

Familia Profesional <b>Informática y Telecomunicaciones</b>		Nombre del Ciclo Formativo Título de <b>Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web</b>		
Centro Educativo <b>IES Campanillas (sede CITIC)</b>		Módulo Profesional <b>Desarrollo Web en Entorno Servidor</b> Código: <b>0613</b> N.º de créditos ECTS: <b>12</b>	Profesor <b>Luis José Sánchez González</b>	
Curso lectivo <b>2016 / 2017</b>	Grupo <b>2º DAW</b>	Tipo de documento <b>Examen</b>	Trimestre <b>Primero</b>	Fecha <b>28 de octubre de 2016</b>

### INSTRUCCIONES

- ➔ El alumno debe entregar una carpeta con las soluciones al examen cuyo nombre debe estar formado por el número de lista seguido de las iniciales. Por ejemplo, Facundo Romuedo Piladro que es el número 8 de la lista entregaría una carpeta con nombre **Ex08frp**.
- ➔ Los ficheros o carpetas correspondientes a las soluciones se deben nombrar igual que la carpeta junto con el número del ejercicio, por ejemplo **Ex08frp1.php**, **Ex08frp2.php**, etc. en caso de ser ficheros o **Ex08frp1**, **Ex08frp2**, etc. en caso de ser carpetas.
- ➔ En los comentarios de cada programa **se debe indicar el nombre completo**, la fecha y - si procede - el turno.
- ➔ Cuando el ejercicio haga uso de bases de datos, **se debe incluir el fichero .sql correspondiente**.
- ➔ Únicamente se necesita entregar el código fuente en php junto con las imágenes y las hojas de estilo en caso de que las haya. No se deben entregar los ficheros o carpetas con información del proyecto (por ej. la carpeta nbproject).
- ➔ **Entregar la carpeta nbproject dentro de la carpeta del examen se penaliza con -0'5 puntos.**

### EJERCICIOS

- Realiza un programa que vaya pidiendo números positivos por teclado y que los vaya almacenando en un *array*. La introducción de números termina cuando el usuario mete un número negativo. Por tanto, *a priori*, el programa no sabe cuántos números introducirá el usuario. El último número introducido (el negativo) se desprecia. A continuación se debe mostrar el contenido de ese *array* junto al índice. Seguidamente el programa debe colocar los números primos al final y los no primos al principio tal y como se muestra en el ejemplo.

Ejemplo:

Array original:

0	1	2	3	4	5	6	7
20	5	7	4	37	9	2	17

Array resultante:

0	1	2	3	4	5	6	7
20	4	9	5	7	37	2	17

- Escribe un programa que genere una secuencia de 5 cartas de la baraja española. Se tienen que cumplir las siguientes condiciones:
  - No se puede repetir ninguna carta.
  - O bien el número o bien el palo de la carta que se muestra debe coincidir con el de la anterior (salvo lógicamente la primera carta que se echa).
  - Al final se muestran los puntos que suman las cartas echadas según el juego de la brisca. El as vale 11 puntos, el 3 vale 10, la sota vale 2, el caballo vale 3, el rey vale 4 y el resto de cartas no vale nada. Es obligatorio que la información sobre los puntos de cada carta se guarde en un *array* asociativo.

Ejemplo:

As de oros  
5 de oros  
5 de espadas  
sota de espadas  
Rey de espadas  
17 puntos

(continúa en la siguiente página)

3. Mejora la tienda realizada en clase añadiendo los gastos de envío. En el carrito debe haber un botón "Finalizar compra" que nos lleve a una página con el mismo contenido del carrito donde se nos pida seleccionar la zona de envío. Los gastos de envío son de 9 € para pedidos realizados en España, 14 € para pedidos desde otros países de Europa y de 21 € para el resto del mundo. Si el pedido supera los 60 €, los gastos de envío son gratis, independientemente de la zona. Si el pedido supera los 200 €, además de tener gratis los gastos de envío, se aplicará un descuento del 5% sobre el total. En la última pantalla debe aparecer un desglose con todo lo que se ha comprado así como los cargos o descuentos aplicados y el precio final a pagar.
4. Mejora la tienda realizada en clase añadiendo las siguientes mejoras:
  - a) Para eliminar un producto del carrito se debe pedir confirmación.
  - b) Para vaciar el carrito se debe pedir confirmación.
  - c) Sobre cada artículo se debe tener información sobre si es o no es una novedad y sobre si está o no está de oferta. Puede haber artículos que sean novedad y oferta al mismo tiempo. También puede haber artículos que no sean ni una cosa ni la otra. Desde la tienda – mediante un menú desplegable, botones o enlaces - se debe tener la posibilidad de mostrar todos los productos, solo los que son novedad o bien solo los que están de oferta.

**Nota:** Los ejercicios 3 y 4 se pueden entregar juntos o por separado.