

## Boletín de Ejercicios Unidad 4. Ficheros

### MANEJO DE FICHEROS

---

Los ejercicios del 1 al 3 son ejercicios sencillos en los que sólo tenéis que realizar la función que se pide.

**Ejercicio 1 Realiza una función** denominada **escribirTresNumeros** que reciba tres números enteros como parámetros y proceda a escribir dichos números en tres líneas en un archivo denominado **datosEjercicio.txt**. Si el archivo no existe, debe crearlo. **Devolverá** true si la operación se ha realizado con éxito y false en caso contrario. El fichero no tendrá nunca más de 3 números.

**Ejercicio 2 Realiza una función** denominada **obtenerSuma** que reciba como parámetro un archivo con un número por línea, los lea, y **devuelva** la suma.

**Ejercicio 3.- Contador.** Vamos a crear un **contador de visitas**. Inserta en una página cualquiera, para ello es necesario crear un archivo de texto en blanco llamado **counter.txt** en la misma ubicación donde se ejecuta el script. Cada vez que se cargue la página se mostrará el número de visitas hasta el momento. Guárdalo como **contador.php**.

**Ejercicio 4.-** Utilizando ficheros almacena las veces que va ganando cada uno de los participantes (máquina y usuario).

Tendremos una página en la que aparecerán tres botones:

- Jugar que realizará una partida del juego del ejercicio 7 del boletín 1\_b.
- Mostrar resultados. Mostrará cuantas veces ha ganado cada uno de los participantes.
- Comenzar.- Reiniciará la cuenta de partidas ganadas.

Cuando el usuario entra la primera vez se comenzará la cuenta de 0.

#### **Ejercicio 7 Boletín 1\_b**

*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 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 5 .-** Utilizando el ejercicio de la Unidad 3 “Subida de ficheros”. Una vez las comprobaciones y la subida ha sido con éxito, almacenar los datos en un fichero de texto, también se almacenará el momento de alta.

Una vez guardados los datos pasar a una página donde aparecerán los datos de todos los usuarios almacenados y mostraremos las imágenes de perfil.

### Ejercicio Unidad 3. Subida ficheros

#### SUBIDA DE FICHEROS

**Ejercicio .-** Utilizando el ejercicio de formulario con SELF, añade un campo file para que nos permita cargar su foto.

Una vez cargado el archivo haremos también todas las comprobaciones necesarias, que el archivo ha subido correctamente, que el formato sea el correcto y no mayor que el tamaño máximo deseado.

- La foto:

- Solo se podrán utilizar archivos gráficos en formato GIF o JPEG.
- El tamaño máximo permitido será de 200 KBytes (200.000 bytes).
- Todas las imágenes se almacenarán en una carpeta llamada imágenes. Impedir que se sobrescriban archivos.

Una vez realizada el alta con éxito pasaremos a una página de bienvenida donde aparecerán los datos de usuario y el nombre del archivo almacenado en el servidor.

Para realizar las comprobaciones utilizar el código dado como ejemplo pero modificado de tal manera que sea una función que no contenga ninguna escritura a pantalla (echo) y que nos permita informar al usuario si la subida se ha realizado con éxito o no.

**Ejercicio 6.- Libro de visitas.** Crear un sencillo libro de visitas, el usuario cuando entre en la página encontrará una lista con los mensajes escritos anteriormente a él. Los mensajes deben aparecer con los saltos de línea que tuviesen en el momento de la creación por parte del usuario.

Permitirá almacenar el comentario junto con el nombre y el mail y la fecha en la que se produce la entrada del comentario (en el formato que aparece en la imagen).

Hay que validar los datos, tener en cuenta que todos los datos son requeridos.

Una vez introducido el comentario, si los datos son correctos, se volverá a mostrar la página actualizada con el último comentario escrito y el formulario vacío.

Si hay errores en los datos del formulario mostrará el formulario con los datos que envió el usuario marcando los errores.

Los comentarios aparecerán de menor a mayor antigüedad, de manera que aparezcan primero los más recientes.

### Libro de visitas

Tu comentario:

Tu nombre:

Tu e-mail:

**Mostrar todos los comentarios**

Pepe ([pepe@correo.es](mailto:pepe@correo.es)) escrito el 12-11-7;  
Comentarios de Pepe, es el segundo

Heike ([heike@gmail.com](mailto:heike@gmail.com)) escrito el 12-11-7;  
Primer Comentario