



EJERCICIO 1

Tenemos un formulario donde le pasamos la carta que queremos encontrar y nos muestran 10 cartas aleatorias, en el momento que la encuentre el bucle termina de forma correcta y almacena la posición de esa carta en un array donde podremos ir viendo cada vez las posiciones donde ha sido encontrado.

NOTA: en caso de existir varias veces el mismo número, el primero es el que hay que tener en cuenta.

EJERCICIO 2

Tenemos dos jugadores que lanzan de 3 a 7 valores. El programa buscará el valor más pequeño de cada jugador y lo comparará con el otro jugador, ganará aquel que sea el valor más grande.

Deberá mostrarse la cantidad de partidas jugadas y quién va ganando.

Existirá un botón de reset.

Todo el código deberá hacerse en la misma página

Ejemplo1:

JUGADOR 1:

6 1 3 6 5 1 4

JUGADOR 2:

1 6 6 4 5 2 3

mínimo1 Jugador1: 1

mínimo Jugador2: 1

iguales

PUNTUACIÓN:

player1:3

player2:3

Ejemplo 2:

JUGADOR 1:

1 1 6

JUGADOR 2:

3 3 5

mínimo1 Jugador1: 1

mínimo Jugador2: 3

WIN player2

PUNTUACIÓN:

player1:5

player2:4



EJERCICIO 3

Tenemos que hacer una aplicación para 4 ONG:

- Cruz Roja
- ACNUR
- Maternity
- Médicos sin fronteras.

Cada una de ellas tendrá un campo donde se ingresará la cantidad de euros que se quiere donar, que se irán almacenando cuando se clique el botón “guardar”. Luego habrá otro botón “resultados”, donde se mostrarán todos los datos guardados, la suma total económica (de cada ONG y total), la media de los ingresos, el número de personas que ha donado en cada una de las ONG.

EJERCICIO 4

Una compañía aérea nos ha contratado para realizar una aplicación para controlar el número de pasajeros de sus aviones.

Para simplificarlo los almacenará en un array de 20 pasajeros, donde existirá debajo de cada celda un botón de reserva de asiento. Cuando se clique deberá mostrarse una imagen de un pasajero.



También debe haber un botón de despegar donde se indicará cuántos pasajeros volarán y el precio final sabiendo que cada billete vale 40 euros.