

APELLIDOS:	
NOMBRE:	DNI:

Ejercicio 1: Calculadora de Variables y Operadores (Principiante)

Objetivo: Introducir las variables, tipos de datos y operadores en PHP.

Descripción: Crea un script en PHP que realice operaciones matemáticas básicas. El programa debe:

1. **Solicitar al usuario que ingrese dos números mediante la consola.**
2. **Realizar las operaciones matemáticas de suma, resta, multiplicación y división** utilizando estos números.
3. **Imprimir en pantalla** los resultados y la información adicional sobre cada operación, utilizando las siguientes funciones:
 - a. Mostrar el resultado de la **suma** y su tipo de dato utilizando `var_dump()`.
 - b. Mostrar el tipo de dato del resultado de la **resta** utilizando `gettype()`.
 - c. Verificar si la **multiplicación** está definida utilizando `isset()` y mostrar un mensaje que indique si lo está o no.
 - d. Mostrar el resultado de la **división** utilizando `print_r()`.

Ejercicio 2: Comparación de Edad (Intermedio)

Objetivo: Aplicar estructuras condicionales y operadores de comparación en PHP.

Descripción: Desarrolla un programa que compare la edad de tres personas. El programa debe:

1. Solicitar al usuario que ingrese la edad de tres personas.
2. Utilizar una estructura condicional para determinar quién es la persona más joven y quién es la más mayor. Utiliza una estructura `if else`
3. Mostrar un mensaje en pantalla con el resultado.

Ejercicio 3: Juego de Adivinanza (Avanzado)

Objetivo: Implementar estructuras iterativas y condicionales para controlar el flujo del programa.

Descripción: Crea un juego en PHP donde el programa elija un número aleatorio entre 1 y 10, y el usuario deba adivinarlo. El juego debe:

1. Generar un número aleatorio usando `rand()` y almacenarlo en una variable.
2. Pedir al usuario que adivine el número, proporcionando retroalimentación si el número es mayor o menor que la suposición. Utiliza una estructura `switch`
3. Utilizar un bucle para permitir que el usuario siga intentando hasta que acierte. Utiliza una estructura `do while`
4. Contar el número de intentos y mostrarlo al finalizar el juego.