

EJERCICIOS USANDO FORMULARIOS

1. Elaborar un formulario que permita el ingreso del Nombre de un alumno y 3 notas, los envíe y calcule el promedio de dichas notas y muestre si el alumno está aprobado o desaprobado.

Diseño del formulario	Salida en pantalla
<p>Condición de alumno</p> <p>Elaborar un formulario que permita el ingreso del Nombre de un alumno y 3 notas, los envíe y calcule el promedio de dichas notas y muestre si el alumno esta aprobado o desaprobado.</p> <p>Alumno <input type="text" value="Yosip Urquizo"/></p> <p>Nota 01 <input type="text" value="15"/></p> <p>Nota 02 <input type="text" value="10"/></p> <p><input type="button" value="Enviar"/> <input type="button" value="Borrar"/></p>	<p>El Alumno Yosip Urquizo obtuvo el promedio de 12.5 Y su condición es: APROBADO</p> <p>Regresar</p>

2. Elaborar un formulario que permita seleccionar un número de una lista de meses y al ser enviado determine qué mes del año fue seleccionado por el usuario.

Diseño del formulario	Salida en pantalla
<p>Ejercicio 02</p> <p>Elaborar un formulario que permita seleccionar un numero de una lista de meses y al ser enviado determine que mes del año fue seleccionado por el usuario.</p> <p>Seleccione un número <input type="text" value="05"/></p> <p><input type="button" value="Enviar"/> <input type="button" value="Borrar"/></p>	<p>Elegiste el mes de MAYO</p> <p>Regresar</p>

3. Seleccionar una letra(A-E) de un conjunto de letras y determinar:
A EXCELENTE
B BUENO
C REGULAR
D MALO
E PESIMO

Diseño del formulario	Salida en pantalla
-----------------------	--------------------

Ejercicio 03

BUENO

[Regresar](#)

Seleccionar una letra(A-E) de un conjunto de letras y determinar:

A EXCELENTE

B BUENO

C REGULAR

D MALO

E PESIMO

Seleccione un letra

A. Excelente ☐

B. Bueno ☒

C. Regular ☐

D. Malo ☐

E. Pésimo ☐

Enviar

Borrar

- Ingresar 2 números, luego escoger la operación que se quiere hacer con ellos y reportar el resultado de dicha operación.

[1] Suma

[2] Resta

[3] Multiplicación

[4] División

Si la opción elegida en “[4] División”, debe verificar que el segundo número sea diferente a cero para poder efectuar la división, de lo contrario mostrar “No se puede dividir entre cero”.

Diseño del formulario

Salida en pantalla

Ejercicio 04

ERROR: No se puede dividir entre cero.

Ingresar 2 números, luego escoger la operación que se quiere hacer con ellos y reportar el resultado de dicha operación.

[1] Suma

[2] Resta

[3] Multiplicación

[4] División

Si la opción elegida en “[4] División”, debe verificar que el segundo número sea diferente a cero para poder efectuar la división, de lo contrario mostrar “No se puede dividir entre cero”.

Numero 01

12

Numero 02

0

Seleccione una operación

[4] División

Enviar

Borrar

[Regresar](#)

La division de 12 / 5 = 2.4

[Regresar](#)

- Desarrollar una aplicación que permita ingresar el número de mes y el año y reporte el número de días que tiene dicho mes. Tener en cuenta que algunos años son bisiestos y febrero aumenta un día más.

Diseño del formulario

Salida en pantalla

Ejercicio 05

El mes tiene 29 dias

Desarrollar una aplicación que permita ingresar el número de mes y el año y reporte el número de días que tiene dicho mes. Tener en cuenta que algunos años son bisiestos y febrero aumenta un día más.

[Regresar](#)

Numero de mes

Ingrese año

Enviar

Borrar

6. Hacer un programa para ingresar la edad y el sexo de una persona e imprima si es hombre o mujer mayor o menor de edad.

Diseño del formulario

Salida en pantalla

Ejercicio 06

Eres Hombre, Mayor de Edad

Hacer un programa para ingresar la edad y el sexo de una persona e imprima si es hombre o mujer mayor o menor de edad.

[Regresar](#)

¿Cuántos años tienes?

Seleccione tu Sexo:

Enviar

Borrar

7. Ingresar un número y reportar si es positivo negativo o cero.

Diseño del formulario

Salida en pantalla

Ejercicio 07

El número -3 es: **NEGATIVO**

Ingresar un número y reportar si es positivo negativo o cero.

[Regresar](#)

Ingrese Número

Enviar

Borrar

8. Una inmobiliaria vende terrenos en diferentes zonas de la Ciudad tal como se detalla a continuación:

Zona Precio (m2)

A 70

B 60

C 45

D 30

Se pide ingresar la zona donde vive y el área del terreno y calcular el precio de Venta.

Diseño del formulario

Salida en pantalla

Ejercicio 08

Una inmobiliaria vende terrenos en diferentes zonas de la Ciudad tal como se detalla a continuación:

Zona Precio (m2)

- A 70
- B 60
- C 45
- D 30

Se pide ingresar la zona donde vive y el área del terreno y calcular el precio de Venta.

