

### Ejercicio 1 – (1 punto)

Escribe un programa que muestre tres secuencias aleatorias de 10 bits y una cuarta secuencia que indique cuál es el bit más común en esa posición.

### EL BIT MÁS COMÚN

Actualice la página para mostrar tres secuencias aleatorias de bits y una cuarta secuencia que indica cuál es el bit más común en esa posición.

A: 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0

B: 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0

C: 0 1 1 0 1 0 0 1 1 1

R: 0 0 0 0 1 0 0 1 1 0

### Ejercicio 2 – (2 puntos)

Escriba un formulario de recogida de datos personales que conste de dos páginas.

- En la primera página se solicitan el nombre, los apellidos, la edad y el peso.
- En la segunda página se muestran los valores introducidos por el usuario o se informa de los errores cometidos. En la segunda página se mostrarán [avisos](#) si:
  - los campos nombre o apellidos se dejan vacíos.
  - la edad se deja vacía, si no se escribe un número, si no se escribe un número entero positivo o si se escribe un número que no esté comprendido entre 5 y 130.
  - el peso se deja vacío, si no se escribe un número o si se escribe un número que no esté comprendido entre 10 y 150.
  - La edad debe ser un número entero, pero el peso puede tener decimales.

### DATOS PERSONALES 1 (FORMULARIO)

Escriba su nombre:

Escriba sus apellidos:

Escriba su edad:

Escriba su peso:

### Ejercicio 3 – (2 puntos)

Escribe un programa de dos páginas que muestre un valor numérico y permita subirlo o bajarlo mediante dos botones.

- La primera página contiene un formulario con tres botones de tipo submit con el mismo name.
- La segunda página recibe el dato, modifica el número y redirige a la primera página.
- El número se guarda en una variable de sesión. Si la variable no está definida, se le dará el valor 0.

## SUBIR Y BAJAR NÚMERO

Haga clic en los botones para modificar el valor:

-

0

+

Poner a cero

#### Ejercicio 4 – (2,5 puntos)

Escribe un programa que muestre una tabla cuadrada con casillas de verificación en cada celda y cuenta las casillas marcadas. El programa constará de tres páginas:

- En la primera página se solicita el tamaño de la tabla.

### TABLA CUADRADA CON CASILLAS DE VERIFICACIÓN (FORMULARIO)

Escriba un número ( $0 < \text{número} \leq 20$ ) y dibujaré una tabla cuadrada de ese tamaño con casillas de verificación en cada celda.

Tamaño de la tabla:

MostrarBorrar

- En la segunda página se muestra la tabla (con un límite de 20 filas/columnas).

### TABLA CON CASILLAS DE VERIFICACIÓN (RESULTADO 1)

Marque las casillas de verificación que quiera y contaré cuántas ha marcado.

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<input type="checkbox"/> 8	<input checked="" type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/> 14
<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/> 20	<input type="checkbox"/> 21
<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/> 23	<input checked="" type="checkbox"/> 24	<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/> 26	<input type="checkbox"/> 27	<input type="checkbox"/> 28
<input type="checkbox"/> 29	<input type="checkbox"/> 30	<input type="checkbox"/> 31	<input type="checkbox"/> 32	<input checked="" type="checkbox"/> 33	<input type="checkbox"/> 34	<input checked="" type="checkbox"/> 35
<input checked="" type="checkbox"/> 36	<input type="checkbox"/> 37	<input type="checkbox"/> 38	<input type="checkbox"/> 39	<input type="checkbox"/> 40	<input checked="" type="checkbox"/> 41	<input type="checkbox"/> 42
<input type="checkbox"/> 43	<input type="checkbox"/> 44	<input checked="" type="checkbox"/> 45	<input type="checkbox"/> 46	<input type="checkbox"/> 47	<input type="checkbox"/> 48	<input type="checkbox"/> 49

[Volver al formulario.](#)

- En la tercera página se indican los números de las casillas de verificación marcadas.

### TABLA CON CASILLAS DE VERIFICACIÓN (RESULTADO 2)

Ha marcado 8 casillas de un total de 49: 5 9 24 33 35 36 41 45

[Volver a la tabla](#)

[Volver al formulario inicial.](#)

#### Ejercicio 5 – (2,5 puntos)

Escribe un programa de dos páginas que simule la introducción de monedas en una hucha. Cada vez que se haga clic en el botón correspondiente a una moneda, se aumentará el contador total y además habrá un botón que permitirá poner a cero el contador:

- La primera página mostrará el contenido de la hucha, los botones correspondientes a las monedas y el botón de puesta a cero:
  - La hucha inicialmente no contendrá monedas.
  - Al pulsar cualquier moneda indicamos que queremos aumentar el contador.
  - Los céntimos se contará como números decimales.
  - Se pueden meter todas las monedas que se quiera.
  - Al pulsar el botón "Vaciar hucha" el contador se pone a cero.
- La segunda página recoge el botón, modifica las variables de sesión y redirige a la primera página.