

1.3 Ejercicios



Ejercicio 1

Escribe un programa que muestre tu nombre por pantalla. Utiliza código PHP.



Ejercicio 2

Modifica el programa anterior para que muestre tu dirección y tu número de teléfono. Cada dato se debe mostrar en una línea diferente. Mezcla de alguna forma las salidas por pantalla, utilizando tanto HTML como PHP.



Ejercicio 3

Escribe un programa que muestre por pantalla 10 palabras en inglés junto a su correspondiente traducción al castellano. Las palabras deben estar distribuidas en dos columnas. Utiliza la etiqueta `<table>` de HTML.



Ejercicio 4

Escribe un programa que muestre tu horario de clase mediante una tabla. Aunque se puede hacer íntegramente en HTML (igual que los ejercicios anteriores), ve intercalando código HTML y PHP para familiarizarte con éste último.



Ejercicio 5

Escribe un programa que utilice las variables `$x` y `$y`. Asignales los valores 144 y 999 respectivamente. A continuación, muestra por pantalla el valor de cada variable, la suma, la resta, la división y la multiplicación.



Ejercicio 6

Crea la variable `$nombre` y asígnale tu nombre completo. Muestra su valor por pantalla de tal forma que el resultado sea el mismo que el del ejercicio 1.



Ejercicio 7

Crea las variables `$nombre`, `$direccion` y `$telefono` y asígnales los valores adecuados. Muestra los valores por pantalla de tal forma que el resultado sea el mismo que el del ejercicio 2.



Ejercicio 8

Realiza un conversor de euros a pesetas. La cantidad en euros que se quiere convertir deberá estar almacenada en una variable.



Ejercicio 9

Realiza un conversor de pesetas a euros. La cantidad en pesetas que se quiere convertir deberá estar almacenada en una variable.



Ejercicio 10

Escribe un programa que pinte por pantalla una pirámide rellena a base de asteriscos. La base de la pirámide debe estar formada por 9 asteriscos.



Ejercicio 11

Igual que el programa anterior, pero esta vez la pirámide estará hueca (se debe ver únicamente el contorno hecho con asteriscos).



Ejercicio 12

Igual que el programa anterior, pero esta vez la pirámide debe aparecer invertida, con el vértice hacia abajo.