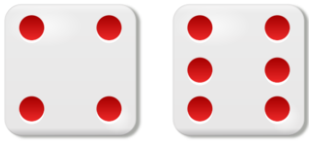


22. Simula un juego de dados muy simple en el que el jugador se presenta con su nombre y trata de adivinar lo que va a obtener al lanzar dos dados. A continuación lanzará los dados y si la suma de ambos coincide con el número introducido por el jugador, ganará la partida, en caso contrario gana la banca.

Para hacerlo un poco más atractivo puedes buscar imágenes de cada una de las caras de un dado para mostrar la tirada del jugador en pantalla.

Suerte, Oscar

Jugada: 10



!!! Enhorabuena Oscar, ha ganado !!!

23. Crea una aplicación web para una pizzería que permita realizar pedidos online.

El formulario de pedido deberá recoger las siguientes opciones:

- Tamaño de la pizza (elegir una): mini (2.95€), mediana (4.95€) y maxi (8.95€).
- Base (elegir una): normal (0€), crujiente (1€) y rellena (2€).
- Salsa (se puede elegir una o ninguna): barbacoa (0,95€), carbonara (1,45€).
- Ingredientes (se pueden seleccionar tantos como se deseen): pollo (0,55€), bacon (0.75€), jamón (0.95€), cebolla (0.45€), aceituna (0.55€), pimiento (0.65€).

Una vez recibido el pedido se mostrará en pantalla una factura detallada teniendo en cuenta que el precio de las pizzas es de 2.95€, 4.95€ y 8.95€ para cada uno de los tamaños respectivamente con la base normal, la base crujiente incrementa el precio en 1€ y la rellena en 2€. A este precio habrá que añadirle la salsa y los ingredientes seleccionados.

24. Crea un archivo PHP que realice dos acciones: si no se han capturado datos muestra un formulario solicitando nombre y apellido, pero si ya se han capturado esos datos muestra un mensaje de bienvenida.