**HASIERAKO OHARRAK / OBSERBACIONES INICIALES**

* Proba honek ez du izango eragin zuzenik kalifikazioan, izatekotan jarrerarako hartuko da kontuan, beraz egiten ahalegindu./ Esta prueba no afectará directamente a la calificación, en su caso se tendrá en cuenta para la actitud, intentad hacerla.
* Gomendatzen da benetako azterketa bat izango balitz bezala jardutea. Hau da, interneta ez erabiltzea, are gutxiago ChatGPT. Aurretik egindako ariketa zein soluzioak eta emandako teoria erabili dezakezue./ Se recomienda actuar como si fuera un examen real. Es decir, no utilizar internet, y mucho menos ChatGPT. Podéis utilizar tanto los ejercicios hechos en clase como sus soluciones y por suesto también la teoría dada.

**ARIKETA / EL EJERCICIO**

Galdera erantzunen joko sinple bat osatu beharko da. Ondorengoak dira jokoaren ezaugarriak: / Habrá que desarrollar un juego sencillo de preguntas y respuestas. Las características del juego son las siguientes:

* Hasierako fomulario bat edukiko du non logina egiteko modua emango den jokoko bi aukerekin batera (jokatu eta puntuazio zerrenda ikusi). Beherago dagon irudian ikusten denaren itxura izan dezake:/ Dispondrá de un fomulario inicial en el que se permita realizar el login junto con las dos opciones de juego (jugar y ver lista de puntuaciónes). Puede ser algo semejante a la imagen mostrada a continuación.

|  |
| --- |
|  |

* **Logina** behin eginda, ez da berriro erakutsiko, hortik aurrera jokoko aukerak baino ez dira erakutsiko./ Una vez confirmado el **login** no se volverá a mostrar, a partir de ahí sólo se mostrarán las opciones de juego.
  + Logina ez bada zuzena errore mezu bat agertuko du eta berriro logina egiteko aukera emango du./ Si el login no es correcto se mostrará un mensaje de error y se dará la oportunidad de realizar el login las veces que sea necesario.
* **Puntuazio zerrenda** aukeratuz gero, Erabiltzaileen eta horien puntuazioak azalduko dira taula batean beherazko ordenan. Horrekin batera jokoko aukeren formularioa ere pantailaratuko dira./ Si se selecciona **la lista de puntuaciónes**, se mostrarán en una tabla los Usuarios y sus puntuaciones en orden descendente. También se mostrará el formulario de opciones de juego.

|  |
| --- |
|  |

* **Jokatu aukeratuz gero**, galdera erantzunen arraya bistaratuko da. Irudian azaltzen den antzera./ Si se selecciona la opción **jugar** se mostrarán en pantalla las preguntas con sus posibles respuestas.

|  |
| --- |
|  |

* + Behin BIDALI botoia sakatuta, emaitzak egiaztatuko dira, ondo erantzundako galderak agertuko dira mezu batekin, lortutako puntuazioa azalduko da eta jokoko aukerak pantailaratuko dira. DB-an puntuazioa eguneratuko da; lortutako puntuak gehituko zaizkio lehendik erabiltzaileak zeuzkan puntuei./ Una vez accionado el botón BIDALI se analizarán dichos resultados y se mostrarán la preguntas que se resolvieros adecuadamenete con un mensaje, la puntuación obtenida y las opciones de juego. Se actualizarán las puntuaciones de dicho usuario en la DB sumando las conseguidas en el juego a las ya guardadas anteriormente.

|  |
| --- |
|  |

**KONTUAN EDUKITZEKO/ A TENER EN CUENTA**

* Oharrak sartu behar dituzue kodean./ Se deben introducir observaciones en el código.
* MCV patroia erabiltzea gomendatzen da. / Se recomienda utilizar el patrón MCV.
* Datuak aurretik egongo dira datu basean sartuta./ Los datos estarán ya insertados en la DB.
* Lehenengo exekutatuko den fitxategiaren izena Index izan beharko da./ Debeis nombrar al fichero inicial como index.
* $\_SESSION aldagaia erabili beharko duzue./ Hay que utilizar la varible $\_SESSION.

**ESKURA JARRITAKO BALIABIDEAK/ RECURSOS PUESTOS A DISPOSICIÓN**

Ondoren azaltzen direnak proposamenak dira, ariketa errazte aldera emandakoak, ez da ezinbestekoa horiek erabiltzea. Nahi izatera aldaketak egin ditzakezue. Beti ere egin beharrekoaren eskakizunetara egokitzen diren bitartean./ Las propuestas que se exponen a continuación son para facilitar el ejercicio, no es imprescindible su uso. Podéis hacer cambios en ellos, siempre y cuando se adecuen a las especificaciones.

* DB posible bat./ Una posible DB.
* Bista-ri dagokion fitxategai./ El fichero de vista.
* Galdera eta erantzun posibleen array asoziatiboa, galderak eta erantzunak aldatu ditzakezue./ El array asociativo con las preguntas y posbles respuestas. Pordeis cambiar bien las preguntas como las respuestas.

//Galdera eta erantzun posibleen array asoziatiboa.

//Array asociativo de la preguntas y posbles respuestas.

$joko\_arraya=["Zein da urrearen elemetu kimikoa?" => array("Fr", "Au", "Ur"),

                    "Urdina eta gorriaren nahasketatatik zer ateratzen da?" => array("Berdea", "Morea"), "Zenbat da 4x4?" => array("7", "16", "14", "15")];

* Galdera eta erantzun zuzenen array asoziatiboa./ El array asociativo con las respuestas correctas.

//Galdera eta erantzunaren array asoziatiboa.

//Array asociativo de la pregunta con su respuesta.

$emaitzen\_arraya=["Zein da urrearen elemetu kimikoa?" => "Au",

"Urdina eta gorriaren nahasketatatik zer ateratzen da?" => "Morea",

"Zenbat da 4x4?" => "16"];