

NOTA: Para las prácticas deberéis poner vuestro nombre en el código y el título de la página. Se deberá comprobar que los tipos de los datos introducidos son los esperados usando las validaciones vistas en la unidad

PARTE 1. MODIFICACIÓN EJERCICIOS UD2 Y UD3 CON FORMULARIOS Y CONTROLES

Realiza los siguientes ejercicios de los boletines de la UD2, UD3 y UD4 usando los controles de formularios, enviando los datos a un formulario para resultados y mostrando los datos de dichos controles con campo en negrita y dato en mayúsculas.

Ejercicios de la UD2:

1. Ejercicio 4 añadiendo **selector de operación** a aplicar (pueden seleccionarse mínimo una o todas las operaciones): Dados dos números enteros realizar operaciones de suma, resta, división y multiplicación y mostrar los resultados por pantalla concatenando la operación (expresión con operandos y operador) y el resultado. Comprueba que los datos introducidos son los esperados
2. Ejercicio 8: Genera un mensaje de modo que si el **día seleccionado o introducido** es menor o igual que 15 muestre “primera quincena” mostrando “segunda quincena” en otro caso.
3. Ejercicios 11 y 12 unirlos en una calculadora de euros que convierta de euros a pesetas y de pesetas a euros **según lo que elija el usuario (de forma excluyente) y por la cantidad que introduzca**. Comprueba que los datos introducidos son los esperados

Ejercicios de la UD2 AR:

4. Ejercicio 4. Escribe un programa que calcule el salario semanal de un trabajador teniendo en cuenta que las horas ordinarias (40 primeras horas de trabajo) se pagan a 12 euros la hora. A partir de la hora 41, se pagan a 16 euros la hora.

Ejercicios de la UD3:

5. Ejercicio 1: Elabora un programa que dado un carácter introducido por el usuario y determine si es:

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| 1. una letra mayúscula | 4. un carácter blanco |
| 2. una letra minúscula | 5. un carácter de puntuación |
| 3. un carácter numérico | 6. un carácter especial |

Se debe usar **funciones para la comprobación** de datos

6. Ejercicio 4: Elabora un programa para determinar si una hora leída en la forma horas, minutos y segundos está correctamente expresada. Utiliza funciones para la comprobación de datos
7. Ejercicio 5 Diseña un programa que determine la cantidad total a pagar por 5 llamadas telefónicas de duración a introducir por el usuario de acuerdo a las siguientes premisas: Toda llamada que dure menos de 3 minutos tiene un coste de 10 céntimos. Cada minuto adicional a partir de los 3 primeros es un paso de contador y cuesta 5 céntimos.
8. Ejercicio 7 Calcula, dada dos fechas inicio y final introducidas por el usuario (puede ser la actual y otra deseada), cuántos días, horas y minutos hay de diferencia entre dichas horas.

9. Ejercicio 8. Crea la tabla de multiplicar de un número indicado por el usuario siendo que el multiplicador se podrá seleccionar entre 1 y 10. Se multiplicará desde 1 al multiplicador seleccionado.
10. Ejercicio 23 Dado un vector asociativo de trabajadores con su salario, crea usando funciones y a criterio del usuario, el salario máximo, el salario mínimo y el salario medio. (puede elegir uno de ellos, varios o todos)
11. Ejercicio 24 Con los trabajadores del ejercicio anterior, calcular el salario actual y el salario aumentado un porcentaje indicado por el usuario

Ejercicios de la UD3 AR:

12. Ejercicio 5. Realiza el control de acceso a una caja fuerte. La combinación será un número de 4 cifras. El programa nos pedirá la combinación para abrirla. Si no acertamos, se nos mostrará el mensaje “Lo siento, esa no es la combinación” en color rojo y si acertamos se nos dirá “La caja fuerte se ha abierto satisfactoriamente” en color verde. Tendremos cuatro oportunidades para abrir la caja fuerte.

