

FORMULARIOS Y FUNCIONES

Ejercicio 1

Crea un programa de tres páginas con las siguientes funciones:

1. Una primera página con un formulario que nos pida un número de elementos:

Introduzca el número de elementos:

2. Una segunda página que compruebe que el dato introducido sea un entero entre 1 y 10.
 - a) Si no lo es, que nos dé un aviso y solo te permita volver al formulario inicial.

El valor es incorrecto. Debe ser un número entero entre 1 y 10

[Volver al inicio.](#)

- b) Si es correcto, que te muestre un formulario con tantas casillas de texto como número hayamos indicado en el primer formulario.

Número de elementos: 4

Introduzca los elementos a tratar:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

[Volver al inicio.](#)

Esas casillas son de texto libre y, una vez rellenas, generará una matriz en la variable \$_POST. Si le damos a enviar, que nos envíe a una tercera página de resultado, que mostrará tanto la información enviada como la inversa.

3. La tercera página incluirá una función llamada “permutación” que hará que permute todos los elementos de la matriz, mostrando algo así:

Tus datos originales son:
ABCD

Tus datos invertidos son:
DCBA

[Volver al inicio.](#)

Ejercicio 2

Crea un programa que, dada una matriz definida, una coordenada y una dirección definida por el usuario, se muestre los elementos de la matriz que se recorre. Por ejemplo, en una matriz 4x4, en la que seleccionemos el elemento Fila 3, columna 2 y la dirección “arriba y derecha”, nos muestre los siguientes elementos:

		COLUMNAS			
		1	2	3	4
FILAS	1	A	B	C	D
	2	E	F	G	H
	3	I	J	K	L
	4	M	N	O	P

Resultado: J G D

Tiene que constar de tres páginas con las siguientes funciones:

1. Una primera página con un formulario que nos pida el tamaño de la matriz:

Introduzca el tamaño de la matriz cuadrada con la que desee trabajar:

2. Una segunda página que compruebe que el dato introducido sea un entero entre 1 y 10.
 - a) Si no lo es, que nos dé un aviso y solo te permita volver al formulario inicial.

El valor es incorrecto. Debe ser un número entero entre 1 y 10

[Volver al inicio.](#)

- b) Si es correcto, que te muestre un formulario con una matriz de casillas de texto con el tamaño que hayamos indicado en el primer formulario, dos combos para seleccionar las coordenadas (uno para la fila y otro para la columna) y un último combo para elegir las 8 direcciones posibles:

Número de elementos: 4 x 4

Introduzca los elementos de la matriz:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Selecciona una fila:

Selecciona una columna:

Introduzca la trayectoria:

[Volver al inicio.](#)

Esas casillas son de texto libre y, una vez rellenas, generará una matriz en la variable \$_POST. Si le damos a enviar, que nos envíe a una tercera página de resultado, que mostrará el vector con los elementos solicitados.

3. La tercera página incluirá una función llamada “verTrayectoria” que hará que se muestren todos los elementos de la matriz desde el punto de referencia hasta el final de la matriz en la dirección indicada, mostrando algo así:

Número de elementos: 4 x 4
Introduzca los elementos de la matriz:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Selecciona una fila: 1 ▾
Selecciona una columna: 1 ▾
Introduzca la trayectoria: Abajo y a la derecha ▾

[Volver al inicio.](#)



Los valores de la matriz partiendo de la posición (1 , 1) y con la trayectoria seleccionada son:
A F K P
[Volver al inicio.](#)