

Examen de Desarrollo Web en Entorno Servidor

18/12/2023

1. Utilizando la base de datos de videojuegos, que está publicada en la plataforma, vamos a crear un programa que gestione la tabla de artículos. Los datos de conexión deben ser: **localhost, super, alumno y videojuegos**.
 - a. Al entrar a la aplicación, veremos una tabla en HTML que muestre ID, fecha y hora de todas las partidas, nombre del juego, nombre de su plataforma y número de usuarios que han participado en cada una. (1,5 puntos)
 - b. Al final de cada fila habrá un botón que nos lleve a la página *partida.php*. En ella aparecerá en la cabecera, el ID de la partida, su fecha, hora, el nombre del juego y el nombre de la plataforma. A continuación, se verá una tabla con las puntuaciones y los alias de los jugadores que han participado en esa partida. (2,5 puntos)
 - c. En la parte inferior de la página *partida.php* tendremos un botón que nos llevará a la página *insertar.php*, en la que mediante dos listas desplegables elegiremos el jugador y su puntuación. En la lista de jugadores deben aparecer sus alias. En la lista de puntuaciones podremos elegir valores de 0 a 2000 con saltos de 50 en 50, es decir; 0, 50, 100, 150... Tendremos los botones de aceptar y cancelar que nos llevarán a la página de *partida.php* donde se insertará la puntuación si hemos pulsado *aceptar*. (3,5 puntos)
2. Con el archivo *index.php* que se adjunta, vamos a crear una aplicación que simule el juego de Simón.
 - a. La máquina tiene que ir memorizando las pulsaciones que el usuario hace sobre los botones de colores. Al pulsar el botón *jugar* se mostrará por pantalla la lista con toda la secuencia de los botones pulsados por el usuario. No es necesario usar tabla HTML o formato similar, aunque no debemos usar *var_dump* que suele mostrar los datos algo confusos. (2 puntos)
 - b. Al pulsar el botón de reinicio, la secuencia se borrará y comenzará de nuevo a memorizar las pulsaciones del usuario. (0,5 puntos)

Nota: se da libertad para utilizar *mysqli* 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.