

Examen de Desarrollo Web en Entorno Servidor

12/12/2024

1. Utilizando la base de datos de la tienda, que está publicada en la plataforma, vamos a crear un programa que gestione la tabla de favoritos. Los datos de conexión deben ser: **localhost**, **super**, **alumno** y **tienda_examen**. Se permite usar `$_SESSION` o *cookies*.
- a. Al entrar a la aplicación, veremos un formulario consistente en una lista desplegable con los clientes y un botón para seleccionar el cliente. (1 punto)

Examen 12/12/2024 - Ejercicio 1

Base de datos de la tienda

Laura ▼ Seleccionar cliente

- b. Tras seleccionar el cliente y pulsar el botón nos aparecerá el ID y nombre del cliente (no es necesario que en la lista quede seleccionado el cliente) y debajo tendremos una tabla HTML con la tabla de artículos. (1,5 puntos)

Examen 12/12/2024 - Ejercicio 1

Base de datos de la tienda

Leandro ▼ Seleccionar cliente

Cliente: 5 - Leandro

ID	Nombre	Precio venta	
1	Lápiz	1.00	Fav. Sí/No
2	Libreta	2.00	Fav. Sí/No
3	Bolígrafo	1.50	Fav. Sí/No
4	Paquete de folios	4.00	Fav. Sí/No
5	Ciencias Naturales	25.00	Fav. Sí/No
6	Matemáticas	30.00	Fav. Sí/No

- c. En la tabla, estarán marcados en un color diferente aquellos artículos que están en la lista de favoritos (lo sabemos por la tabla del mismo nombre, *favoritos*) del cliente seleccionado. (1,5 puntos)

Examen 12/12/2024 - Ejercicio 1

Base de datos de la tienda

Leandro ▼ Seleccionar cliente

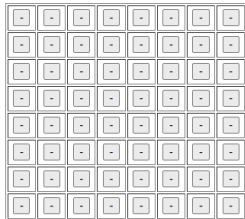
Cliente: 5 - Leandro

ID	Nombre	Precio venta	
1	Lápiz	1.00	Fav. Sí/No
2	Libreta	2.00	Fav. Sí/No
3	Bolígrafo	1.50	Fav. Sí/No
4	Paquete de folios	4.00	Fav. Sí/No
5	Ciencias Naturales	25.00	Fav. Sí/No
6	Matemáticas	30.00	Fav. Sí/No

- d. Al final de cada fila de la tabla habrá un botón para poner el artículo como favorito del cliente o quitarlo. Es decir, si la fila está marcada se tendrá que desmarcar y viceversa (2,5 puntos).
2. Mediante `$_SESSION` y `$_POST` vamos a implementar un programa para posicionar piezas de ajedrez en el tablero. Es obligatorio usar `$_SESSION` o en su defecto, *cookies*.
 - a. De inicio tendremos 8 filas de 8 botones tal como se ve en la imagen, marcados inicialmente con un guión (0,5 puntos).

Examen 12/12/2024 - Ejercicio 2

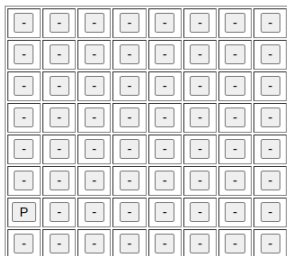
Tablero de ajedrez



- b. Al pulsar sobre los botones, irán cambiando sus valores según la siguiente secuencia: "-", peón ("P"), caballo ("C"), alfil ("A"), torre ("T"), dama ("D"), rey ("R"). Si pulsamos sobre una "R", debemos volver a "-". No tendremos en cuenta que hay piezas blancas y negras. (2,5 puntos)

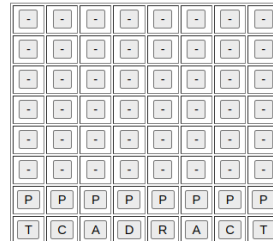
Examen 12/12/2024 - Ejercicio 2

Tablero de ajedrez

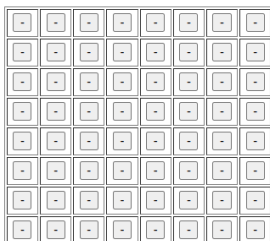


Examen 12/12/2024 - Ejercicio 2

Tablero de ajedrez



- c. Por último, debemos añadir un botón que reinicie el tablero, dejándolo de nuevo vacío (0,5 puntos).



Reiniciar

Nota: se da libertad para utilizar *mysql* o *pdo*, e igualmente *query* o consultas preparadas. De igual forma se puede usar indiferentemente *GET* o *POST*, y si hicieran falta, *cookies* o sesiones.