Nazwa Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz

kwalifikacji: bazami danych

Oznaczenie kwalifikacji: INF.03
Numer zadania: 01

Kod arkusza: INF.03-01-25.06-SG

Wersja arkusza: **SG**

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Operacje na bazie danych
K.I	Uwaga: W przypadku oceny zrzutów należy uznać za prawidłowe jeżeli widoczny jest cały obszar ekranu z widocznym paskiem zadań, a zapytanie ma charakter uniwersalny dla każdego zestawu danych. Nie należy oceniać wykadrowanych zrzutów ekranu. Jeżeli część rekordów nie jest widoczna, sprawdzić w phpMyAdmin
R.1.1	Wykonany import tabel do bazy danych gry, czynność udokumentowana w pliku import.png
R.1.2	Zapisany plik kwerendy.txt zawierający co najmniej jedno zapytanie SQL, wynikające z treści zadania
R.1.3	Wykonane zapytanie 1 wybierające jedynie id, nazwę i zdjęcie z tabeli gry. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: SELECT id, nazwa, zdjecie FROM gry; oraz wynik działania udokumentowany zrzutem, na którym jest widocznych minimum 8 rekordów, jedynie Pola id, nazwa, zdjecie
R.1.4	Wykonane zapytanie 2 wybierające jedynie nazwę, pierwsze 100 znaków opisu, punkty oraz cenę z tabeli gry dla wiersza o id = 1. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: SELECT nazwa, LEFT(opis, 100), punkty, cena FROM gry WHERE id=1; oraz wynik działania udokumentowany zrzutem, na którym jest widoczny dokładnie jeden rekord, jedynie pola nazwa, opis, punkty, cena. Zastosowana jest funkcja obcinająca opis do pierwszych 100 znaków
R.1.5	Wykonane zapytanie 3 wybierające jedynie pierwsze pięć wierszy o najwyższej punktacji zawierające jedynie nazwę i punkty z tabeli gry. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: SELECT nazwa, punkty FROM gry ORDER BY punkty DESC LIMIT 5; oraz wynik działania udokumentowany zrzutem, na którym widocznych jest dokładnie 5 rekordów, jedynie pola nazwa i punkty, punkty posortowane malejąco
R.1.6	Wykonane zapytanie 4 wstawiające wiersz do tabeli gry o danych zawartych w pliku rekord.txt. Sprawdzając można pominąć zgodność pola opis. Klucz główny nadawany automatycznie. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: INSERT INTO `gry`(`nazwa`, `opis`, `punkty`, `cena`, `zdjecie`) VALUES ('Zamczysko','','200','50','zamczysko.jpg'); (możliwe różne warianty zapytania) oraz wynik działania udokumentowany zrzutem, na którym jest widoczny komunikat o poprawnym wykonaniu zapytania lub tabela z wstawionym wierszem
R.2	Rezultat 2: Zawartość witryny internetowej
	Uwaga: W napisach widocznych na stronie dopuszcza się drobne błędy literowe (nie zmieniające sensu tekstu), błędy wielkości liter i znaków diakrytycznych, tekst może być pisany w cudzysłowach lub bez Jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP – sprawdzić wg kryteriów w kodzie źródłowym strony
R.2.1	Plik zamczysko.jpg przeskalowany zachowując proporcje do szerokości 550 px odpowiadająca temu wysokość wynosi 309 px (± 5 px)

