

Profesores: *Neiner Maximiliano, Villegas Octavio*

Parte 5 - Ejercicios con Archivos

Aplicación N° 25 (Contar letras)

Se quiere realizar una aplicación que lea un archivo (`../misArchivos/palabras.txt`) y ofrezca estadísticas sobre cuantas palabras de 1, 2, 3, 4 y más de 4 letras hay en el texto. No tener en cuenta los espacios en blanco ni saltos de líneas como palabras. Los resultados mostrarlos en una tabla.

Aplicación N° 26 (Copiar archivos)

Generar una aplicación que sea capaz de copiar un archivo de texto (su ubicación se ingresará por la página) hacia otro archivo que será creado y alojado en `./misArchivos/yyyy_mm_dd_hh_ii_ss.txt`, donde yyyy corresponde al año en curso, mm al mes, dd al día, hh hora, ii minutos y ss segundos.

Aplicación N° 27 (Copiar archivos invirtiendo su contenido)

Modificar el ejercicio anterior para que el contenido del archivo se copie de manera invertida, es decir, si el archivo origen posee 'Hola mundo' en el archivo destino quede 'odnum aloH'.

Aplicación N° 28 (Encriptar / Desencriptar archivos)

Crear una página web que permita encriptar mensajes y que se guarden en un archivo de texto y que sólo si se lee el archivo desde la página se podrá acceder a su texto claro, es decir se desencriptará.

Crear la clase **Enigma**, la cual tendrá la funcionalidad de encriptar/desencriptar los mensajes. Su método estático **Encriptar**, recibirá un mensaje y a cada número del código ASCII de cada carácter del string le sumará 200. Una vez que cambie todos los caracteres, lo guardará en un archivo de texto (el path también se recibirá por parámetro). Retornará TRUE si pudo guardar correctamente el archivo encriptado, FALSE, caso contrario.

El método estático **Desencriptar**, recibirá sólo el path de dónde se leerá el archivo. Realizar el proceso inverso para restarle a cada número del código ASCII de cada carácter leído 200, para poder retornar el mensaje y ser mostrado desencriptado.

Parte 6 - Ejercicios con Formularios

Aplicación N° 29 (Cambiar color de fondo II)

Realizar una página que posea sólo un control `<select>` (lista de opciones), con seis nombres de colores como opciones (y su correspondiente código RGB como valor asociado), y un control `<input>` (`type="button"`) con la leyenda "Cambiar Color".

La funcionalidad de la aplicación es sencilla, se selecciona un color del combo, se pulsa el botón y el color de fondo de la página cambia a dicho color.

Aplicación N° 30 (Generar Tabla III)

Utilizando tags de Html (<table>, <tr> y <td>) se pide generar en forma dinámica una tabla. Dicha tabla se formará a partir de los valores de dos controles de tipo <select>. Cada uno de estos controles contendrá valores desde el 1 hasta el 50.

Al pulsar el control <input> (type="button") con la leyenda "Generar Tabla", se invocará a un procedimiento que creará la tabla a partir de la cantidad seleccionada de filas y columnas.

Aplicación N° 31 (Superficie del rectángulo)

Confeccionar un formulario que solicite la medida de los lados de un rectángulo. Luego de pulsar un botón se mostrará la superficie del mismo:

a- en la misma página.

b- en otra página (con un link para poder volver).

Aplicación N° 32 (Superficie / Perímetro del rectángulo)

Modificar el formulario del ejercicio anterior para disponer de dos controles de tipo <input> (type="radio") que permita seleccionar entre calcular la superficie y el perímetro del rectángulo.

El resultado se mostrará:

a- en la misma página.

b- en otra página (con un link para poder volver).

Aplicación N° 33 (Confirmar contraseña)

Solicitar el ingreso de una clave dos veces, es decir, disponer dos controles de tipo <input> (type="password"), luego en el servidor, verificar si las claves ingresadas son iguales o no, mostrando un mensaje de bienvenida en la página welcome.php, si son iguales o redireccionar hacia la página de inicio, en el caso de que sean distintos.

Aplicación N° 34 (Mostrar fecha)

Realizar una página que permita mostrar el día, mes o año actual, según lo elija el usuario.

Para esto debe utilizar controles de tipo <input> (type="checkbox") y un <input> (type="button") para enviar la solicitud al servidor. Mostrar la fecha en la misma página.

Aplicación N° 35 (Empresa de turismo)

Una empresa de turismo ofrece cinco destinos: Río de Janeiro, Punta del Este, La Habana, Miami e Ibiza. Se pide hacer una página que posea un <select> con los cinco destinos y un botón que le permita al usuario ver el valor del viaje.

Los valores de los viajes son: €900, €550, €1000, €1250 y €1500 respectivamente.

Aplicación N° 36 (Empresa de turismo con promociones)

Modificar la aplicación anterior para que la empresa pueda ofrecer una promoción de acuerdo al modo de pago y la cantidad de pasajes a comprar.

Si el pago es en efectivo se realizará un descuento del 12% del valor del pasaje. Si es por medio de tarjetas de crédito o débito el descuento será del 7%.

Independientemente de la forma de pago, si la cantidad de pasajes es superior a 2 cada pasaje extra se abonará el 35% menos.

Aplicación N° 37 (Solicitud de empleo)

Confeccionar un formulario que permita ingresar en una serie de controles de tipo <input> (type="text") el nombre y apellido de una persona, su edad, su dirección, su mail y en un

control de tipo <textarea> su currículum. Mostrar los datos cargados en una nueva página PHP.

Aplicación N° 38 (Descuento por Compra)

Un restaurante ofrece un descuento del 10% para consumos entre \$ 300 y \$ 550 y un descuento del 20% para consumos mayores a \$ 550. Para todos los demás casos no se aplica ningún tipo de descuento.

Elaborar una aplicación web que permita determinar el importe a pagar por el consumidor.

Aplicación N° 39 (Información del Número)

Construya una aplicación que permita el ingreso de un número entero y muestre en pantalla la siguiente información:

- 1) Cantidad de cifras que posee.
- 2) Suma de cifras impares del número.
- 3) Suma de cifras pares del número.
- 4) Suma total de todas las cifras del número.
- 5) Todos los divisores de dicho número.

Mostrar los anteriores datos en una tabla convenientemente diseñada.