

## UNIDAD 2

### PROGRAMACIÓN BASADA EN

### LENGUAJE DE MARCAS CON CÓDIGO EMBEBIDO

1. Analiza el siguiente código y describe cual sería la salida por pantalla. Compruébalo ejecutando el código en el servidor.

```
$resultado = 0.00;  
$tipo = gettype($resultado);  
echo "Resultado vale: $resultado y es de tipo $tipo<br>";  
$resultado = "Cero";  
$tipo = gettype($resultado);  
echo "y ahora vale: $resultado y es de tipo $tipo<br>";
```

2. Analiza el siguiente código y describe cual sería la salida por pantalla. Compruébalo ejecutando el código en el servidor.

```
$resultado = 0;  
$tipo = gettype($resultado);  
echo "Resultado vale: $resultado y es de tipo $tipo<br>";  
$resultado2 = (double)$resultado;  
$tipo = gettype($resultado2);  
echo "y Resultado2: $resultado2 y es de tipo $tipo<br>";  
$tipo = gettype($resultado);  
echo "mientras Resultado vale: $resultado y es de tipo $tipo<br>";
```

3. Crea una variable de tipo entero con valor 5 y muéstrala en pantalla indicando su tipo. A continuación asigna a la variable el valor 5.5 y vuelve a mostrarla en pantalla indicando su tipo, ¿se ha modificado?
4. Crea una variable de tipo doble con valor 5.5 y muéstrala en pantalla indicando su tipo. A continuación conviértela a tipo entero y vuelve a mostrarla en pantalla indicando su tipo, ¿se ha modificado?
5. Crea las siguientes variables: nombre, apellidos, dirección, código postal, localidad y provincia. Asigna valores a las variables y muéstralos en una tabla indicando su tipo:

Variable	Valor	Tipo
nombre	Juan	string
apellidos	Perro	string
direccion	C. Jardín Botánico	string
codigoPostal	28014	integer
localidad	Madrid	string
Provincia	Madrid	string