



Übung A: Multiplikationstabelle

- Erstelle eine Multiplikationstabelle zu einer bestimmten Zahl.
- Eingabe einer Zahl und Ausgabe des Produktes
- Die Multiplikation erfolgt von 2 bis 10 aufsteigen!
(z. B. $25 \times 2 = 50$, $25 \times 3 = 75$, $25 \times 4 = 100$, usw.)



Übung B: Schachbrett Muster

- Erstelle ein Schachbrett Muster in einer Webseite.
- Erzeuge das Schachbrett mit HTML Elementen (z. B. ``, `<div>` oder einer Tabelle).
- Verwende Zählschleifen in PHP.
- TIPP: Mit Modulo 2 kann man herausfinden, ob eine Zahl gerade oder ungerade ist, weil bei einer geraden Zahl der Rest Null ist.



Übung C: Mathe-Trainer - Bruchrechnung

- Im Mathematik-Unterricht der Unterstufe wird das Multiplizieren von Brüchen geübt.
- Erstelle eine Webseite die automatisch Übungsbeispiele erzeugt.
- Über eine Eingabe wird festgelegt, wie viele Übungsbeispiele generiert werden sollen.
- Die Brüche werden über Zufallszahlen erzeugt.
- Der_die Schüler_in kann die Seite ausdrucken.

Anzahl der Übungsbeispielen

$$\frac{12}{14} \times \frac{17}{3} =$$

$$\frac{13}{12} \times \frac{16}{15} =$$

$$\frac{6}{8} \times \frac{13}{7} =$$

$$\frac{18}{18} \times \frac{4}{12} =$$



Übung D: Römische Zahlen

- Gib alle Römischen Zahlen in einem bestimmten Zahlenbereich aus.
- Eingabe für Start und Endwert und einer Ausgabe aller römischen Zahlen innerhalb des Zahlenbereichs.