

2. for y arrays

1. Escribe un programa que en una primera página pregunte a través de un formulario el número de dados que se quiere lanzar. El número ha de ser entero mayor de cero y menor de cien. Tras introducir esta información se mostrará en una nueva página en la cual se mostrará el resultado de cada tirada con su imagen (utiliza para ello el mismo archivo ficheros.rar que en la anterior hoja de ejercicios (if) y muestra también el total de la suma de todos los lanzamientos.
2. Modifica el programa anterior de tal forma que en la segunda página se muestre junto al total, la media, el valor máximo y mínimo que se ha obtenido.
3. Modifica el ejercicio número anterior de tal forma que en la segunda página junto al total, la media y los valores máximo y mínimo se muestre una tabla indicando el número de veces que se ha obtenido cada valor.
4. Simplifica el ejercicio anterior utilizando una variable tipo array escalar en la que cada elemento del array almacene el resultado de cada lanzamiento del dado:

La función `$n=array_count_values(array)` genera un nuevo array, `$n`, que tiene como índices cada uno de los valores distintos contenidos en `array` y como valores el resultado de contar el número o de veces que se repite cada uno de los valores contenidos en el array inicial.

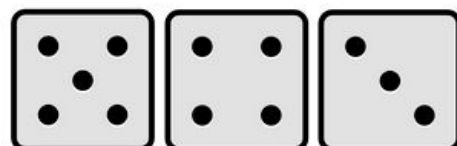
La función `max(array)` devuelve el valor máximo almacenado en la variable `array`.

La bucle `foreach` permite leer los índices y valores de un array.

La función `ksort(array)` Ordena el array según sus índices, en sentido creciente.

5. Diseña una página web que muestre el resultado de lanzar un número aleatorio de dados entre dos y ocho. Se debe mostrar como resultado una frase indicando el número de tiradas que se van a realizar, la imagen correspondientes a cada uno de los lanzamientos y finalmente una tabla con el siguiente formato:

Tirada de 3 dados:



Número tirada	1	2	3
Resultados	5	4	3

6. Descarga el archivo `ficheros2.rar` desde el sitio web del centro. Descomprime las fotografías contenidas en el mismo y guárdalas dentro de tu sitio web.

A medida que un sitio crece es más y más recomendable ser organizado. Crea una carpeta “animales” dentro la carpeta “imagenes” de tu sitio web y guarda en ella las imágenes de este ejercicio.

Crea ahora un programa que de forma aleatoria muestre la imagen y el nombre correspondiente a uno de los animales representados en las fotografías.

La información con el nombre de las fotografías y de los animales debe guardarse creando una variable tipo array bidimensional.

