

Асоциативни масиви

1. **Декларирайте** асоциативен масив, който пази информация за три имена възраст и професия. Използвайте за ключове - първо име, второ име
2. Декларирайте асоциативен масив, който пази информация за имена и телефонни номера.
3. Декларирайте асоциативен масив, който пази информация за градове и телефонни кодове /до 5 елемента/.
4. **Отпечатайте** информацията, запазена в асоциативния масив от задачи 1, 2, 3 като
 - 4.1. неномериран списък
 - 4.2. номериран списък
 - 4.3. таблица.

Форми

5. **GET или POST** трябва да се използва в следните ситуации:
 - 5.1. Въведени възраст и пол на потребителя
 - 5.2. Въведена потребителско име и парола
 - 5.3. Въведено име на любима песен
6. **При избор** на метод за обработка на данните постъпили от формата, с какво трябва да се съобразяваме?
 - 6.1. ...
 - 6.2. ...
 - 6.3. ...
7. **Създайте форма** за въвеждане на име и възраст с двата метода - какво се вижда в единия и в другия случай в URL?
 - 7.1. GET - цялата инф, която въвеждам се вижда в URL, освен това има и огр. в броя на знаците
 - 7.2. POST - нищо не се вижда от инф, няма огр на знаците
8. **Напишете програма**, която проверява дали въведените от потребителя стойности за ъгли може да се построи триъгълник.
 - 8.1. задайте обработката на данните да се извършва в същия файл.
 - 8.2. задайте обработката на данните да се извършва в друг файл. - тогава не ни трябва логиката за сетнат събмит, може и да не попълним данни, след натиснат събмит той изпраща празен стринг за стойност.
9. Направете форма, в която потребителя да въвежда името и любимия си град. Задайте обработката на данните да се извършва във втори .php файл и методът да бъде POST. След натискане на бутона submit,

потребителя получава съобщение - “/име/, твоят любим град е /любим град/”. Добавете линк за връщане от втория към първия файл.

10. Направете форма, в която потребителя въвежда потребителско име и парола и с РНР код проверете потребителското име и паролата. Нека рнр кодът и кодът на формата да са в един файл. Използвайте if/else. В зависимост от резултата да се появява съобщение - Добре дошъл, /потребителско име!/, Грешна парола!/, Грешно потребителско име!/, Грешна парола и потребителско име!
11. В тази задача , също както и в предишната, изискайте от потребителя да въвежда данни в първата част от файла и поставете кода за обработката им във втората част, като използвате if-else. В първата част дайте възможност на потребителя да въведе ден от седмицата - на англ. език. и в зависимост от това, да се появява ред от поема, съдържащ ден от седмицата.

За втората част, ще ви трябва следната поема -

Laugh on Monday, laugh for danger.

Laugh on Tuesday, kiss a stranger.

Laugh on Wednesday, laugh for a letter.

Laugh on Thursday, something better.

Laugh on Friday, laugh for sorrow.

Laugh on Saturday, joy tomorrow.

Използвайте else-elseif-else конструкцията или switch за да реализирате отговора на въведените данни от потребителя.

12. Преработете кода на още 2 задачи по избор от предишната тема, като позволите на потребителя чрез форма да въвежда стойности, с които да се решават зададените задачи.
13. Напишете програма, при която потребителя въвежда число, опитвайки се да отгатне предварително зададеното от вас число в интервал от 0-10. Получава отговор дали е отгатнал, дали числото е по-голямо или по-малко от зададеното.
14. Напишете програма, която потребителя въвежда сума и получава като отговор таблица, съдържаща информация за видовете осигуровки и данъци, както и крайната сума, която ще получи при заплащане по трудов договор.
15. Напишете програма, която изисква от потребителя да въведе подробна информация за себе си - три имена, егн, адрес, образование, професия. След изпращането на формата се отпечатва автобиография на потребителя в таблична форма.

16. **Направете** форма за логин. С PHP направете проверка за потребителското име и парола и стартирайте сесия. Отпечатайте в две последователни страници "Hello, username!", където username е реалното потребителско име! В последната страница добавете линк - Logout, с който унищожавате сесията.
 - 16.1. След затваряне на браузъра, помни ли потребителското име?
 - 16.2. Поставете session_set_cookie_params() и задавайте различни стойности, за да проследите какво се случва със запазените в \$_SESSION стойности.
17. Да се направи демо-версия на онлайн магазин „е-Мания“. Потребител влиза в системата като попълва потребителско име и парола. След това вижда списък с продукти(поне 5) като всеки продукт си има цена. Потребителя си избира продукт(и), въвежда номер на дебитна/кредитна карта и налична сума пари. След това му се показва какви продукти си е купил и колко пари са му останали налични.б) Да се направи страница за потвърждение преди покупката, която показва на потребителя какви продукти е избрал и колко пари ще му останат и той може да избере Потвърди или Отхвърли.
18. Да се направи игра, която дава аритметични задачи на потребителя. Играта всеки път генерира 2 произволни числа и потребителя трябва намери техния сбор. Ако познае печели точки. (Жокер: ползвайте rand() и <input type="hidden">)
 - 18.1. Доразвийте играта: Да се включат и други аритметични операции. Да се добавят нива на сложност и тн.