



DAW2/M07/UF2 GENERACIÓ DINÀMICA DE PÀGINES

PRÀCTICA: GUESS MY NUMBER

PRIMER LLIURAMENT

Objectius

L'objectiu d'aquest primer lliurament és el de reforçar els continguts de l'UF1 d'aquest mateix mòdul (Trobareu els continguts a la secció: 'Què has de saber') programació procedimental (amb funcions).

Enunciat

Cal crear una aplicació Web amb HTML, CSS i PHP (opcionalment també JavaScript) que implementi el joc d'endevinar un número. Amb les següents característiques:

Dos modalitats de joc

- A la primera modalitat, la vostra aplicació ha de trobar el número que s'ha inventat el/la jugador/a.
- A la segona modalitat, la vostra aplicació s'ha d'inventar un número que ha de trobar el/la jugador/a.

Tres nivells de joc

- Al primer nivell el rang de números és d'1 a 10
- Al segon nivell el rang de números és d'1 a 50
- Al tercer nivell el rang de números és d'1 a 100

Control d'errors

Cal gestionar els errors adequadament, com ara, número fora de rang i d'altres que us podeu trobar.

Document:	Data:
Presentació	Pàgina 1 de 2



Funcionament

Inicialment el/la jugador/a (habitualment un nen/a petit/a) triarà la modalitat de lloc. Cal proveir informació sobre què és cada modalitat.

A la primera modalitat, l'aplicació troba el número que algú ha pensat, cal implementar una estratègia que minimitzi el nombre d'intents. Habitualment, el punt mig del rang, ja que ens permet eliminar el màxim nombre de números en cada intent. Quan resten pocs números, podeu afegir un cert grau d'atzar controlat. El joc acaba quan l'aplicació troba el nostre número i ens diu el número d'intents que ha necessitat. En cada iteració, només podem respondre si és el número correcte, més petit o més gran.

A la segona modalitat, els papers s'inverteixen, som nosaltres que hem de trobar el número que ha inventat la màquina en el mínim número d'intents possibles.

Requeriments

Utilitzeu com a mínim quatre pàgines PHP, una com a pàgina inicial, una per a cada implementació de la modalitat del joc i una quarta per al resultats.

Funcions necessàries

$\text{rand}(m, n)$ retorna un número aleatori entre m i n ambdós inclosos.

$\text{max}(a, b, \dots)$ retorna el número més gran.

$\text{min}(a, b, \dots)$ retorna el número més petit.

Document:	Data:
Presentació	Pàgina 2 de 2