

**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. `<span>`, `<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

$$\frac{12}{14} \times \frac{17}{3} = \quad \frac{13}{12} \times \frac{16}{15} = \quad \frac{6}{8} \times \frac{13}{7} = \quad \frac{18}{18} \times \frac{4}{12} =$$

**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.