

Actividad 1 / El lenguaje de programación PHP 5

Enunciado:

Utilizando las funciones y etiquetas estudiadas en esta **Unidad** escribe el código fuente, en lenguaje PHP, que presente en el navegador del cliente esta página:



Si, por ejemplo, en el desplegable de la ventana de abajo se elige el piloto **Dani Pedrosa**, al pulsar sobre el botón **Buscar**, se muestra la ventana siguiente:



Como ves, se trata de presentar una primera ventana en la que se permite seleccionar (**SELECT**) un piloto de Motociclismo. Una vez elegido éste, se pulsa sobre el botón **Buscar** (**INPUT**) y se presenta una segunda ventana (**FORM ACTION**) donde se muestran las posiciones de finalización en los diferentes campeonatos disputados.

Como hay bastantes datos (piloto, premio y posición en la carrera), los hemos declarado y asignado en un *script* php, que incluimos dentro del *script* de la ventana principal con la función **require()**. Para contener los datos de los elementos hemos usado **una matriz de tres dimensiones**.

Tanto para mostrar el nombre del piloto en la etiqueta **SELECT** como para mostrar la información del piloto seleccionado, se utiliza **un bucle foreach**. Los resultados del piloto elegido aparecen dentro de una tabla.

Puedes inventarte los datos usados de este ejercicio. También puedes añadir o quitar carreras a modo de ejemplo. Lo importante es que el programa funcione bien.

El sistema de puntuación es el siguiente:

Posición	Puntos
Primero	25
Segundo	20
Tercero	16
Cuarto	13
Cinco	11
Sexto	10
Séptimo	9
Octavo	8
Noveno	7
Décimo	6
Undécimo	5
Duodécimo	4
Decimotercero	3
Decimocuarto	2
Decimoquinto	1

Si encuentras problemas o dificultades en la realización del ejercicio complementario, **no dudes en preguntar al tutor**, para que lo vea y te ayude en la resolución de esta actividad. No obstante, ten en cuenta que no se trata de un ejercicio de autoevaluación, sino de evaluación por parte del tutor, por lo cual debes intentar resolverlo por tu cuenta.

Cuando acabes la actividad propuesta, **comprime los ficheros del proyecto y envíalos al tutor a través de edmodo**, para que pueda comprobar el grado de tu aprendizaje.

Nota importante

Si quieres ver exactamente en tu navegador la página que debe generar el *script* que tienes que escribir y enviar al tutor, puedes acceder a este modelo on-line haciendo clic [aquí](#).