

Ejercicios ampliación PHP

1. Crear una página web que pida NIE. Después, crea otra página que lo valide de la siguiente forma:

- El DNI tiene que cumplir las siguientes reglas de los DNI españoles: 8 números y una letra. Pero se puede especificar también un NIE en cuyo caso consta de una letra (solo puede ser X, Y o Z) y 7 números más una letra final. La letra final del DNI cumple esta fórmula: los números se dividen entre 23 y se toma el resto. El resto se sustituye por una letra siguiendo el siguiente patrón:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
T	R	W	A	G	M	Y	F	P	D	X	B	N	J	Z	S	Q	V	H	L	C	K	E

- En el caso de los NIE para calcular la letra final se hace lo mismo, pero sustituyendo la letra inicial por 0 si es una X, por 1 si es una Y y por 2 si es una Z.
- Deberá mostrarse si el NIE introducido es correcto o no.

Nota: Investiga la función `preg_match` e intenta utilizar expresiones regulares para la validación

2. Escribe un programa PHP que permita al usuario introducir tres números
 - Dos de ellos serán los límites inferior y superior de un rango, el tercero será un número situado dentro de dicho rango
 - Cuando el programa reciba los datos generará un número aleatorio entre los límites inferior y superior y lo comparará con el tercer valor.
 - Finalmente se informará al usuario si ha acertado el número aleatorio o no y cuantos intentos lleva. En caso de fallo, la aplicación le permitirá realizar un nuevo intento con los límites introducidos al principio (es decir podrá intentar adivinar de nuevo el número aleatorio que se mantiene mientras no se introduzcan nuevos límites).
 - Debe haber un enlace para comenzar una nueva partida.
3. Realizar un script que simule el tradicional juego de piedra papel o tijeras.
 - Habrá un único jugador que jugará contra la máquina y podrán jugar todas las veces que se desee. Al jugador se le mostrarán las tres opciones posibles entre las que deberá seleccionar una, y un botón "Jugar" para enviar al servidor la jugada realizada. Una vez terminada la partida, se volverán a mostrar las opciones y el botón para volver a jugar.
 - En el servidor se generará una jugada aleatoria de las tres posibles y se comparará con la introducida por el usuario.
 - La página que se devuelve al usuario mostrará, el texto "Has elegido XXX y la máquina ha elegido YYY" y a continuación, si el resultado ha sido que ha habido empate, ha ganado el jugador o ha ganado la máquina.

Se dará la posibilidad de realizar una partida larga (al mejor de 5 por ejemplo), para ello el sistema debe ser capaz de mostrar el número de partidas ganadas, empatadas y perdidas que lleva el usuario y la máquina en cada una de las rondas.