



Ejercicios de PHP – Relación I

Certificaciones de Profesionalidad



1. Realiza un conversor de euros a pesetas. Ahora la cantidad en euros que se quiere convertir se deberá introducir por teclado.
2. Escribe un programa que calcule el total de una factura a partir de la base imponible. Se considera un IVA del 21%
3. Escribe un programa que calcule el volumen de un cono mediante la fórmula $V = \frac{1}{3} \pi r^2$
4. Realiza un programa que pida una hora por teclado y que muestre luego 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.
5. 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.
6. Escribe un programa que nos diga el horóscopo a partir del día y el mes de nacimiento.
7. Escribe un programa que dada una hora determinada (horas y minutos), calcule los segundos que faltan para llegar a la medianoche.
8. Escribe un programa que ordene, de menor a mayor, tres números enteros introducidos por teclado.
9. Muestra la tabla de multiplicar de un número introducido por teclado. El resultado se debe mostrar en una tabla (etiqueta "table" de HTML).
10. Escribe un programa que calcule la media de un conjunto de números positivos introducidos por teclado. A priori, el programa no sabe cuántos números se introducirán. El usuario indicará que ha terminado de introducir los datos cuando meta un número negativo. Ese último número que indica el final no se computa en la media.
11. Escribe un programa que muestre los n primeros términos de la serie de Fibonacci. El primer término de la serie de Fibonacci es 0, el segundo es 1 y el resto se calcula sumando los dos anteriores, por lo que tendríamos que los términos son 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144... El número n se debe introducir por teclado.
12. Realiza un programa que pinte una pirámide por pantalla. La altura se debe pedir por teclado mediante un formulario. La pirámide estará hecha de bolitas, ladrillos o cualquier otra imagen de las 5 que se deben dar a elegir mediante un formulario.
13. Escribe un programa que calcule el factorial de un número entero leído por teclado.
14. Realiza un programa que escoja al azar 10 cartas de la baraja española y que diga cuántos puntos suman según el juego de la brisca. Emplea un array asociativa para obtener los puntos a partir del nombre de la figura de la carta. Asegúrate de que no se repite ninguna carta, igual que si las hubieras cogido de una baraja de verdad.
15. Escribe un programa que, dada una posición en un tablero de ajedrez, nos diga a qué casillas podría saltar un alfil que se encuentra en esa posición. Indícalo de forma gráfica sobre el tablero con un color diferente para estas casillas donde puede saltar la figura. El alfil se mueve siempre en diagonal. El tablero cuenta con 64 casillas. Las columnas se indican con las letras de la "a" a la "h" y las filas se indican del 1 al 8.

NOTA: Es conveniente crear una página principal a modo de índice que enlace con cada uno de los ejercicios.