R.2.2	W pliku <i>gry.php</i> zapisana deklaracja HTML5 HTML , deklaracja języka zawartości: polski np. <html lang="pl">, w sekcji head znajduje się jawnie podany standard kodowania polskich znaków</html>
R.2.3	Nadany tytuł strony: Gry komputerowe
	W sekcji body zdefiniowany jest podział na bloki za pomocą semantycznych znaczników
R.2.4	HTML 5: header, section + section, footer
R.2.5	W bloku nagłówkowym zapisany nagłówek <h1>: "Ranking gier komputerowych", w sekcji lewej przynajmniej jeden <h3> z: "Top 5 gier w tym miesiącu" lub "Nasz sklep", lub "Stronę wykonał", w sekcji prawej <h3>: "Dodaj nową grę" oraz zapisany na stronie przynajmniej jeden paragraf</h3></h3></h1>
R.2.6	W sekcji lewej umieszczona jedna lista punktowana, zastosowane znaczniki , (wygenerowana skryptem lub w HTML)
R.2.7	W sekcji prawej umieszczony formularz z czterema polami edycyjnymi i przyciskiem "DODAJ". Zastosowany znacznik <form> oraz przynajmniej jedna etykieta <label></label></form>
R.2.8	W stopce umieszczony formularz z jednym polem edycyjnym i przyciskiem "Pokaż opis". Zastosowany znacznik <form></form>
R.2.9	Liczba punktów z sekcji lewej zapisana w dodatkowym elemencie, np. znacznik (w skrypcie lub HTML)
R.2.10	W sekcji środkowej umieszczony przynajmniej jeden obraz z tekstem alternatywnym i atrybutem title <i>(w skrypcie lub HTML)</i>
R.3	Rezultat 3: Działanie witryny internetowej
	Uwaga: Jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP – uruchomić plik lokalnie z dysku lub sprawdzić wg kryteriów w kodzie źródłowym strony
R.3.1	Układ bloków po uruchomieniu strony w przeglądarce jest zgodny z ilustracją 3 w arkuszu dla ekranów o szerokości większej niż 800 px. Blok środkowy może być pusty. (prawidłowo zastosowane właściwości CSS decydujące o układzie bloków na stronie, np. float i clear albo display flex albo grid)
R.3.2	Strona zawiera działające połączenie z zewnętrznym arkuszem stylów o nazwie styl.css, formatowanie CSS pochodzi jedynie z tego arkusza
R.3.3	Odnośnik o treści "Tu kupisz gry" inicjuje otwarcie strony http://sklep.gry.pl <i>(lub https://)</i>
R.3.4	Przynajmniej jeden formularz wysyła dane do tego samego pliku metodą POST <i>(poprawne również bez atrybutu action)</i>
R.3.5	Przycisk z przynajmniej jednego formularza wysyła dane do skryptu <i>(input z typem submit lub button)</i>
R.4	Rezultat 4: Styl CSS witryny internetowej
	Uwaga: Kryteria muszą działać na stronie (sprawdzić w inspektorze). Dopuszcza się sprawdzenie w kodzie CSS tylko w przypadku, gdy formatowany element nie istnieje w HTML lub plik CSS nie został powiązany z witryną, a kod CSS jest zgodny ze składnią (np. w HTML nie zdefiniowano atrybutu klasy lub id lub brakuje elementu formatowanego selektorem typu)
R.4.1	Ustawione domyślne formatowanie wszystkich selektorów (dla *): krój czcionki Garamond, biały kolor czcionki
R.4.2	Ustawiony kolor tła Indigo dla bloków: bloku nagłówkowego, sekcji lewej, prawej i stopki oraz czarny kolor tła dla sekcji środkowej
R.4.3	Ustawiony kolor czcionki Indigo dla pola edycyjnego
R.4.4	Ustawiona wysokość sekcji lewej, środkowej i prawej 600px oraz stopki 150px
R.4.5	Sekcje lewa, środkowa i prawa są wyświetlane obok siebie jeśli ekran jest szerszy niż 800px - odpowiednio szerokości 20%, 60%, 20%, a w przeciwnym wypadku są wyświetlane jedna pod drugą (zastosowany np. zapis @media all and (max-width: 800px) - sprawdzić w kodzie i poprzez zmianę szerokości okna przeglądarki)
R.4.6	Ustawione wyrównanie tekstu do środka dla bloku nagłówkowego
R.4.7	Ustawione marginesy wewnętrzne <i>(padding)</i> dla bloku nagłówkowego 2px, dla elementu listy 5px oraz marginesy zewnętrzne <i>(margin)</i> dla pola edycyjnego 10px

R.4.8	Ustawione dla sekcji środkowej zawsze widoczne paski przewijania (overflow: scroll;)
R.4.9	Ustawiony styl jedynie dla oznaczenia liczby punktów zgodnie z ilustracją 4: kolor tła
	Tomato, zaokrąglenie rogów 50%, marginesy wewnętrzne (padding) 5px (np. klasą,
	zastosowanie id jest błędem)
R.4.10	Ustawiony styl dla bloku gry: bloki są umieszczone jeden obok drugiego, wyrównanie
	tekstu do środka, marginesy wewnętrzne (padding) 3px (np. klasą, selektorem typu,
	potomka, zastosowanie id jest błędem)
R.5	Rezultat 5: Skrypt połączenia z bazą
	Uwaga: rezultat R.5 sprawdzić w wersji XAMPP 8.2.12. Jeśli witryna nie uruchamia się z
	powodu błędów PHP - sprawdzić 5.1 - 5.5, 5.10 wg kryteriów w kodzie źródłowym strony.
	Kryteria 5.1 ÷ 5.4, 5.6 ÷ 5.9 są sprawdzane tylko w przypadku użycia bibliotek MySQLi lub
	PDO
R.5.1	Skrypt zawiera działające połączenie z serwerem bazy danych i wybór bazy gry
R.5.2	Ostatnią operacją na bazie jest jej zamknięcie
	Skrypt 1 wysyła do bazy danych zapytanie 3 lub skrypt 2 wysyła zapytanie 1, lub skrypt 3
R.5.3	wysyła zapytanie 2 zmodyfikowane w ten sposób, że wybierany jest wiersz o id podanym w
	polu edycyjnym
R.5.4	W przynajmniej jednym skrypcie związanym z formularzem działania następują tylko
	wtedy, gdy wypełnione pole nazwa (skrypt 4) lub id (skrypt 3)
R.5.5	Skrypt zawiera instrukcję pobierającą dane z tablicy globalnej odpowiadającej
	zastosowanej metodzie formularza (\$_POST, \$_GET, \$_REQUEST)
R.5.6	Skrypt 1 wyświetla nazwę i punkty zwrócone zapytaniem jako elementy listy
R.5.7	Skrypt 2 wyświetla obrazy oraz ich nazwy zwrócone zapytaniem
R.5.8	Skrypt 3 wyświetla napis: " <nazwa>, <punkty> punktów, <cena> zł", gdzie nawiasy <></cena></punkty></nazwa>
	oznaczają wartość pobraną z bazy danych oraz wyświetla opis
R.5.9	Skrypt 4 wstawia do bazy danych rekord z danymi pobranymi z formularza, liczba punktów
	=0 (sprawdzić w phpMyAdmin)
R.5.10	W skryptach zastosowana przynajmniej jedna zmienna oraz nazwy wszystkich zmiennych
	są w języku polskim lub angielskim i odzwierciedlają cel zastosowania