

EJERCICIO 1.

Crea la página php: **inicio.php**

- a) formulario de entrada con los siguientes valores:
 - nombre del juego: deberá ser una cadena sin espacios en blanco.
 - nombre de cada jugador: deberá tener más de 3 caracteres.
 - cantidad de cartas por palo (corazones, diamantes, picas, tréboles) : 7 o 10. Por defecto 10. Es la cantidad de cartas que tiene cada palo de la baraja.
 - cartas: (número de cartas por partida) De 2.. 5. Por defecto 3. Es la cantidad de cartas que sacará cada jugador.
 - total: (suma total máxima del juego): cantidad que deben sumar las cartas, número entero positivo. Por defecto 15. Es la cantidad de puntos que como máximo deben sumar las cartas obtenidas por el jugador para no perder.
 - euros por partida: número entero positivo superior a 0. Por defecto 5. Son los euros que se apuestan en cada partida.
 - presupuesto por jugador: cantidad de euros inicial que aporta cada jugador. Los dos jugadores aportan la misma cantidad.
- b) Crear un formulario de entrada donde se introduzcan los datos,
- c) Comprobar si se han dado los valores correctos, e indicar el error específico en cada caso. Si las comprobaciones son correctas se inicia el juego.
- d) Utilizar sesiones para acceder, donde estará cargado el nombre del juego,
- e) y un array con el resto de los parámetros del juego.
- f) Acceder a la página juego.php

EJERCICIO 2

Crea el php **clases.php**, donde estén:

La clase Mazo.

- a) Propiedades: a determinar por el alumno. Razona tu respuesta, con un comentario en el código fuente.
- b) Constructor: recibe un parámetro con el directorio de donde debe leer las cartas, y cuantas cartas por palo. Los parámetros serán opcionales teniendo los valores por defecto: el directorio en curso y 10.
- c) baraja(): Crea la baraja y la mezcla.
- d) da_cartas(numero): devuelve un array con la cantidad de cartas indicada en el parámetro. Estas cartas desaparecerán del mazo de cartas.
- e) Nota: utilizar la clase Carta.

La clase Carta.

- f) propiedades: palo de la baraja, puntos y fichero asociado.
- g) constructor: que reciba todos los parámetros.
- h) img_carta(): comprueba que existe la carta indicada y devuelve el la etiqueta img correspondiente a la carta
- i) puntos_carta(): Devuelve la puntuación que le corresponde a la carta.
- j) getters de las propiedades.

EJERCICIO 3

Crea la página php: **juego.php**

- a) recibe la información del juego en la sesión.
Las reglas del juego son (suponiendo que jugamos con los valores por defecto):

- b) Simultáneamente, los dos jugadores muestran 3 cartas al azar.
- c) Si un jugador obtiene más de la suma total del juego, 15, pierde.
- d) El jugador que saque el valor más alto (sin pasarse de 15), gana.
- e) El programa tendrá una sola página. Cada vez que se carga la página:
- f) Se muestra la jugada de cada jugador (3 cartas del 1 al 10)
- g) se indica qué jugador ha ganado.
- h) Se acumulan los puntos
- i) y se calcula el total acumulado en euros, lo que uno gana el otro lo pierde.
- j) utilizar las clases del ejercicio 2.
- k) No permitir continuar el juego si un jugador se ha quedado sin presupuesto