre 0 y 10 y debe de ser un número entero.

Si no existen datos en el POST o REQUEST, pintamos el formulario, si existen datos recuperamos el valor y comprobamos que sea un número válido. Si lo es dependiendo de la nota mostramos en texto el resultado, si no lo es mostramos de nuevo el formulario y un mensaje que indique que debe de escribirse un número.

Menos de 5 es SUSPENSO. NOTABLE es 7 y 8. 9 y 10 son SOBRESALIENTE.

Haz una versión 2, que permite números decimales.

EJERCICIO 6

Escribe un formulario que se ejecute en la misma página que simplemente tenga un botón de enviar y me aparezca un texto que se va actualizando indicándome el número de veces que he pulsado el botón de Enviar.