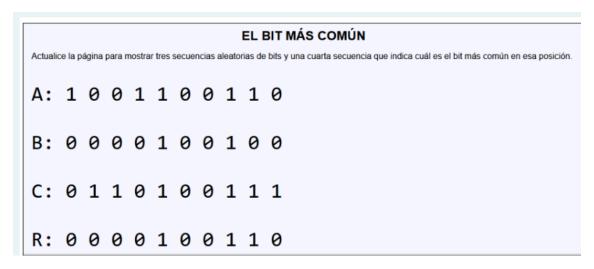
### Ejercicio 1 – (1 punto)

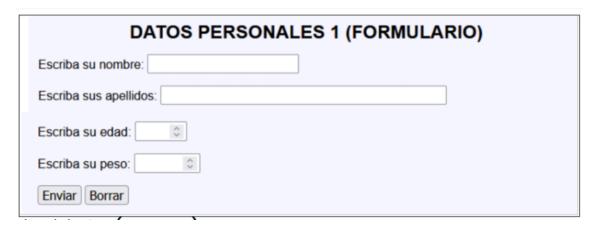
Escribe un programa que muestre tres secuencias aleatorias de 10 bits y una cuarta secuencia que indique cuál es el bit más común en esa posición.



# Ejercicio 2 – (2 puntos)

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

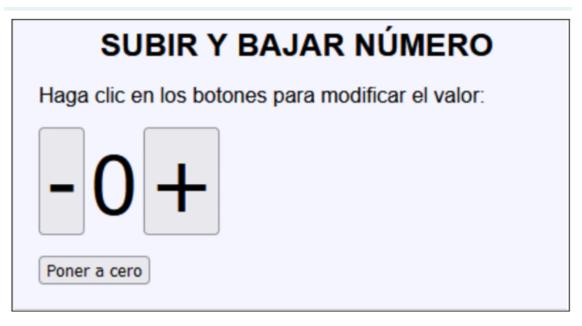
- En la primera página se solicitan el nombre, los apellidos, la edad y el peso.
- En la segunda página se muestran los valores introducidos por el usuario o se informa de los errores cometidos. En la segunda página se mostrarán <u>avisos</u> si:
  - o los campos nombre o apellidos se dejan vacíos.
  - 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.



Ejercicio 3 – (2 puntos)

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

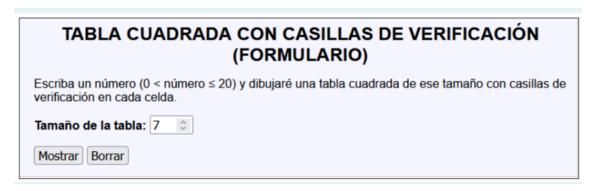
- La primera página contiene un formulario con tres botones de tipo submit con el mismo name.
- La segunda página recibe el dato, modifica el número y redirige a la primera página.
- El número se guarda en una variable de sesión. Si la variable no está definida, se le dará el valor 0.



## 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.



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



• 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:
  - o La hucha inicialmente no contendrá monedas.
  - o Al pulsar cualquier moneda indicamos que gueremos aumentar el contador.
  - Los céntimos se contará como números decimales.
  - o Se pueden meter todas las monedas que se guiera.
  - o 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.