

Sesiones (2) 01 - SUBIR Y BAJAR NÚMERO

Escriba un programa de dos páginas que muestre un valor numérico y permita subirlo o bajarlo mediante dos botones.

- La primera página contiene un formulario con tres botones de tipo **submit** con el mismo **name**.
- La segunda página recibe el dato, modifica el número y redirige a la primera página.
- El número se guarda en una variable de sesión. Si la variable no está definida, se le dará el valor 0.
- El número no puede bajar de cero

Subir y bajar número

Haga clic en los botones para modificar el valor:

BAJAR

0

SUBIR

Poner a cero

Sesiones (2) 02 - ENCUESTA DE VALORACIÓN

Escriba un programa que permita contestar una encuesta ficticia. El programa consta de cuatro páginas:

- En la primera página se solicita el número de preguntas (entre 1 y 10) y respuestas (entre 2 y 10).

Encuesta

Escriba el número de preguntas entre 1 y 10, y el número de respuestas entre 2 y 10 que tendrá la encuestas de valoración.

Número de preguntas:

Número de respuestas:

- En la segunda página se muestran los campos para introducir las valoraciones (preguntas) de la encuesta.

Encuesta

Escriba el enunciado de cada una de las preguntas

Pregunta 1:

Pregunta 2:

- En la tercera página se muestra la encuesta utilizando botones radio.

Encuesta

Valore de 1 a 3 cada uno de estos aspectos.

	1	2	3
Valoración 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Valoración 2	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- En la cuarta página se indica el número de respuestas y las respuestas dadas en cada pregunta.

Encuesta (Resultado)

Se han contestado 2 pregunta(s) de un total de 2.

- A la pregunta Valoración 1 se ha contestado 3
- A la pregunta Valoración 2 se ha contestado 1

Sesiones (2) 03 - JUEGO DE FRUTAS

Escriba un programa con un botón jugar que tras pulsar el mismo reduzca en una unidad el número de monedas y muestre tres imágenes de frutas de forma aleatoria (rango unicode: 127817 a 127827) siempre que se disponga de monedas. En caso de no disponer de monedas, las imágenes que se mantendrán serán las últimas mostradas.

El programa también tiene que tener un botón "Meter moneda" que hace que un contador de monedas se incremente y nos permita jugar.

En función de las frutas obtenidas, tras pulsar el botón jugar, podemos obtener un premio en formas de monedas que hará que nuestro contador de monedas se incremente.

Los premios son los siguientes (no tienen por qué comprobarse en este orden):

- Si sale una fresa, se gana **una** moneda.
- Si salen dos fresas, se ganan **cuatro** monedas.
- Si salen tres fresas, se ganan **diez** monedas.
- Si salen dos frutas iguales que no sean fresas, se ganan **dos** monedas.
- Si salen tres frutas iguales que no sean fresas, se ganan **cinco** monedas.
- Si sale una fresa y dos frutas iguales, se ganan **tres** monedas.
- En el resto de casos, **se pierde** una moneda.

Código unicode de la fresas: 127827

NOTA: Se aconseja realizar el ejercicio por pasos.

Juego de Frutas

