

Examen Desarrollo Web en Entorno Servidor - Primera evaluación

09/03/2022

1. Con la base de datos que se adjunta en la plataforma, crea un programa PHP que sea capaz de:
 - a. Crear un formulario para insertar partidos. Los equipos local y visitante se elegirán mediante listas desplegables donde deben aparecer sus nombres. (2 puntos el formulario y 2 puntos la inserción en la tabla "partidos").
 - b. Además de insertar la fila en la tabla "partidos" se debe actualizar la tabla equipos. Esto es, añadir los goles a favor y en contra para el equipo local y para el visitante, y sumar tres puntos al equipo que resulte vencedor, o un punto para cada equipo en caso de empate a goles. (3 puntos)
 - c. Tendremos un botón que nos lleve a una página donde se muestre la clasificación. Para mostrar la clasificación hay que tener en cuenta que el primer criterio de ordenación es mirar los puntos, y el segundo criterio, la diferencia entre goles a favor y goles en contra (3 puntos)

Está permitido usar tanto mysqli como PDO.

Segunda evaluación

2. Utilizando POO de PHP, vamos a crear un sistema de clases para el juego del Monopoly:

Terreno sin edificar	1.200
Con 1 casa.	6.000
Con 2 casas.	18.000
Con 3 casas.	50.000
Con 4 casas.	80.000
Con hotel.	110.000

Si tiene una estación	5.000
Si tiene 2 estaciones	10.000
Si tiene 3 estaciones	20.000
Si tiene 4 estaciones	40.000

- Crea la clase Propiedad. Tendrá los atributos nombre y precio. De esta clase heredarán las dos siguientes. (0,5 puntos)
 - Clase Calle. Con los atributos construcciones (un número entero con valores entre 0 y 5) y alquileres, un array de precios similar a lo que muestra la imagen de la izquierda. (0,25 puntos)
 - Clase Estación. Con el atributo alquileres, un array de precios similar a la siguiente imagen. (0,25 puntos)
 - Clase Jugador. Con los atributos nombre, dinero y propiedades, que será un array de objetos de los tipo Calle y Estación (0,5 puntos). Tendrá los siguientes métodos:
 - InsertaPropiedad. Que recibe como parámetro una calle o estación y la agrega al array de propiedades. (0,5 puntos)
 - Patrimonio. Que devuelve la suma del precio de todas las propiedades del jugador más su dinero. (0,75 puntos)
 - Vender. Recibirá dos parámetros, otro objeto de tipo Jugador y el nombre de una propiedad. Al hacer `$j1->vender($j2, "Alcalá")`, si \$j1 posee una calle o estación de nombre "Alcalá", esta pasará a ser posesión de \$j2, mientras que a \$j2 se le debe restar el precio de la propiedad y sumarse a \$j1. (1,5 puntos)
 - Pasar. Recibirá dos parámetros, otro objeto de tipo Jugador y el nombre de una propiedad. Al hacer `$j1->pasar($j2, "Alcalá")`, si \$j1 posee una calle o estación de nombre "Alcalá", \$j2 tendrá que pagar a \$j1. Si fuese una calle pagaría según el valor de los atributos construcciones y alquileres de la calle. Si fuese una estación, pagaría teniendo en cuenta el atributo alquileres y el número de estaciones que posea \$j1. (1,75 puntos)
 - Programa de prueba de las diferentes clases y métodos creados. No es necesario ninguna interacción con el usuario, simplemente muestra por pantalla los resultados de las operaciones, pero sin usar `var_dump` que sacaría información algo confusa.
 - Crea unas cuantas calles y estaciones. (0,25 puntos)
 - Crea dos jugadores e insertan en ellos las propiedades creadas. (0,25 puntos)
 - Simula alguna venta entre ellos. (0,5 puntos)
 - Simula algún paso/alquiler entre ellos. (0,5 puntos)
3. Con la base de datos que se adjunta en la plataforma, crea un programa con Laravel que sea capaz de:
- Mostrar el contenido de la tabla equipos. Se hará en la ruta relativa `/lista`. (1 punto)
 - Modificar los puntos de un equipo seleccionado por su Id. Se hará en la ruta relativa `/puntos/{id}`. (1,5 puntos)