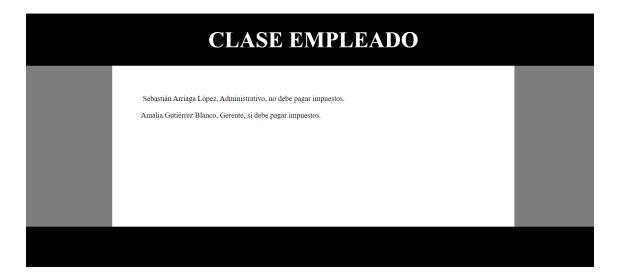


DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR 2º DAW

Codificar en HTML y PHP los siguientes ejercicios de programación orientada a objeto:

1. Define una clase **Empleado**, hija de la clase *Persona*, con atributos **puesto** y **sueldo** e implementando un método que imprima *nombre* y *apellidos*, *puesto* y si debe o no pagar impuestos si su sueldo supera los 2000€.



 Crea una clase Menu que incluya los atributos dia, fecha, primerosplatos, segundosplatos y postres. Los tres últimos serán arrays que contengan una lista de platos ofrecidos de primero, de segundo y como postre. Implementa los métodos necesarios para que se puedan añadir platos a cada uno de estos atributos.

Confecciona una página que muestre un objeto de la clase Menu bien presentado y con todos sus atributos, accediendo a ellos a través de los métodos correspondientes. Inicialmente la página mostrará un formulario para que el usuario introduzca el día de la semana y la fecha correspondiente al menú que quiere confeccionar.



DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR 2º DAW

RESTAURANTE				
	Configuración del menú del día			
	Dia de la semana: Fecha: O1/01/2000 Diseñar menú			

Una vez seleccionado el día para el que confeccionar el menú, se almacenará en un objeto *\$menu* los datos *dia* y *fecha* y se mostrará un nuevo formulario donde el usuario pueda añadir los distintos tipos de platos con los que definir el menú.



Cada vez que el usuario introduzca un nuevo plato, éste se mostrará encima del input del formulario correspondiente y se añadirá un nuevo botón "Confeccionar carta" que enlazará con la última página del ejercicio.



DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR 2º DAW

RESTAURANTE			
Menú del Jueves, 22/02/2024 Primeros platos Endivias con salsa de anchoas Ensalada césar Añadir Segundos platos Solomillo a la brasa			
Postres Tiramisü Confeccionar carta			

Para conservar los datos en cada recarga de la página es necesario crear una variable de sesión que almacene el objeto *\$menu*, sin embargo, habrá que transformar el objeto a una variable de tipo *string* con el comando <code>serialize()</code> y volver a convertirlo en objeto al inicio del código con el comando <code>unserialize()</code>.

Por último, cuando el usuario haya añadido todos los platos que desee y presione el botón "Confeccionar carta", se ha de mostrar el menú diseñado con un formato de presentación adecuado para un restaurante, aunque sea simple.





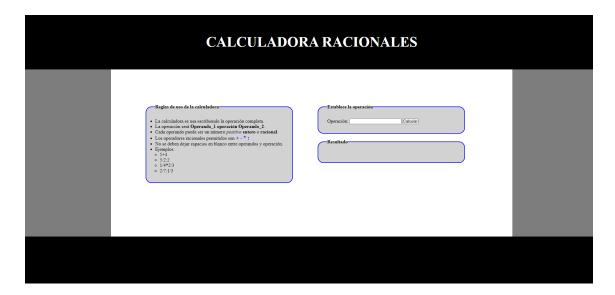
DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR 2º DAW

3. Construye una clase llamada Racional que se pueda inicializar de diferentes formas, según se especifica a continuación:

Implementa los siguientes métodos:

- toString, para visualizar el número almacenado.
- sumar, para sumar al objeto actual un Racional que reciba por parámetro.
- restar, para restar números racionales.
- multiplicar, para multiplicar números racionales.
- dividir, para dividir números racionales.
- simplificar, para simplificar números racionales.

Todos los métodos para realizar operaciones deben retornar un Racional simplificado.





DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR 2º DAW

Calculadora Real / Racional

Reglas de uso de la calculadora	Establece la operación
La calculadora se usa escribiendo la operación. La operación será Operando_1 operación Operando_2. Cada operando puede ser número positivo real o racional. Real p.e. 5 o 5.12 Racional p.e 6/3 o 7/1 Los operadores reales permitidos son + - * / Los operadores racionales permitidos son + - *: No se deben de dejar espacios en blanco entre operandos y operación Si un operando es real y el otro racional se considerará operación racional Ejemplos: O (Real) 5.1+4 O (Racional) 5/1:2 O (Error) 5.2+5/1 O (Error) 52214+	Operación Calcular Resultado

Calculadora Real / Racional

Reglas de uso de la calculadora	Establece la operació	n	
 La calculadora se usa escribiendo la operación. La operación será Operando_1 operación Operando_2. Cada operando puede ser número positivo real o racional. Real p.e. 5 o 5.12 Racional p.e 6/3 o 7/1 	Operación Calcular 4/5*2/3 = 8/15		
• Los operadores reales permitidos son + - */	D - 1:- 1-		
• Los operadores racionales permitidos son + - *:	Resultado		
 No se deben de dejar espacios en blanco entre operandos y operación 	Concepto	Valores	
 Si un operando es real y el otro racional se considerará operación racional 	Operando 1	4/5	
 Ejemplos: (Real) 5.1+4 	Operando 2	2/3	
o (Racional) 5/1:2 o (Error) 5.2+5/1	Operación	*	
o (Error) 52214+	Tino de operacion	Racional	

Tipo de operacion

Resultado simplificado

Resultado

Racional 8/15

8/15