

## EJERCICIOS.-

- 1.- Crea un programa que, teniendo un número almacenado en una variable, diga si es par.
- 2.- Crea un programa que, teniendo un número almacenado en una variable, diga si es positivo.
- 3.- Crea un programa que, teniendo una edad almacenada en una variable, diga si se es mayor de edad.
- 4.- Crea un programa que, teniendo un número almacenado en una variable, diga si el número es par o impar.
- 5.- Crea un programa que, teniendo un número almacenado en una variable, diga si el número es positivo o negativo.
- 6.- Crea un programa que, teniendo una letra almacenada en una variable, diga si es una vocal.
- 7.- Crea un programa que, teniendo tres números almacenados en tres variables, los muestre ordenados de menor a mayor.
- 8.- Crea un programa que, teniendo dos números almacenados en dos variables, diga “Uno de los números es positivo”, “Los dos números son positivos” o bien “Ninguno de los números es positivo”, según corresponda.
- 9.- Crea un programa que muestre por pantalla los números del 1 al 10. Utiliza los 3 tipos de bucles vistos en clase.
- 10.- Crea un programa que muestre por pantalla los números del 10 al 1. Utiliza los 3 tipos de bucles vistos en clase.
- 11.- Crea un programa que muestre los primeros 5 números impares.
- 12.- Crea un programa que calcule la suma de los números pares del 1 al 30.
- 13.- Crea un programa que dada una letra (almacenada en una variable), diga si se trata de una vocal, una cifra o una consonante.
- 14.- Crea un programa que calcule la cantidad de cifras que tiene un número entero positivo almacenado en una variable.
- 15.- Crea un programa que teniendo un número entre 1 y 50. El programa debe mostrar tantas letras A como indique ese número, se debe usar break para terminar.
- 16.- Crea un programa que teniendo un número entre 1 y 50 almacenado en una variable, el programa debe mostrar todos los números entre 1 y 50 exceptuando el almacenado por el usuario. Utiliza *continue* para evitar ese número.

*(Recuerda debes agregar comentarios a cada programa)*

17.- Realiza un programa utilizando bucles que muestre por pantalla la siguiente figura:

```
*
**
***
****
*****
```

18.- Realiza un programa que muestre las tablas de multiplicar de la siguiente forma:

Tabla del 1  
\*\*\*\*\*

```
1 x 1 = 1
1 x 2 = 2
1 x 3 = 3
1 x 4 = 4
1 x 5 = 5
1 x 6 = 6
1 x 7 = 7
1 x 8 = 8
1 x 9 = 9
1 x 10 = 10
```

Tabla del 2  
\*\*\*\*\*

```
2 x 1 = 2
2 x 2 = 4
.....
```

19.- Crea un programa que dé al usuario la oportunidad de adivinar un número entre 1 y 100, en un máximo de 6 intentos. En cada pasada se debe avisar si se ha pasado o se ha quedado corto.

20.- Realiza un programa utilizando bucles que muestre por pantalla la siguiente figura:

```
  *
 ***
*****
*****
*****
 ***
  *
```

21.- Escribir un programa que calcule el número de días de un mes, dados los valores numéricos del mes y del año.

22.- Teniendo el código html básico de una página web, utiliza PHP para mostrar en una etiqueta **h1** para mostrar el mensaje “Bienvenido de nuevo”, y en una etiqueta **p** “Este contenido es para usuarios registrados”, si al evaluar una variable llamada \$logueado su valor es true. En caso contrario, utiliza una etiqueta **h1** para mostrar el mensaje “Por favor, inicia sesión”, y en una etiqueta **p** “Crea una cuenta, o ingresa para acceder a más contenido”.

*(Recuerda debes agregar comentarios a cada programa)*

23.- Teniendo el código html básico de una página web, utiliza PHP para generar una tabla HTML con dos columnas, donde cada fila muestra un número del 1 al 5 en una columna, y su correspondiente cuadrado en la otra columna, utilizando el bucle for para iterar. En el mismo documento, crea otras dos tablas similares utilizando el bucle while en una, y el do-while en la otra.

24.- Teniendo el código html básico de una página web, utiliza PHP para mostrar una tabla html rellena con los números del 1 al 90, simulando un tablero del bingo.

25.- Teniendo el código html básico de una página web, utiliza PHP mostrar por pantalla un cuadrado exactamente igual (fíjate bien en los encabezados, tanto de las filas como de las columnas) al de la imagen con las tablas de multiplicar.

x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100