Ingrese Zona

Ingrese Area

Total a pagar por 100 m2 es S/ 4500 soles

[Regresar](#)

¡ZONA INCORRECTA...!

[Regresar](#)

9. Ingresar un número entero, y si este termina en 2,5 u 8 reportar el cuadrado del número, si este termina en 4,7 o 9 reportar el número multiplicado por 5 y reportar el mismo número en otro caso. Para saber en qué dígito termina un número hay que dividirlo entre 10 y tomar el residuo.

Por ejemplo:

20 % 10 = 0 significa que el número termina en cero.

88 % 10 = 8 significa que el número termina en ocho

Diseño del formulario

Salida en pantalla

Ejercicio 09

El cuadrado de 12 es: 144

7. Ingresar un número entero, y si este termina en 2,5 u 8 reportar el cuadrado del número, si este termina en 4,7 o 9 reportar el número multiplicado por 5 y reportar el mismo número en otro caso. Para saber en qué dígito termina un número hay que dividirlo entre 10 y tomar el residuo.

Por ejemplo:

20 % 10 = 0 significa que el número termina en cero.

88 % 10 = 8 significa que el número termina en ocho

Ingrese Numero

[Regresar](#)

10. Desarrollar una aplicación en la cual se ingresen 3 números enteros que representen una fecha como día, mes y año; imprimir la fecha del día anterior. Por ejemplo, para la Fecha: 1-3-2020 la Fecha anterior seria: 29-02-2020.

Diseño del formulario

Salida en pantalla

Ejercicio 10

Desarrollar una aplicación en la cual se ingresen 3 números enteros que representen una fecha como día, mes y año; imprimir la fecha del día anterior.

Por ejemplo para la Fecha: 1-3-2020 la Fecha anterior seria: 29-02-2020.

Ingrese el Dia

Ingrese el Mes

Ingrese el Año

La fecha ingresada es: 1/3/2020

La fecha del día anterior es: 29/2/2020

[Regresar](#)

11. En el juego para dos personas llamado "ROCA, PAPEL Y TIJERAS" cada jugador escoge ser "T", "R" o "P" respectivamente. El jugador se determina así: roca rompe tijeras, las tijeras cortan el papel, el papel cubre la roca, el juego es un empate si ambos jugadores eligen la misma opción. Elaborar un programa para que determine cual jugador gana, la salida debe mostrarse de la siguiente forma: "T-R Roca rompe tijeras gana el jugador 2".

Diseño del formulario	Salida en pantalla
<p>Ejercicio 11</p> <p>En el juego para dos personas llamado "ROCA, PAPEL Y TIJERAS" cada jugador escoge ser "T", "R" o "P" respectivamente. El jugador se determina así: roca rompe tijeras, las tijeras cortan el papel, el papel cubre la roca, el juego es un empate si ambos jugadores eligen la misma opción. Elaborar un programa para que determine cual jugador gana, la salida debe mostrarse de la siguiente forma: "T-R Roca rompe tijeras gana el jugador 2".</p> <p><u>JUGADA VALIDA</u> (T - P - R ó t - p - r)</p> <p>Jugador 01 <input type="text" value="T"/></p> <p>Jugador 02 <input type="text" value="P"/></p> <p><input type="button" value="Jugar"/> <input type="button" value="Reiniciar"/></p>	<p>Gana JUGADOR 01. Tijera corta a Papel.</p> <p>Regresar</p>

12. Variante del ejercicio anterior:

El Jugador 01 debe elegir entre (T - P - R), el Jugador 02 será la PC que elegirá aleatoriamente y se determinará quién ganó..

Diseño del formulario	Salida en pantalla
<p>Ejercicio 12</p> <p>Variante del ejercicio anterior: El Jugador 01 debe elegir entre (T - P - R), el Jugador 02 sera la PC que elegirá aleatoriamente y se determinará quien ganó.</p> <p><u>JUGADA VALIDA</u> (T - P - R ó t - p - r)</p> <p>Jugador 01 <input type="text" value="P"/></p> <p>Jugador 02 Será elegido por la PC</p> <p><input type="button" value="Jugar"/> <input type="button" value="Reiniciar"/></p>	<p>Jugador 01 ----> P Jugada de PC -> T</p> <p>Gana PC. Tijera corta a Papel.</p> <p>Regresar</p>

13. Segunda Variante del ejercicio anterior:

La PC elegirá las dos jugadas, tanto del jugador 01 y del jugador 02.

Diseño del formulario	Salida en pantalla
<p>Ejercicio 13 - Pc contra Pc</p> <p>Segunda Variante del ejercicio anterior: La PC elegirá las dos jugadas, tanto del jugador 01 y del jugador 02.</p> <p><u>JUGADA VALIDA</u> (T - P - R ó t - p - r)</p> <p>PC-01 Será elegido por la PC</p> <p>PC-02 Será elegido por la PC</p> <p><input type="button" value="GO"/></p>	<p>PC-01 -> P PC-02 -> T</p> <p>Gana PC-02. Tijera corta a Papel.</p> <p>Regresar</p>