



TRABAJO PRÁCTICO 02 - 2024

Temas: Estructuras condicionales, funciones predefinidas

Para todos los puntos trabaje con ChatGPT indicando un prompt para que genere el código acorde, tanto HTML como CSS haciendo uso de clases de Bootstrap, verifique que cumpla con todo lo aprendido en Laboratorio I, en caso de ser necesario, utilice otro prompt para hacer ajustes. Recuerde linkear/descargar Bootstrap y reemplazar el enlace a la versión online que linkea ChatGPT.

Una vez armado el código completo, separe la estructura en los archivos **encabezado.php** y **pie.php**, como se hizo en el TP01, y trabaje con la parte principal en el **index.php**.

Todos los puntos responden al mismo bosquejo:



1. Copie todos los prompts utilizados para resolver este Trabajo Práctico y envíelos en un archivo de texto junto con los ejercicios resueltos.
2. Diseñe una página para el registro automotor, lugar donde se generan las patentes de los vehículos. Las patentes de los autos tienen la forma: AA000AA.
Su página debe generar de forma aleatoria las patentes actuales siguiendo las siguientes reglas:



LABORATORIO II: Programador Universitario - Licenciatura en Informática
LABORATORIO DE SOFTWARE II: Ingeniería en Informática

- Comienzan con las letras AG (utilice constantes para esto).
- Almacene en una variable un número aleatorio entre 0 y 999.
- Asigne a 2 variables un carácter aleatorio en mayúsculas entre la A y la Z.

Muestre la información de la siguiente forma, tenga en cuenta que se deben mostrar 3 números, es decir, si sale el número aleatorio 8 se debe mostrar 008.

Patente: **AG053JY**

3. En la dirección de tránsito se emiten los carnets de manejo, donde cada carnet tiene asignada una categoría representada por una letra, la cual establece el tipo de vehículo que está autorizado a conducir. Desarrolle una página que genere de manera aleatoria una letra entre la A y la G (categorías posibles) y muestre la información de los tipos de vehículos que habilita dicha categoría (utilice switch). Ver Anexo con la información de las categorías.

Categoría D

Los destinados al servicio de transporte de pasajeros, emergencias o seguridad y los comprendidos en las clases B o C, según el caso

4. Desarrolle una página que realice el cálculo de la compra de USDT, para ello, guarde en una variable un número generado de manera aleatoria que represente el dinero disponible para la compra entre 200.000 y 400.000. Si el monto invertido es menor a 300.000 se debe descontar el 1% de comisión para la plataforma donde se compra, caso contrario, se debe descontar el 0.5% de comisión.

Finalmente, con el dinero restante (luego de aplicar el recargo de la comisión) realice el cálculo y muestre la cantidad de USDT comprados. Guarde en una constante la cotización de la cripto (1322,74). Para mostrar la cantidad comprada, redondee el valor a 4 decimales.

Dinero Disponible: **\$327.088**

Comisión: **0,5%**

Dinero restante: **\$325.452,56**

Cotización USDT: **\$1.322,74**

USDT adquiridos: **246,0442**



LABORATORIO II: Programador Universitario - Licenciatura en Informática
LABORATORIO DE SOFTWARE II: Ingeniería en Informática

5. Realice una página web que simule una partida del juego 9 y medio. El mismo se juega con una baraja española y el objetivo es sumar 9 y $\frac{1}{2}$ puntos. En la página simularemos una partida solo con 2 naipes (en el juego originalmente se puede pedir más), para ello:
- Genere aleatoriamente 2 números del 1 al 12 (valor de las cartas repartidas al azar).
 - Sumar ambas cartas teniendo en cuenta que las negras valen medio punto (naipe 10, 11 y 12).
 - Si la suma es igual a 9 y $\frac{1}{2}$ debe mostrar el mensaje GANADOR, caso contrario, mostrar el mensaje PUNTOS OBTENIDOS XX.
 - Siempre se deben mostrar los números de los naipes que salieron al azar, teniendo en cuenta que para el caso de las negras no se debe mostrar el número, sino el nombre de la figura (sota, caballo o rey).

Ejemplos:

Naipes 1: **Sota**

Naipes 2: **6**

PUNTAJE OBTENIDO: 6.5

Naipes 1: **9**

Naipes 2: **Rey**

GANADOR

ANEXO

CATEGORIA	DESCRIPCION
A	Ciclomotores, motocicletas y triciclo motorizados
B	Automóviles y camionetas con acoplado de hasta 720kg de peso o casa rodante, y las comprendidas en la clase A
C	Camiones sin acoplados y los comprendidos en la clase B
D	Los destinados al servicio de transporte de pasajeros, emergencias o seguridad y los comprendidos en las clases B o C, según el caso
E	Camiones articulados o con acoplado, maquinaria especial no agrícola y los comprendidos en las clases B o C
F	Automotores especialmente adaptados para discapacitados, Comprende los automotores incluidos en las clases B y profesionales, según el caso, con la descripción de la adaptación que corresponda a la discapacidad de su titular
G	Tractores y maquinarias agrícolas