## **EXAMEN FINAL**

# (con formularios, funciones, BBDD y poo)

(0,4 puntos) Para este examen hay que realizar previamente los siguientes pasos para obtener la base de datos y las tablas con las que vamos a trabajar:

- (0,2 ptos) Abrir PHPMYADMIN y crear la base de datos **examenes**, con cotejamiento utf8mb4\_spanish\_ci (de los últimos en la lista)
- (0,2 ptos) Importar las tablas de la base de datos mediante el fichero que facilitará la profesora

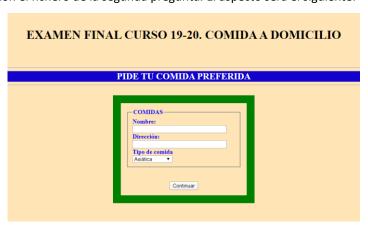
**Atención:** Leer atentamente las preguntas ya que este examen tiene varias opciones para el aprobado. Se pueden usar las siguientes opciones:

- Preguntas **1 y 3**: 3,8 + 3,5 + 0,4 = 7,7
- Preguntas **2 y 3**: 3,2 + 3,5 + 0,4 = 7,1
- Preguntas **1 y 2**: 3,8 + 3,5 + 0,4 = 7,5

- Preguntas 1, 2 y 3 (la 4 iría implícita)= 10
- Pregunta 5 (opcional)

# 1º) (4,5 puntos) EXA\_Final2020\_A.php

Esta pantalla tendrá que mostrar dos campos de texto pidiendo el nombre y la dirección. Estos campos de texto tendrán un tamaño fijo de 30 y serán obligatorios, es decir, no se podrán dejar en blanco (controlar esto mediante html). Además, tendrá una lista desplegable en la que aparecerán los distintos tipos de comida existentes en la base de datos (sin repetir). En esta lista desplegable estará seleccionada por defecto el primer tipo de comida que aparezca. El formulario enlazará con el fichero de la segunda pregunta. El aspecto será el siguiente:



#### Notas:

CÓDIGO
Que enlace con el manejador correctamente: 0,2 ptos
Insertar correctamente los campos de tipo texto: <b>0,6 ptos</b>
Que conecte y desconecte correctamente de la base de datos: 1 pto
Que recupere correctamente los distintos tipos de comida de la base de datos: <b>0,5 pto</b>
Que muestre correctamente los tipos de comida mediante una lista desplegable: 1 pto
Que esté seleccionada por defecto el primer tipo de comida: <b>0,5 pto</b>

# 2º) (3,4 puntos) elige\_comida.php

Este archivo tendrá que hacer varias cosas:

- Sacar el tipo de comida elegido en mayúsculas en el título de la tabla, como muestra la imagen.
- El formulario se dirigirá al tercer archivo: muestra\_total.php
- Recoger de la base de datos todas las comidas del tipo seleccionado
- Mostrarlas en una tabla junto a un checkbox. Se mostrará el precio y la descripción.



#### Notas:

CÓDIGO	
Que redirija correctamente a la pantalla indicada: 0,2 ptos	
Sacar el título con el tipo de comida todo en mayúsculas: 0,6 ptos (sólo si viene de la pantalla 1)	
Que conecte y desconecte correctamente de la base de datos: 1 pto (si viene de la pantalla 1 contará 0,5)	
Que recupere correctamente los datos de las comidas del tipo elegido de la base de datos: <b>1 pto</b>	
Que muestre las comidas correctamente dentro de una tabla: 1 pto	

### 3º) (3,5 puntos) muestra\_total.php

Esta pantalla mostrará en detalle cada una de las comidas elegidas en la segunda pantalla, así como el precio total del pedido. Si no se ha seleccionado ninguna comida tendrá que poner que no se ha seleccionado nada. Igualmente tendrá que imprimir el nombre y dirección recogidos en la primera pantalla. Además, deberá insertar en la tabla

facturascomida los datos requeridos. A la hora de insertar en esta tabla se pide hacerlo con **una función** 

Ilamada inserta\_factura. Si no se hace mediante una función también estará bien, pero contará menos puntos

#### Esta pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Y si no se ha elegido nada:



IMPRESIÓN TAL Y COMO APARECE EN EL DIBUJO
Imprimir correctamente las comidas elegidas, junto con el total: 1 punto
Si no se ha elegido nada, mostrarlo como en el dibujo: <b>0,5 puntos</b>
Inserción en facturascomida mediante la función inserta factura: 2 ptos
Inserción en facturascomida SIN_la función inserta_factura: <b>1,5 ptos</b>

# 4º) (1 punto) Manejo correcto de sesiones.

Además de todos los puntos especificados en anteriores preguntas, se otorgará 1 punto por el manejo correcto de sesiones.

## 5º) (1 punto) Crear una clase Coche e instanciarla.

Crear una clase 'Coche' con las siguientes propiedades y métodos:

- Marca, matrícula, velocidad, nivel\_combus, tipo\_combus
- Métodos:
  - o arrancar (poner la velocidad a 1)
  - o parar (poner la velocidad a 0)
  - o acelerar (actualizar la velocidad en 5 puntos)
  - o repostar (actualizar el nivel de combustible en 10 puntos)
  - $\circ \quad \text{todos los getters y setters correspondientes} \\$

En un fichero aparte llamado prueba\_coche, instanciar el coche y arrancarlo, acelerarlo 5 veces, pararlo y repostar.