

1. if...elif...else...

1. Escribe un programa que a través de un formulario pida el valor de un año cualquiera. El año se introducirá como un número de cuatro cifras. El programa debe indicar cuántos años han pasado desde ese año o cuántos años faltan para llegar a ese año. Mejora el programa haciendo que cuando la diferencia sea exactamente un año o estemos se introduzca el valor del año actual, se escriba una frase especial.

La función PHP `date("Y")` devuelve el valor del año actual en formato de cuatro dígitos.

2. Repite el ejercicio anterior de tal forma que el año actual se forme pidiendo el valor de cada uno de sus dígitos a través de un selector. Cada selector ofrecerá la posibilidad de elegir un valor entre el 0 y el 9.

Para unir varias variables es suficiente con colocar su nombre entre comillas y utilizar puntos como elemento de unión.

3. Escribe un programa que pida tres números y que escriba si son los tres iguales, si hay dos iguales o si son los tres distintos.
4. Escribe un programa que pida los coeficientes de una ecuación de segundo grado ($ax^2 + bx + c = 0$) y que muestre la solución de la ecuación.

Una ecuación de segundo grado puede no tener solución, tener una solución única, tener dos soluciones o que todos los números sean solución.

Estos son algunos ejemplos de posibles respuestas.

a	b	c	Solución
1	-2	2	Sin solución real
2	-7	3	Dos soluciones: 0.5 y 3.0
1	2	1	Una solución: -1.0
0	0	5	Sin solución
0	0	0	Todos los números son solución
0	3	2	Una solución: -0.666...

5. Descarga el archivo `ficheros.rar` desde el sitio web del centro. El archivo contiene seis imágenes. Estas imágenes se corresponden con cada una de las seis caras de un dado. Descomprime el archivo y guarda las seis imágenes dentro del directorio de tu sitio web.

Por cuestión de organización, es recomendable guardar todas las imágenes de nuestro sitio en una carpeta (imágenes). A su vez esta carpeta debería estar organizada por temas.

Escribe un programa que a través de un formulario con un selector permita elegir un valor entre 1 y 6. Al hacer clic en el botón de enviar se deberá mostrar la imagen de la cara del dado correspondiente con el valor seleccionado.

Para mostrar una imagen en el sitio web selecciona "Insert" en el menú superior de Dreamweaver y a continuación "Image". Se mostrará una ventana de diálogo y en ella busca la imagen que desees añadir.

6. Crea un programa que simule el lanzamiento de dos dados. El programa ha de mostrar una imagen de la cara obtenida en cada caso e indicar si los valores son iguales o distintos. En caso de ser distintos tendrá que indicar cuál de los dos dados ha obtenido un mayor resultado.

La función `echo rand(min, max)` genera un número entero aleatorio entre min y max.

7. Partiendo del código anterior modifica el programa de tal forma que se muestre como ganador el dado que haya obtenido un valor más alto. Para que el resultado sea más visual el dado ganador ha de aparecer dentro de una caja verde y el dado perdedor dentro de una caja roja.

Una forma sencilla de aplicar el color de fondo es situar los dados dentro de una tabla y asignar a las celdas que contienen cada dado el color adecuado.

La etiqueta con el código `<td style="padding: 10px; background-color: #ff0000;">` genera una celda en la tabla con un margen interno de diez píxeles y fondo rojo.