

EJERCICIO 0. (0p)

Realizar una página con tu nombre <nombre_alumno>.php y tres enlaces:

- acceso.php
- inicio.php
- juego.php con los nombres de los jugadores.

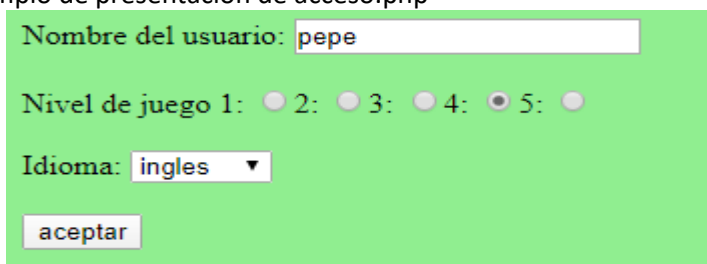
EJERCICIO 1. (2.5p)

Necesitarás: usuarios.txt.

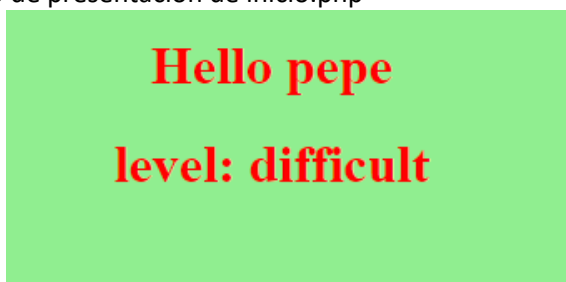
Crea la página "**acceso.php**", con las siguientes indicaciones:

- un formulario que tenga lo siguiente:
 - usuario, de máximo 30 caracteres
 - nivel, con valores del 1 al 5, por defecto el 1. De tipo radio.
 - idioma, que puede ser español, o ingles. Debe ser una lista de selección.
 - Todos son campos obligatorios.
- Comprobar que el usuario introducido está registrado en el fichero de usuarios.
 - Utilizar una constante para nombre del fichero de usuarios.
 - Crear una función que realice la comprobación del usuario en el fichero.
 - *(Ten en cuenta que el fichero de usuarios es un archivo de texto plano, con los nombres separados por pipes).*
- Una vez validados los datos utilizar cookies para enviar la información.
 - solo válida en el directorio en curso.
 - usando el servidor localhost
 - válida durante 1 minuto
- Acceder a la página **inicio.php**.
- Solo permitir el acceso desde la página de acceso.php, si intentan acceder directamente informar al usuario que no tiene permisos, en este caso en español.
- En esta página, crear un array con los textos que se muestren en pantalla en español, y otra en ingles.
- Seleccionar el array correspondiente usando variables de variables.
- Mostrar un saludo al usuario y el nivel de juego elegido.
- El nivel de juego no será 1,2,... sino un texto que indique el nivel: inicial, principiante, etc, o si es en inglés initial, beginner, etc.

Ejemplo de presentación de acceso.php



Ejemplo de presentación de inicio.php



EJERCICIO 2 (4.5p)

Las clases deben estar en una carpeta clases.

Crea la clase **Jugador**

- Propiedades: nombre y puntos.

- b. Constructor mágico, que reciba el nombre. Los puntos se inician a 0.
- c. Get mágico.
- d. sumaPuntos(\$valor), incrementará los puntos la cantidad \$valor, poner el parámetro por defecto con valor 1.

Clase **Pregunta**

- a. Propiedades: texto de la pregunta, un array con las respuestas posibles y el índice de la respuesta correcta.
- b. constructor mágico, que recibe toda la información, e inicialice las propiedades.
- c. etiquetaPregunta(\$name), que devuelve los inputs necesarios para mostrar la pregunta dentro de un formulario.
 - Debe recibir como parámetro el valor del atributo name del input radio que utiliza para las opciones.
- d. esCorrecta(\$opcion), recibe la opción elegida y devuelve verdadero o falso si coincide con la opción correcta.

Clase **Trivial**

- a) Propiedades: preguntas, jugadores, turno y preguntaEnCurso.
- b) Constructor que recibe como parámetro dos jugadores.
 - Inicializa el array con los jugadores.
 - inicializa el array con vuestras preguntas (usar la clase Pregunta).
 - mezcla las preguntas.
 - inicializa el turno.
- c) cargaPregunta():
 - Cambia de turno.
 - obtiene una pregunta del array, la carga en la propiedad correspondiente, y la elimina.
 - devuelve verdadero o falso, según se haya podido cargar o no la pregunta. Si no quedan preguntas devuelve false.
- d) muestraPregunta(\$name_submit):
 - Muestra el nombre del jugador que tiene que responder.
 - imprime un formulario con la pregunta que hay en preguntaEnCurso.
 - recibe el nombre del input de tipo submit.
- e) compruebaRespuesta():
 - según lo obtenido del formulario, comprueba si la respuesta es correcta, y le suma los puntos al jugador que esté en el turno actual.
- f) muestraMarcador():
 - Muestra la tabla de resultados con la puntuación de los jugadores.

Página de **juego.php**

- a) Recibe los nombres de los jugadores por get
 - Si no recibe esta información informar al usuario y cortar la ejecución.
 - b) La primera vez que entra inicia la sesión,
 - Crea los dos jugadores.
 - Crea el juego del trivial.
 - Lo carga en la sesión.
 - c) Si no se ha enviado la respuesta: cargar la siguiente pregunta y muestra el formulario.
 - d) Si se ha enviado la respuesta, comprobar el resultado, actualizar marcadores y recargar la página.
 - e) Debe mostrar los marcadores.
 - f) Añadir un formulario para abandonar el juego.
 - Eliminar correctamente el juego y dar un mensaje de despedida.
 - g) Mostrar el fondo de la pregunta de cada jugador de un color distinto.
- Ejemplo de presentación del juego

Turno del jugador: pepe

¿Cuándo acabó la II Guerra Mundial?

☐ 1960

☐ 1929

☒ 1945

Enviar

Resultados

jugador	puntuación
pepe	0
juan	0

Abandonar el juego

Si pulsamos enviar:

Turno del jugador: juan

¿ Quién fue el primer presidente de la democracia española tras el franquismo?

☐ Adolfo Suarez

☐ Felipe González

☐ Manuel Fraga

Enviar

Resultados

jugador	puntuación
pepe	1
juan	0

Abandonar el juego

Si pulsamos abandonar juego

Adios

ANEXO

Batería de preguntas que podéis usar:

pregunta: ¿De qué color era el caballo blanco de Santiago?

opciones: azul, verde, blanco,

solución: blanco.

pregunta: ¿ Quién fue el primer presidente de la democracia española tras el franquismo?

opciones: Adolfo Suarez, Felipe González, Manuel Fraga

solución: Adolfo Suarez

pregunta: ¿En qué continente está Ecuador?

opciones: Asia, América, Europa

solución: América

pregunta: ¿Dónde originaron los juegos olímpicos?

opciones: Grecia, Roma, China

solución: Grecia

pregunta: ¿De qué colores es la bandera de México?

opciones: verde-blanco-rojo, verde-blanco, azul-verde-amarillo

solución: verde-blanco-rojo

pregunta: ¿Cuándo acabó la II Guerra Mundial?

opciones: 1960, 1929, 1945

solución: 1945