Ejercicios PHP - Bloque 1

Inicializar los valores de las variables que se necesitan con un valor aleatorio acotado teniendo en cuenta la afirmación.

1. **Comunidad**

Dado el número de pisos y puertas, haga una lista de las casas de la comunidad.

1. **Sénior**

De tres números, muestra el mayor de ellos.

1. **Rango de edad**

Dada una edad, muestra el rango de valores entre los que se encuentra, de 0 a 100.

Ejemplo:

Si la edad indicada es 26 debería aparecer:

“Tiene entre 20 y 30 años”

1. **Palíndromo**

Dada una palabra, indique si es un palíndromo. Un palíndromo es una palabra o frase que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda.

1. **Parque**

Queremos controlar la entrada a una atracción del parque. Pueden subir los mayores de 10 años o los que midan más de 120 cm. Si el menor va 'acompañado', se le permite subir a la atracción si tiene más de 6 años, independientemente de la altura.

1. **Potestades**

Dada una potencia y una cantidad, muestra los números, su potencia, siempre que la potencia sea menor que la cantidad.

Potencia: 3

Cantidad: 100

Debería mostrarnos:

1-1

2-8

3-27

4-64

1. **Entero positivo**

Implemente la siguiente operación, aplicable a cualquier entero positivo:

* 1. ● Si el número es par, se divide por 2.
  2. ● Si el número es impar, multiplícalo por 3 y súmale 1.

Al final siempre conseguimos uno.

Ejemplo: 13, 40, 20, 10, 5, 16, 8, 4, 2, 1

1. **Pirámide**

Implementa el código que, dada una variable 'base' que debe ser impar, imprime la siguiente figura:

\*

\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*\*

1. **Comisión**

Queremos calcular la comisión del vendedor. La comisión es el importe de las ventas más un porcentaje que se basa en el importe de las ventas. Si has vendido menos de 10.000€ es el 5%, entre 10.000 y 20.000 el 8%, entre 20.000 y 40.000 el 10% y más de 40.000 el 13%.

1. **Tienda online**

Disponemos de los siguientes datos:

* Importe de la cesta de la compra $total\_compra, número con dos decimales.
* La variable $tipo\_compra puede contener 'mascotas' o 'ropa'.

Escriba el código necesario para implementar:

Si la compra del cliente es inferior a 19 euros:

* Si los productos son de mascotas, se mostrará un mensaje:
* "No se puede enviar."
* Si los productos son ropa se mostrará el siguiente mensaje: “Los gastos de envío son 9 euros”.

Si la compra tiene un importe entre 19 y 40 euros se indicará el mensaje: “Los gastos de envío son 9 euros”.

Si la compra supera los 80 euros debemos indicar un mensaje de que los gastos de envío son gratuitos.

Mostrar el precio final de la compra, teniendo en cuenta que se debe añadir el 10% de IVA si se trata de mascotas y el 21% si se trata de ropa.