

Desarrollo web en entorno servidor - 2223

[Área personal](#)[Mis cursos](#)[FORMACIÓN PROFESIONAL 22/23](#)[CIFP CARLOS III](#)[CGS Desarrollo de Aplicaciones Web 22/23](#)[Segundo\(DAW\)](#)[Desarrollo web en entorno servidor - 2223](#)[1ª CONVOCATORIA](#)[Tarea DWES04](#)

Tarea DWES04

Tarea para DWES04.

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

Vamos a crear un programa que mediante \$_SESSION (o en su defecto, cookies) desarrolle el juego del salto del caballo.

Sobre un tablero de ajedrez (8x8) tendremos un caballo de ajedrez que irá desplazando el usuario respetando las siguientes reglas:

- La pieza parte del extremo superior izquierda del tablero, y en todo momento será marcada con la letra C. El tablero será una tabla HTML de 8x8. (1 punto)
- Los posibles movimientos del caballo serán señalados por botones. El caballo de ajedrez se mueve dos casillas en una dirección (arriba, abajo, izquierda o derecha) y una casilla más haciendo ángulo recto. (3 puntos)

C	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	M	-	-	-	-	-	-	-
-	M	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

- Al hacer clic sobre uno de los botones de movimiento, el caballo pasará a esa posición y la casilla en la que estaba en el movimiento anterior quedará marcada con una "X". (3 puntos)

X	-	-	-	M	-	-	-	-	-
-	-	C	-	-	-	-	-	-	-
M	-	-	-	M	-	-	-	-	-
-	M	-	M	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

- La pieza no podrá volver a pasar por casillas que ya están marcadas. (1 punto)
- La aplicación deberá tener un marcador que informe del número de casillas por las que ha pasado la pieza. (1 punto)

Puntuación:2

X	-	-	-	M	-	-	-	-	-
-	-	C	-	-	-	-	-	-	-
M	-	-	-	M	-	-	-	-	-
-	M	-	M	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

- Por último, añadiremos un botón de reinicio, que establezca a sus valores iniciales el tablero, la puntuación y la posición del caballo. (1 punto)

Puntuación:8

X	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	X	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	-	-	-	-
M	-	X	-	-	X	-	-	-	-
-	-	-	X	-	-	-	-	-	-
-	C	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	M	-	-	-	-	-	-
M	-	M	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Reiniciar

Se valorarán cada uno de los siguientes ítems:

- Utilizar los elementos que se citan en los ejercicios.
- Iniciar y restablecer correctamente las sesiones en las páginas.
- Introducir comentarios y estructurar el código.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Ordenador con PHP, servidor web Apache y entorno de desarrollo NetBeans, correctamente instalado y configurado.

Consejos y recomendaciones.

Además del manual online de PHP, se recomienda dar libre acceso a Internet para la búsqueda de información.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la cuarta unidad del MP de DWES, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_DWES04_Tarea

Estado de la entrega

Estado de la entrega No entregado

Estado de la calificación Sin calificar

Fecha de entrega domingo, 11 de diciembre de 2022, 23:55

Tiempo restante 9 días 22 horas

Última
modificación

-

Comentarios de
la entrega

 [Comentarios \(0\)](#)

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega.


Actividad previa

 [Tarea DWES03](#)

Ir a...

Mantente en contacto

Dirección General de Formación Profesional e Innovación

 Resumen de retención de datos

 Descargar la app para dispositivos móviles

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS 

El tema fue desarrollado por  por [conecti.me](#)