

Nombre: _____ DNI: _____

Fecha: 16/12/2022 ---- Duración: 12:30 - 15:00
2º Examen IAW – 1ª Evaluación


Ejercicio 1. La hucha con SESIONES (2 puntos)

Escribe un programa que simule la introducción de monedas en una hucha. Cada vez que se haga clic en una moneda, aumentará el contador total que aparece dentro de la hucha y un botón permitirá poner a cero el contador:

- Las monedas y la hucha son imágenes SVG fijas.
- La hucha inicialmente no contendrá monedas.
- Al pulsar cualquier moneda indicamos que queremos aumentar el contador.
- Los céntimos se contará como números decimales.
- Se pueden meter todas las monedas que se quiera.
- Al pulsar el botón "Vaciar hucha" el contador se pone a cero.
- Se debe recoger el botón que se ha pulsado (moneda o vaciar) y modificar la variable de sesión.
- La variable de sesión puede ser única y guardará el contador del dinero introducido en la hucha.

HUCHA DE MONEDAS

Haga clic en una moneda para añadirla al total.





Escriba aquí su nombre

(El examen sigue del otro lado)

Ejercicio 2. El juego del quince con COOKIES (4 puntos)

En este ejercicio se debe crear un programa que muestre una partida de un juego de cartas muy sencillo.

Las reglas del juego son las siguientes:

- Simultáneamente, los dos jugadores muestran tres cartas al azar
- Si un jugador saca en total más de quince puntos, pierde.
- El jugador que saque el valor más alto (sin pasarse de quince puntos), gana.

El programa tendrá una sola página. Cada vez que se carga la página:

- se muestra la jugada de cada jugador (tres cartas del 1 al 10)
- se indica qué jugador ha ganado
- se muestran las estadísticas hasta el momento. Éstas deberán estar guardadas en **COOKIES**.

Imágenes:

- Las cartas son imágenes que se encuentran en la carpeta img.

JUEGO DEL QUINCE

Actualice la página para mostrar otra partida.

Jugador 1			Jugador 2		
					
10	2	2	5	2	2

Ha ganado el jugador1

Estadísticas

- Jugador 1: 16 veces
- Jugador 2: 17 veces

Ejercicio 3. Menú y sesiones. (2 puntos)

Escriba un programa compuesto por 4 páginas:

- Las 4 páginas incluyen el mismo menú con enlaces a todas las páginas que deberá generarse en un archivo común **encabezado.php**, resaltando en el menú con la clase **“active”** la página en la que nos encontramos.
- La página **index.php** muestra el estado, “Conectado” o “Desconectado” según corresponda.
- La página **conectar.php** establece una **variable de sesión** y muestra el mensaje “Usted se ha conectado”.
- La página **desconectar.php** destruye la **sesión** y muestra el mensaje “Usted se ha desconectado”.
- La página **restringido.php** muestra el mensaje “Bienvenido” si estamos conectados o bien “Acceso restringido” si no estamos conectados.

MENÚS - INICIO			
<u>Inicio</u>	<u>Conectar</u>	<u>Desconectar</u>	<u>Restringido</u>
EJERCICIO INCOMPLETO			
<hr/>			
Escriba aquí su nombre			

(El examen sigue del otro lado)

Ejercicio 4. Calculadora IMC (2 puntos)

Escribe una calculadora del índice de masa corporal (IMC).

- Se solicitan el **peso** en **kg** y la **altura** en **cm** de una persona.
 - El peso debe ser un número mayor que cero.
 - La altura debe ser un número entero mayor que cero.

ÍNDICE DE MASA CORPORAL

Escriba su peso en kilogramos y su altura en centímetros para calcular su índice de masa corporal.

Peso: kg

Altura: cm

Calcular

Borrar

- Se llama a la **función imc(\$peso, \$altura)** que nos **devolverá** el índice de masa corporal correspondiente sin decimales, **round(\$imc)**.
 - La fórmula del imc es: $\text{imc} = \text{peso} / \text{altura}^2$ (peso en kilogramos y altura en metros). Para elevar un número al cuadrado se puede usar la función **pow(\$altura, 2)**.
- Se muestra al usuario su IMC.

ÍNDICE DE MASA CORPORAL

Su IMC

Con un peso de **50 kg** y una altura de **160 cm**, su índice de masa corporal es **20**.

Un imc muy alto indica obesidad. Los valores "normales" de imc están entre 20 y 25, pero esos límites dependen de la edad, del sexo, de la constitución física, etc.