

BOLETÍN EJERCICIOS 1

En este boletín se realizan ejercicios correspondientes a la unidad 2, primeras páginas, uso de variables, constantes, condicionales y bucles. Tenéis que hacerlos sin utilizar arrays.

Crea una carpeta boletín_1 en el proyecto unidad_2, de manera que para acceder a los documentos la URL será, por ejemplo: localhost/unidad_2/boletín_1/ejercicio_1.php.

Todos los ficheros tendrán al principio una cabecera html válida, por ejemplo:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
<title>Hola Mundo</title>
</head>
<body>
```

Ejercicio 1.- ejercicio_1.php

Crea una página capaz de mostrar en pantalla la siguiente información tal y como aparecen en la imagen siguiente. Utiliza variables para almacenar los datos.

Nombre: Juan
Apellidos: Palomo Garcia
Edad: 23 años
Domicilio: c/America 33
Código Postal: 34017
Teléfono: 596209934
Profesión: Programador

Ejercicio 2.- ejercicio_2.php

Escribe una página que contenga un enlace a la página del ejercicio 1.

Ejercicio 3.- ejercicio_3.php

Escribe una página que cada vez que se ejecute muestre la imagen de la cara de un dado diferente. Las caras de los dados se encuentran en la ruta imágenes/dado/. Los nombres de las imágenes serán 1.jpg, 2.jpg, ...

Para este ejercicio tienes que utilizar la función rand:

```
rand ( int $min , int $max ) : int
```

Ejercicio 4.- ejercicio_4.php

Define dos constantes que contienen datos sobre el planeta Tierra: su radio y su distancia al Sol (en kilómetros), otra más con el valor de Pi.

Opera con estas constantes para obtener la distancia de una vuelta al mundo siguiendo el ecuador y muéstrala por pantalla (circunferencia = $2 * \text{PI} * \text{radio}$). Calcula también a cuantas vueltas al mundo equivale la distancia entre la Tierra y el Sol, y muéstralo por pantalla.

Ejercicio 5.- ejercicio_5.php

Escribe una página que cada vez que se ejecute muestre las caras de dos tiradas de dados al azar e indique el resultado total.

Ejercicio 6.- ejercicio_6.php

Escribe un programa que muestre las caras de dos tiradas de dados al azar cada vez que se ejecute. Cada dado es de un supuesto jugador. Indica el resultado total e indica que jugador ha obtenido mayor puntuación.

La página tendrá un enlace que pulsándolo se volverá a ejecutar la tirada (volverá a ejecutar otra vez la página)

Ejercicio 7.- ejercicio_7.php

Escribe un programa que muestre la tirada de dos jugadores que tiran cada uno dos dados al azar y diga quién ha ganado.

Las jugadas ganadoras en orden son:

- ha obtenido una pareja de dados iguales de mayor valor, si los dos jugadores han obtenido parejas distintas
- ha obtenido una pareja de dados iguales, si el otro jugador no ha obtenido pareja
- ha obtenido una puntuación total mayor, si ningún jugador ha obtenido pareja

Si no gana ningún jugador, se habrá producido un **empate**.

La página tendrá un enlace que pulsándolo se volverá a ejecutar la tirada.

Ejercicio 8._ ejercicio_8.php. Con switch

1	2	3	4	5	6
Burro	Cerdo	Oveja	Panda	Rana	Ratón
7	8	9	10	11	12
Tigre	Vaca	León	Elefante	Oso	Hipopótamo

Escribe un programa que muestre las caras de dos tiradas de dados al azar cada vez que se ejecute e indique el resultado de la suma de los dos dados tirados.

Además mostrará la imagen del animal correspondiente a la suma de las dos tiradas.

Ejercicio 9 ejercicio_9.php

Crea una tabla con 10 filas y 2 columnas que mostrará la tabla de multiplicar del número que contenga una variable \$numero (recuerda que no tenemos entrada de datos y simularemos la entrada de datos con esta variable). Mostraremos el resultado en formato de tabla de la siguiente manera:

TABLA DEL 2

2x1	2
2x2	4
2x3	6
2x4	8
2x5	10
2x6	12
2x7	14
2x8	16
2x9	18
2x10	20

Ejercicio 10 ejercicio_10.php

Escriba un programa que cada vez que se ejecute realice la tirada de 10 dados al azar y diga el valor mínimo obtenido y cuantas veces ha salido.

Ejercicio 11 ejercicio_11.php

Escriba un programa que cada vez que se ejecute realice la tirada de 10 dados al azar, muestre las imágenes de sus caras y diga cuantos pares y cuantos impares han salido.

Ejercicio 12 ejercicio_12.php

Escriba un programa que cada vez que se ejecute realice la tirada de 20 dados al azar y diga cuantas veces ha salido cada número.