

RELACIÓN ADICIONAL DE MATRICES

Nota: Los valores se tienen que guardar en una array, se haya generado aleatoriamente o no. A veces habrá que utilizar la función “count()” (búscala en el manual oficial de PHP)

01 - Diccionario multilingüe

Escriba un programa que muestre la traducción de una palabra al azar a un idioma al azar, empleando dos matrices.

DICCIONARIO MULTILINGÜE

Actualice la página para mostrar una nueva palabra.

Mercredi quiere decir **miércoles** en francés.

02 - Tirada en varios idiomas

Escriba un programa que muestre una tirada de dados al azar en un idioma al azar, empleando una sola matriz.

TIRO DI DADO

Aggiornare la pagina per visualizzare un nuovo tiro di dado.



Hai ottenuto un **quattro**.

03 - Diccionario multilingüe en varios idiomas

Escriba un programa que muestre la traducción de una palabra al azar a un idioma al azar con el interfaz en ese idioma, empleando tres matrices.

DIZIONARIO MULTILINGUE

Aggiornare la pagina per visualizzare una nuova parola.

Lunes significa **lunedì** in spagnolo.

04 - Eliminar valores repetidos

Escriba un programa:

- que muestre primero un grupo de entre 5 y 15 bolas numeradas del 1 al 10 al azar (rango unicode: 10102 a 10111).
- que muestre de nuevo el grupo inicial, pero habiendo eliminado del grupo los valores repetidos.

Ayuda

- Puede utilizar la función `array_unique()` para obtener los valores sin repetir.

ELIMINA VALORES REPETIDOS

Actualice la página para mostrar un nuevo grupo de valores.

Entre estas 15 bolas ...

10 6 8 3 7 6 2 6 10 5 4 8 1 2 6

... hay 9 bolas distintas

10 6 8 3 7 2 5 4 1

05 - Buscar emoticono

Escriba un programa:

- que muestre primero un grupo de entre 10 y 20 emoticonos al azar (rango unicode: 128512 a 128580).
- que indique si un emoticono al azar (del mismo rango unicode) está en el grupo o no.

Ayuda

- Puede utilizar la función `in_array()` para buscar el elemento en la matriz.

BUSCA EMOTICONO

Actualice la página para mostrar un nuevo grupo de emoticonos.

11 emoticonos ...

😊 🤪 🙄 😞 😘 😎 😟 😇 😜 😡 😊

El emoticono 🤪 NO está entre ellos.

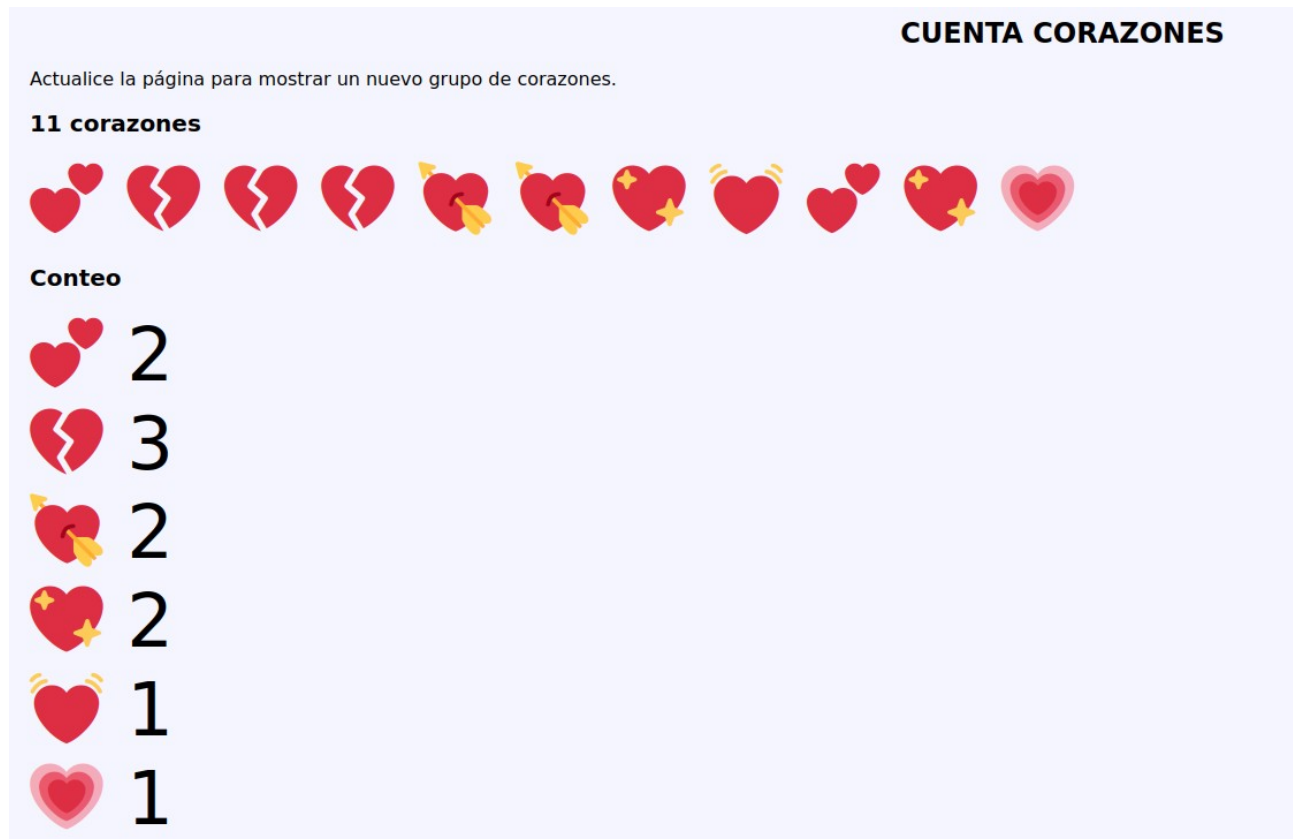
06 - Contar corazones

Escriba un programa:

- que muestre primero un grupo de entre 7 y 20 corazones al azar (rango unicode: 128147 a 128152).
- que indique cuantas veces ha aparecido cada corazón.

Ayuda

- Puede utilizar la función `array_count_values()` para contar la frecuencia de cada elemento de la matriz.



07 - Reparto de cartas

Escriba un programa:

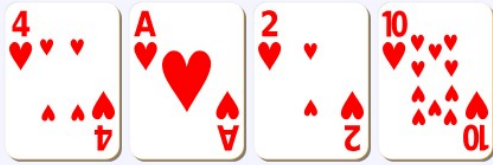
- que muestre un número par de cartas de corazones, entre 4 y 12, al azar.
- que reparta las cartas entre dos jugadores, al azar.

Ayuda

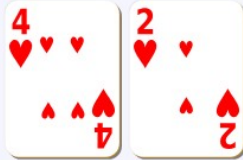
- Puede utilizar la función `shuffle()` para barajar las cartas.

REPARTO DE CARTAS

Las 4 cartas a repartir



Las 2 cartas del jugador A



Las 2 cartas del jugador B

