

Programación

Examen 1 - 1^{er} trimestre

Alumno: _____ Curso: 2º Grupo: DAW

Desarrollo de una Aplicación Web de "El Precio Justo"

Objetivos:

1. Evaluar el uso correcto de **bucles**, **estructuras selectivas** y **arrays** en PHP.
2. Comprobar el manejo del **paso de datos entre formularios**.
3. Utilización de **funciones** en archivos independientes.

Enunciado del Examen:

Desarrolla una aplicación web en PHP que permita al usuario jugar a "El Precio Justo". En cada partida, se seleccionará un producto pinchando en una casilla de un tablero de productos, y el usuario deberá adivinar su precio. El juego se gestionará a través de formularios y arrays.

Se tendrá un array de productos para adivinar su precio y se distribuirán aleatoriamente por el tablero, pero en el tablero no se mostrarán hasta que se pinche en la casilla correspondiente.

Habrán dos usuarios jugando y se llevará el producto aquel usuario que se aproxime más al precio del producto sin pasarse.

Fases del Desarrollo

1. Página de Inicio (index.php):

- Crea una página inicial con un formulario que incluya un botón para comenzar el juego (por ejemplo, "¡A Jugar!").
- Cuando se pulse el botón, se redirigirá a la página del juego.

2. Tablero de Productos:

- Los productos estarán distribuidos por todo el tablero de manera aleatoria, aunque de primeras no se mostrarán hasta que no se pinche sobre la casilla. Cada producto deberá tener una imagen y su nombre (no hace falta perder el tiempo en buscar imágenes, supón que las tienes indicando los atributos src y alt de la etiqueta img).
- Usa un **array de productos** para almacenar el nombre, precio, imagen y estado (disponible o no) de cada producto.

3. Página del Juego (juego.php):

- Cuando los usuarios accedan a esta página, un usuario pinchará en una casilla con ?.

- Muestra al usuario el **nombre** y la **imagen** del producto seleccionado para que trate de adivinar su precio.
- Cada usuario deberá introducir un intento de precio en un formulario.
- El sistema comprobará cuál de los dos usuarios se queda con el producto según las reglas del juego, es decir, aquel que se acerque más al precio del producto sin pasarse. El que se pase pierde, y si los dos se pasan pierden el producto los dos.

4. Productos Usados:

- Una vez que un producto ha sido utilizado, debe pasar a estar marcado como "no disponible".

5. Página de Resultados (resultado.php):

- Habrá un botón para finalizar el juego donde, al pulsarlo, deberá indicar los productos que se ha llevado cada jugador.
- Debe haber un botón para volver a la página de inicio y jugar de nuevo.
- Los productos usados seguirán estando indicados como "no disponibles".
- Añade una función para resetear al tablero que baraje todos los productos y los marque como disponibles de nuevo.