

PHP_02_IF_ELSEIF_ELSE

1) Par e impar (aviso final único)

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de dos dados al azar y diga si se ha conseguido el objetivo de paridad; queremos sacar primero un valor par y después un valor impar.

En caso de que uno o los dos valores no sea correcto, se mostrará un único aviso.

Solución (posible);

Utilizaremos dos variables a las que damos un valor aleatorio.

Comprobamos si el primer número es par y el segundo impar.

Si es verdadero mostraremos un mensaje para indicarlo;

Se cumple el objetivo de paridad (primero par, segundo impar)

Si es falso mostraremos otro mensaje para indicarlo;

No se cumple el objetivo de paridad (primero par, segundo impar)

2) Par e impar (avisos finales)

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de dos dados al azar y diga si se ha conseguido el objetivo de paridad (queremos sacar primero un valor par y después un valor impar).

En caso de que uno o los dos valores sean correctos, se mostrarán uno o dos avisos.

Dependiendo del resultado obtenido se muestran distintos mensajes;

Cuando no se consigue el primer dado par se muestra el mensaje; "No hemos conseguido el primer dado par".

Cuando no se consigue el segundo dado impar se muestra el mensaje; "No hemos conseguido el segundo dado impar".

El mensaje final; "Lo hemos conseguido", se muestra cuando el primer dado es par y el segundo impar.

3) Par e impar (avisos inmediatos)

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de dos dados al azar y diga si se ha conseguido el objetivo de paridad (queremos sacar primero un valor par y después un valor impar).

Tras cada tirada, si el valor no es correcto se mostrará un aviso.

4) Par e impar (aviso inmediato)

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre la tirada de dos dados al azar y diga si se ha conseguido el objetivo de paridad (queremos sacar primero un valor par y después un valor impar).

Si el primer dado ya no lo cumple, no se mostrará el segundo dado.

5) Años bisiestos.

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre un año al azar (a partir de 1582, fecha de introducción del calendario gregoriano, hasta el año 2100, por ejemplo) y diga si ese año es bisiesto.

Un año es bisiesto si es divisible por 4.

No es bisiesto si es divisible por 100, a menos que también sea divisible por 400.

En cada caso, indicar porqué es bisiesto, o porqué no lo es.

6) Convertidor de centímetros a kilómetros, metros y centímetros.

Escriba un programa que cada vez que se ejecute muestre una distancia en centímetros al azar (de 0 a 200.000, por ejemplo) y muestre esa misma distancia en kilómetros, metros y centímetros.

No escribáis las unidades innecesarias, cuando el valor es cero.

Escribid comas después de las unidades, menos al final que pondremos la conjunción "y" antes de la última unidad.

Ejemplo: 74003 centímetros son 740 m y 3 cm.