Ejercicios de la UD4:

13. Formulario 1, petición por GET y mostrar en NombreAlumnoForm1OK.php los resultados indicando el campo en cursiva y el contenido en negrita
14. Formulario 2, petición por POST y mostrar en NombreAlumnoForm2OK.php los resultados indicando el campo en cursiva y el contenido en negrita
15. Formulario 3, petición por POST y mostrar en NombreAlumnoForm3OK.php los resultados indicando el campo en cursiva y el contenido en negrita
16. Formulario 4, petición por POST y mostrar en NombreAlumnoForm1OK.php los resultados indicando el campo en cursiva y el contenido en negrita

Otros Ejercicios

17. Escribe un programa que dadas 10 palabras en inglés muestre su traducción al castellano a su derecha en una tabla. El usuario debe **seleccionar la/s palabra/s a traducir** (podría seleccionarlas todas)
18. Escribe un programa para que, a criterio del usuario, obtenga la **media**, la **moda** (número más frecuente) o la **mediana** (el número de en medio o el promedio de los dos centrales si son pares) de los números que introduzca el usuario, Se podrán seleccionar de una a todas las opciones calculadas pero se deben mostrar todas para que el usuario las marque o desmarque
19. Crea un programa donde se le seleccione el curso (radiobutton), los módulos (a seleccionar de un desplegable) y las horas (marcar o desmarcar) y genere un **horario** usando una tabla

20. Realiza un programa que pida una hora por teclado y que muestre luego el **saludo**, esto es: buenos días, buenas tardes o buenas noches según la hora. Se utilizarán los tramos de 6 a 12, de 13 a 20 y de 21 a 5 respectivamente. Sólo se tienen en cuenta las horas, los minutos no se deben introducir por teclado.

21. Realiza un programa donde el usuario seleccione una **zona horaria** de un máximo de 20 y le muestre la hora actual de dicha zona horaria

Formularios y procesamiento

22. Escribe un formulario que solicite una dirección de correo y que la confirme e indique si acepta recibir publicidad. Añade botón Enviar y Borrar. Cuando enviemos, iremos a otra página donde se le indique el email y si ha aceptado recibir publicidad o no. El botón borrar se mantendrá en el mismo formulario inicial pero limpiará todos los campos.

23. Escribe un formulario de recogida de datos que conste de dos páginas: En la primera página se solicitan los datos y se muestran errores tras validarlos. En la segunda página se muestra toda la información introducida por el usuario si no hay errores errores. Los datos a recoger son datos personales, nivel de estudios (desplegable), situación actual (selección múltiple: estudiando, trabajando, buscando empleo, desempleado) y hobbies (marcar de varios mostrados y poner otro con opción a introducir texto)

24. Escribe un formulario de recogida de datos que conste de dos páginas: En la primera página se solicitan los datos y se muestran errores tras validarlos. En la segunda página se muestra toda la información introducida por el usuario si no hay errores errores. Los datos a introducir son: Nombre, Apellidos, Edad, Peso (entre 10 y 150), Sexo, Estado Civil (Soltero, Casado, Viudo, Divorciado, Otro) Aficiones: Cine, Deporte, Literatura, Música, Cómic, Series, Videojuegos. Debe tener los botones de Enviar y Borrar

25. Crea una Web para obtener los siguientes datos: Nombre completo, Contraseña (mínimo 6 caracteres), Nivel de Estudios (Sin estudios, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Estudios Universitarios), Nacionalidad (Española, Otra), Idiomas (Español, Inglés, Francés, Alemán Italiano), Email, Adjuntar Foto (sólo extensiones jpg, gif y png, tamaño máximo 50 KB). Además de las comprobaciones de validación, se debe comprobar que sube fichero, que el fichero tiene extensión (puedes usar explode()) y ésta es válida, que hay directorio donde guardarlo y que se genera con nombre único. Si todo ha ido bien, redirige al usuario a una página donde se le indique que se ha procesado con éxito e incluye tu nombre y grupo de clase.