

1. Crea un array **\$dias** con los días de la semana y muestra todas sus parejas índices/valores mediante un bucle foreach y for.
2. Crea un array de dos dimensiones, de manera que en una dimensión contenga el tipo de colores (fuerte o suave) y en la otra 3 colores de cada tipo. Muestra una tabla como la siguiente recorriendo el array:

Colores fuertes:	rojo:FF0000	verde:00FF00	azul:0000FF
Colores suaves:	rosa:FE9ABC	amarillo:FDF189	malva:BC8F8F

3. Crea un array con los países de la Unión Europea y sus capitales. Muestra por cada uno de ellos la frase: "La capital de <<país>> es <<capital>>".

Italia Roma,

Luxemburgo Luxemburgo,

Belgica Bruselas,

Dinamarca Copenhage,

Finlandia Helsinki,

Francia Paris,

Eslovakia Bratislava,

ESlovenia Ljubljana,

Alemania Berlin,

Grecia Atenas,

Irlanda Dublín,

Holanda Amsterdam,

Portugal Lisboa,

España Madrid,

Suecia Estocolmo,

Reino Unido Londres,

Chipre Nicosia

República ChecaPraga,

Estonia Tallin,

Hungria Budapest,

Malta Valetta,

Austria Viena,

Polonia Varsovia

4. Escriba un programa en una página que genere una matriz de un número aleatorio de valores numéricos (entre 5 y 15 valores) . Los valores se encontrarán entre 0 y 10, obtenidos también de forma aleatoria.

## MATRICES 1

### Datos iniciales

Número de valores en la matriz: 5

Valores elegidos al azar entre 0 y 10.

### Matriz de valores

```
Array
(
    [0] => 2
    [1] => 0
    [2] => 0
    [3] => 9
    [4] => 9
)
```

5. Escriba un programa que conste de dos páginas.

- La primera página solicitará el rango de la cantidad de valores a calcular y el rango de valores a calcular
- La segunda página generará una matriz de un número aleatorio de valores numéricos en el rango indicado por el usuario. Los valores se encontrarán en el rango indicado por el usuario, obtenidos también de forma aleatoria.

**MATRICES 2 (FORMULARIO)**  
Indique el rango del número de valores y el rango de los valores y mostraré un numero aleatorio de valores aleatorios en los rango indicados.  
  
Número mínimo de valores:   
Número máximo de valores:   
Valor mínimo:   
Valor máximo:

## **RESULTADO:**

### **Datos iniciales**

Número de valores en la matriz: 16

Valores elegidos al azar entre 0 y 100

### **Matriz de valores**

```
Array  
(  
    [0] => 60  
    [1] => 7  
    [2] => 52  
    [3] => 31  
    [4] => 93  
    [5] => 68  
    [6] => 40  
    [7] => 53  
    [8] => 44  
    [9] => 46  
    [10] => 79  
    [11] => 43  
    [12] => 37  
    [13] => 59  
    [14] => 21  
    [15] => 45  
)
```

[Volver al formulario.](#)

Escriba un programa que conste de dos páginas.

- La primera página solicitará el rango de la cantidad de valores a calcular y el rango de valores a calcular, como en el ejercicio anterior, y permitirá elegir un tipo de ordenación (directa o inversa).
- La segunda página generará una matriz de un número aleatorio de valores numéricos en el rango indicado por el usuario. Los valores se encontrarán en el rango indicado por el usuario, obtenidos también de forma aleatoria. Los valores se ordenarán en el orden indicado.

### ORDENAR MATRIZ (FORMULARIO)

Indique el rango del número de valores y el rango de los valores y mostraré un numero aleatorio de valores indicados.

Indique si quiere los valores ordenados en orden directo o inverso.

