

Matrices (2) 1 - Eliminar dado

Escriba un programa:

- que muestre primero una tirada de un número de dados al azar entre 1 y 10
- que muestre a continuación un dado al azar.
- que muestre de nuevo la tirada inicial, pero habiendo eliminado de la tirada los dados que coincidan con el dado suelto (si hay alguno).

ELIMINA UN VALOR

Actualice la página para mostrar una nueva tirada.

Tirada de 4 dados



Dado a eliminar



Dados restantes



Ayuda

- Utilice la instrucción `unset()` para borrar los elementos de la matriz que coincidan con el valor a eliminar.

Matrices (2) 2 - Eliminar valores repetidos

Escriba un programa:

- que muestre primero un grupo de entre 5 y 15 bolas numeradas del 1 al 10 al azar (rango unicode: 10102 a 10111).
- que muestre de nuevo el grupo inicial, pero habiendo eliminado del grupo los valores repetidos.

ELIMINA VALORES REPETIDOS

Actualice la página para mostrar un nuevo grupo de valores.

Entre estas 13 bolas ...

9 9 10 10 4 2 8 10 1 1 3 6 1

... hay 8 bolas distintas

9 10 4 2 8 1 3 6

Ayuda

- Utilice la función `array_unique()` para obtener los valores sin repetir.

Matrices (2) 12 - Ordenar cartas

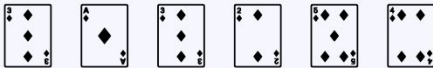
Escriba un programa:

- que muestre una mano de entre 5 y 10 cartas del 1 al 5 al azar (rango unicode: 127169 a 127173).
- que muestre las cartas que han salido, sin repetir y ordenándolas de menor a mayor.
- que muestre cuántas cartas han salido de cada (sin ordenar).
- que muestre cuántas cartas han salido de cada, ordenándolas de mayor a menor número de cartas obtenido.

ORDENAR CARTAS

Actualice la página para mostrar una nueva mano.

Mano de 6 cartas



Cartas distintas obtenidas (ordenadas)



Número de cartas obtenidas (sin ordenar)

2 - 1 - 1 - 1 - 1 -

Número de cartas obtenidas (ordenada)

2 - 1 - 1 - 1 - 1 -