

## Centro Integrado de Formación Profesional de Avilés

### Departamento de Informática y Comunicaciones

#### Ciclo Formativo de Grado Superior “Desarrollo de aplicaciones web”

#### Módulo “Programación web entorno servidor”

#### Modalidad presencial

#### Prueba final ordinaria PHP

18 de marzo de 2024

Nombre	
Apellidos	
Firma	

Leer antes de iniciar el examen:

- El alumno creará los ficheros indicados en el enunciado.
- Una vez finalizado el examen **subirá comprimidos** a la plataforma los ficheros llamando a dicho fichero **nombre\_apellido1**, dicha fichero incluirá los módulos PHP correspondientes a la resolución del examen, así como la captura de pantalla con la creación del usuario jugador.
- El examen ha de realizar **sin utilizar código de javascript**, es uso de este lenguaje hará que se obtengan 0 puntos en el ejercicio que se haya utilizado.
- El alumno puede realizar la prueba de conocimientos **usando todos los apuntes, prácticas y ejercicios resueltos que considere oportunos, puede reutilizar todo el código que considere necesario**, para ello puede usar un lápiz de memoria donde tendrá almacenado todo el material que desee.
- Se **presuponen los conocimientos necesarios** de **HTML** y **SQL** para poder realizar las pruebas de conocimientos de este módulo satisfactoriamente.
- El examen está valorado sobre 10 puntos.

	Ejercicio 1	Ejercicio 2	Total
Total	6	4	10
Nota			

## Inicio del ejercicio

A partir de una tabla de datos llamada jugadores, se importará la estructura del fichero facilitado a tal fin desde phpMyAdmin creando para ello una base de datos llamada CARTAS.

jeroglífico jugador	
nombre	: varchar(25)
login	: varchar(15)
clave	: varchar(40)
puntos	: int(11)
extra	: int(11)

Se facilita un módulo de php llamado **entrada.php**, dicho módulo es un formulario de entrada que pide login y clave como el que se puede ver debajo

<h3>Iniciar sesión</h3> <p>Usuario: <input type="text"/></p> <p>Contraseña: <input type="password"/></p> <p><input type="button" value="Entrar"/></p>	<h3>Iniciar sesión</h3> <p>Credenciales incorrectas. Inténtalo de nuevo.</p> <p>Usuario: <input type="text"/></p> <p>Contraseña: <input type="password"/></p> <p><input type="button" value="Entrar"/></p>
---	--

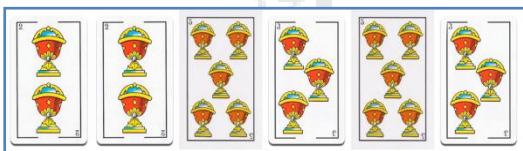
## Ejercicio 1 – Introducir el resultado del jeroglífico del día (6 puntos)

Crear un módulo llamado **mostrarcartas.php**. Este módulo consiste en un juego de cartas en las que aparecen **seis cartas boca abajo siempre en parejas de dos** colocadas de forma aleatoria, se muestran a continuación alguna de las combinaciones posibles.

Posible combinación 1



Posible combinación 2



Posible combinación 3



A partir de una de las combinaciones posibles se ha de diseñar una pantalla similar al que se muestra debajo, en dicha pantalla se ha de dar la bienvenida al usuario que está jugando. Inicialmente el juego comenzará con la pantalla cumpliendo las siguientes condiciones:

- Se genera de una combinación de 6 cartas aleatoria en parejas de 2 que se recordará a lo largo de la jugada.
- El número de CARTAS LEVANTADAS estará a 0 o vacío.
- Las casillas de PAREJA estarán vacías (se podrán seleccionar valores entre 1 y 6).
- Todas las cartas boca abajo (en negro).

A partir de este punto comienza el juego, se ha de pulsar uno de los 6 botones de **Levantar carta**, esto hará que aparezca volteada la carta que ocupe dicha posición (como se puede ver en la imagen se pulsó el botón **Levantar carta 4**), esta operación se puede repetir las veces que se desee sin que cambie la combinación aleatoria generada al inicio de la jugada. Cada vez que se levante una carta se ha de incrementar en una unidad la caja **Cartas levantadas**, una vez que sepamos que posiciones ocupa una pareja las introduciremos en las cajas **Pareja** y pulsaremos el botón **Comprobar**, lo que nos hará pasar a la página de comprobaciones .

**Bienvenid@, Luison**

**Cartas levantadas:**

Levantar carta 1

Levantar carta 2

Levantar carta 3

Levantar carta 4

Levantar carta 5

Levantar carta 6

**Pareja:**  

Comprobar

2



6

- Mostrar el mensaje de bienvenida nombre del usuario que ha accedido (0,25 puntos).
- Generar los 6 botones **de Levantar carta** en un **formulario dinámico** (un solo botón) correctamente (1 punto).
- Generar las cajas de pareja (valores entre 1 y 6) y el botón comprobar (0,25 punto).
- Generar una combinación aleatoria de 6 cartas con combinaciones de 2 como la que se indica en los ejemplos (1,5 punto).
- Generar una secuencia de 6 cartas boca abajo (0,5 puntos)
- Que al pulsar cada uno de los 6 botones **Levantar carta** se muestre la carta correspondiente y **no se pierda la combinación generada aleatoria** .Cada vez que se pulsa de un nuevo botón de **Levantar Carta** se ha de poner **de nuevo todas boca abajo** excepto la que se ha pulsado el botón . Si no se pone de nuevo la carta boca abajo se restarán 1,25 puntos del total. Si se pierde la combinación aleatoria en cada pulsación se restarán 1,25 puntos del total. (2,5 puntos)

### Ejercicio 3 – Ver resultados 4 puntos

Al pulsar el botón comprobar se pasa al módulo de **resultado.php**. La pantalla ha de mostrar la información que se puede ver debajo, si la combinación de posiciones que introdujo el usuario corresponde a una pareja de cartas, si es así indicará “Acierto posiciones X y Z después de N intentos”, si el usuario ha fallado se mostrará “Fallo posiciones X y Z después de N intentos”. Si es acierto se sumará 1 puntos en el campo puntos y el número de intentos en el campo Extra en la tabla jugador. Si es fallo se restará 1 punto en el campo puntos y el número de intentos en el campo Extra en la tabla jugador. Además se mostrará la tabla de puntos por jugador una vez actualizada.

**Bienvenid@, Luison**

**Fallo posiciones 1 y 2 despues de 3 intentos**

**Se le restará 1 punto, así como 3 intentos**

**Puntos por jugador**

Nombre	Puntos	Extra
Benjamin	0	0
Guille	0	0
Irene Adler	0	0
Luison	-1	10
Luisa	0	0
Víctor Rubio	0	0
Yolanda Iglesias	2	7

- a) Mostrar correctamente el mensaje de bienvenida (0,25 puntos).
- b) Mostrar correctamente el mensaje de Fallo (1 puntos).
- c) Mostrar correctamente el mensaje de Acierto (1 puntos).
- d) Actualizar correctamente en la base de datos los puntos y los extra (0,75 puntos).
- e) Mostrar correctamente la tabla de datos 1 vez actualizada (1 puntos)