# Ejercicios

1. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un valor entre 1 y 6, al azar.
2. $aleatorio = rand(1,6);
3. print "<p>El primer alumno es: $aleatorio</p>";
4. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un código de color RGB elegido al azar. Un código de color puede tener el formato rgb(*rojo*, verde, azul), donde rojo, verde y azul son números enteros entre 0 y 255.

$r= rand(0,255);

$g= rand(0,255);

$b= rand(0,255);

print "<p style=\"color:rgb($r,$g,$b)\">El primer alumno es: $r,$g,$b</p>";

1. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un emoticono elegido al azar entre los caracteres Unicode 128512 y 128586. Puede consultar la [lista de emoticonos](https://www.mclibre.org/consultar/htmlcss/html/html-unicode-dibujos.html#emoticonos).
2. $caracteres = rand(128512,128586);
3. print "<p> &#$caracteres</p>";
4. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un círculo de 50px de radio y de un color elegido al azar.
5. $r= rand(0,255);
6. $g= rand(0,255);
7. $b= rand(0,255);
8. print "<svg width='100' height='100'>";
9. print "<circle cx='50' cy='50' r='40' stroke-width='4' fill='rgb($r,$b,$g)' />";
10. print "</svg>";
11. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre tres carta entre 1 y 10, al azar, e indique el valor más alto.
12. $carta1= rand(1,10);
13. $carta2= rand(1,10);
14. $carta3= rand(1,10);
15. print "<img src='img/cartas/c$carta1.svg'>";
16. print "<img src='img/cartas/c$carta2.svg'>";
17. print "<img src='img/cartas/c$carta3.svg'>";
18. if ($carta1>$carta2 and $carta1>$carta3){
19. print "<img src='img/cartas/c$carta1.svg'>\n";
20. }
21. elseif ($carta2>$carta1 and $carta2>$carta3){
22. print "<img src='img/cartas/c$carta2.svg'>\n";
23. }
24. else {
25. print "<img src='img/cartas/c$carta3.svg'>";
26. }
27. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre dos tiradas de dados entre 1 y 6, al azar, e indique el resultado total.
28. $dado1= rand(1,6);
29. $dado2= rand(1,6);
30. $dado3= $dado1+$dado2;
31. print "<img src='img/dados/$dado1.svg'>";
32. print "<img src='img/dados/$dado2.svg'>";
33. print "<p> $dado3</p>"
34. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de dos jugadores que tiran cada uno tres dados al azar y diga quién ha ganado.

En este juego, gana el jugador que:

* + ha obtenido un trío de dados iguales de mayor valor, si los dos han obtenido tríos distintos
  + ha obtenido un trío de dados iguales, si el otro jugador no ha obtenido trío
  + ha obtenido una pareja de dados iguales de mayor valor, si los dos han obtenido parejas distintas
  + ha obtenido una puntuación total mayor, si los dos han obtenido la misma pareja
  + ha obtenido una pareja de dados iguales, si el otro jugador no ha obtenido pareja
  + ha obtenido la mayor puntuación total, si ningún jugador ha obtenido pareja
  + Si no gana ningún jugador, lógicamente se habrá producido un empate.

1. Escriba un programa que dibuje entre 1 y 10 círculos de colores (al azar) en una fila de tabla.
2. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de entre 1 y 10 dados al azar y diga el total de puntos obtenidos.
3. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de entre 1 y 10 dados al azar y diga el valor máximo obtenido.
4. Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de entre 1 y 10 dados al azar y diga el número de valores pares e impares obtenidos.
5. Escriba un programa que muestre un animal al azar.