

Sbírka úloh z jazyka PHP

1. Dynamicky generované řádky tabulky

Vytvořte skript, který vygeneruje tabulku s dvěma sloupci (dodejte jim nějaké záhlaví) a deseti řádky, kde v každém řádku bude v prvním sloupci pořadové číslo řádků a ve druhém slovo řádek. Ke generování řádků využijte cyklus.

2. Dynamicky generované řádky tabulky

Upravte příklad číslo 1 tak, aby se použil jiný druh cyklu.

3. Dynamicky generované sloupce tabulky

Vytvořte skript, který vygeneruje tabulku s dvěma řádky a deseti sloupci. Jeden řádek bude záhlaví obsahující texty „Položka 1“, „Položka 2“ atd.... a druhý řádek bude obsahovat číselky 1, 2, 3 Ke generování řádků využijte cykly.

Nápověda: Jeden cyklus nebude stačit.

4. Tabulka násobení dvou čísel

Vytvořte skript, který vygeneruje tabulku sloužící k rychlému nalezení součinu dvou čísel. Tabulka bude mít rozměr 11 x 11, kde 1. řádek a první sloupec bude záhlaví obsahující čísla 1 – 10. V každé další buňce tabulky pak bude součin čísla v prvním řádku a 1. sloupci.

5. Dynamicky generovaný seznam

Vytvořte skript, který vygeneruje číslovaný seznam (HTML značky OL / LI), kde prvky seznamu budou řetězce „Prvek 1“, „Prvek 2“, atd ...

6. Dynamicky vygenerovaná tabulka s různými řádky

Vytvořte skript, který vygeneruje stejnou tabulku jako v úloze 1, ale text každého sudého řádku bude modrý a text každého lichého řádku bude červený. K obarvení textu použijte CSS, pro jednoduchost se může jednat o inline styl.

7. Asociativní pole

Vytvořte skript, který bude obsahovat asociativní pole, které inicializujete hodnotami (alespoň 3 prvky). Poté pole projděte cyklem a pro každý prvek vytvořte nadpis (HTML značka H1) obsahující hodnotu klíče a odstavec (HTML značka P) obsahující asociovanou hodnotu.

8. Funkce „Kalkulačka“

Vytvořte funkci, která bude mít 3 parametry:

1. Typ aritmetické operace (řetězec / * - +)

2. První operand

3. Druhý operand

Funkce vrátí výsledek aritmetické operace. Správné chování funkce ověřte na několika příkladech volání.

9. Funkce aritmetické posloupnosti

Vytvořte funkci, která vytvoří prvních N prvků aritmetické posloupnosti (uložených v poli). Funkce bude mít 3 parametry:

1. První prvek posloupnosti
2. Difference (rozdíl mezi prvky)
3. Počet prvků

Pro připomenutí, posloupnost o 4 prvcích s 1. prvkem 2 a diferencí 5 je: 2, 7, 12, 17. Správné chování funkce ověřte na několika příkladech volání (a výpisem pole v cyklu).

10. Formulář pro sčítání dvou čísel

Vytvořte formulář pro zadání dvou čísel a jedním tlačítkem. Po stisknutí na tlačítko zadaná čísla sečtěte. Pro jednoduchost předpokládejte, že do formuláře budou vždy zadána čísla a ne obecně znaky.

11. Formulář s „radiobuttony“

Vytvořte formulář obsahující několik prvků typu radiobutton s popiskem nějakého obrázku. Po výběru zobrazte obrázek. Obrázky vezměte z Internetu (vhodné a v souladu s autorským zákonem).

12. Webová kalkulačka

Upravte příklad 10 tak, aby místo jednoho tlačítka obsahoval 4 tlačítka / * - +. Po kliknutí na každé z nich proveďte vhodnou aritmetickou operaci.

13. Tabulka s dynamicky generovaným počtem řádků na základě vstupu uživatele

Vytvořte skript, který obdobně jako v příkladu 1 vytvoří tabulku, ale oproti příkladu 1 bude počet řádků zadán uživatelem do formuláře.

14. Dynamický generovaný obsah výběrového pole

Vytvořte skript, který bude obsahovat asociativní pole, které inicializujete hodnotami (alespoň 3 prvky). Poté vytvořte formulář obsahující HTML formulářový prvek „selectbox“, kde počet voleb (HTML značky OPTION) bude roven počtu prvků v poli, každá hodnota (atribut VALUE HTML značky OPTION) bude klíč asociativního pole a každý popis (obsah HTML značky OPTION) bude hodnota v asociativním poli. Jednotlivé volby (HTML

značky OPTION) generujte v cyklu.

15. Přidávání řádků tabulce

Vytvořte skript, který bude obsahovat formulář pro vložení textu. Při kliknutí na formulářové tlačítko se přidá nový řádek, který bude obsahovat uživatelem zadaný text do formuláře.

Nápověda: V session mějte pole, které při každém kliknutí zvětšíte o jeden nový prvek – zadaný text. Poté pole uložené v session v cyklu projděte a vygenerujte tabulku.

Může se hodit: metoda vracející počet prvků v poli se jmenuje count.

16. Abstraktní třída

Vytvořte abstraktní třídu GeometrickyObjekt s abstraktní metodou spoctiObvod, která je bez parametrů a vrazí číslo. Poté vytvořte neabstraktní potomky:

1. Ctverec
2. Obdelnik
3. Trojuhelnik

A každé třídě doplňte potřebné atributy (délky stran, poloměr atd...). Každá ze trojce neabstraktních tříd bude mít konstruktor, kde se všechny atributy zadají. Poté implementujte zděděnou metodu pro výpočet obvodu.

Pro ověření funkčnosti:

1. Vytvořte několik instancí každé třídy
2. Uložte je do pole
3. V cyklu pole projděte a vypište výsledek metody spoctiObvod

17. Rozhraní v OOP

Upravte příklad 16 tak, aby bylo místo abstraktní třídy použito rozhraní.