Número mínimo de valores:	<input type="text" value="10"/>
Número máximo de valores:	<input type="text" value="20"/>
Valor mínimo:	<input type="text" value="0"/>
Valor máximo:	<input type="text" value="100"/>
Ordenar por orden ....:	<input type="radio"/> Directo <input type="radio"/> Inverso

RESULTADO:

### Datos iniciales

Número de valores en la matriz: 20

Valores elegidos al azar entre 0 y 100

```
Array
(  
  [0] => 52  
  [1] => 9  
  [2] => 40  
  [3] => 100  
  [4] => 38  
  [5] => 8  
  [6] => 9  
  [7] => 31  
  [8] => 92  
  [9] => 83  
  [10] => 89  
  [11] => 36  
  [12] => 3  
  [13] => 13  
  [14] => 17  
  [15] => 76  
  [16] => 54  
  [17] => 57  
  [18] => 93  
  [19] => 52  
)
```

### Matriz ordenada de valores

No se ha solicitado ordenar la matriz

[Volver al formulario](#)

6. Escriba un programa que conste de dos páginas.

- La primera página solicitará el rango de la cantidad de valores a calcular y el rango de valores a calcular, como en el ejercicio anterior, y permitirá indicar un valor a eliminar.
- La segunda página generará una matriz de un número aleatorio de valores numéricos en el rango indicado por el usuario. Los

valores se encontrarán en el rango indicado por el usuario, obtenidos también de forma aleatoria. Se eliminará el valor indicado y se renumerarán los elementos de la matriz.

Indique el rango del número de valores y el rango de los valores y mostraré un numero aleatorio de valores aleatorios en los rangos indicados.

Indique el valor que quiere eliminar.

Número mínimo de valores: 10

Número máximo de valores: 20

Valor mínimo: 0

Valor máximo: 100

Valor a eliminar: 0

## RESULTADO

### Datos iniciales

Número de valores en la matriz: 10

Valores elegidos al azar entre 0 y 100

### Matriz inicial de valores

Array

```
(  
  [0] => 15  
  [1] => 96  
  [2] => 11  
  [3] => 53  
  [4] => 81  
  [5] => 46  
  [6] => 8  
  [7] => 27  
  [8] => 17  
  [9] => 54  
)
```

### Matriz con valor eliminado

Valor a eliminar: 0

El valor indicado no se encuentra en la matriz

[Volver al formulario.](#)

7. Calcula mediante un formulario básico la letra de un DNI.

La apariencia de lo que se pide seguirá las siguientes pantallas:

### LETRA DNI BÁSICO (FORMULARIO)

Introduce tu DNI:

---

Última modificación de esta página: 21 de octubre de 2016

Este programa forma parte del Módulo Desarrollo Web en Entorno Servidor"

*Programación web en PHP*

Respuesta:

### RESPUESTA (MATRICES Y FORMULARIO BÁSICO)

La letra del dni 01234567 es L

8. Almacena dentro de una misma tabla el nombre, moneda antigua y lengua hablada en los países siguientes: España, peseta, catellano, Italia lira, italiano, Francia, francés, franco, Reino Unido, Inglés, Libra, Alemania, alemán, marco.

Para hacerlo emplea un array llamado país que vendrá definido por estas tres características que utilizarás como índices.

Recórrela y visualiza cada concepto de la siguiente forma:

PAISES MONEDAS E IDIOMA OFICIAL		
Nombre	Lengua	Moneda
España	Castellano	Peseta
Francia	Francés	Franco
Reino Unido	Inglés	Libra
Alemania	alemán	marco

9. Almacena en un vector el nombre de los siguientes estadios de football y en qué ciudad están [Barcelona          Nou Camp, Real Madrid          Santiago Bernabeu, Valencia          Mestalla, Real Sociedad          Anoeta] de manera que:

- Mostramos los estadios y el equipo en forma de lista ordenada.

### ESTADIOS DE FOOTBALL

1. El Equipo :Barcelona tiene el estadio:Nou Camp
2. El Equipo :Real Madrid tiene el estadio:Santiago Bernabeu
3. El Equipo :Valencia tiene el estadio:Mestalla
4. El Equipo :Real Sociedad tiene el estadio:Anoeta

- Eliminamos el estadio asociado al Real Madrid y Comprobamos que se ha eliminado y que su posición se ha reubicado.

### ESTADIOS DE FOOTBALL

1. El Equipo :Barcelona tiene el estadio:Nou Camp
2. El Equipo :Valencia tiene el estadio:Mestalla
3. El Equipo :Real Sociedad tiene el estadio:Anoeta