

Nazwa kwalifikacji: **Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych**
Symbol kwalifikacji: **INF.03**

Numer zadania: **01**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **150** minut.

INF.03-01-25.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2025

CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2019**

Instrukcja dla zdającego

1. Na pierwszej stronie arkusza egzaminacyjnego wpisz w oznaczonym miejscu swój numer PESEL i naklej naklejkę z numerem PESEL i z kodem ośrodka.
2. Na KARCIE OCENY w oznaczonym miejscu przyklej naklejkę z numerem PESEL oraz wpisz:
 - swój numer PESEL*,
 - oznaczenie kwalifikacji,
 - numer zadania,
 - numer stanowiska.
3. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 6 stron i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
4. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
5. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
6. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
7. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw arkusz egzaminacyjny z rezultatami oraz KARTĘ OCENY na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
8. Po uzyskaniu zgody zespołu nadzorującego możesz opuścić salę/miejsce przeprowadzania egzaminu.

Powodzenia!

* w przypadku braku numeru PESEL – seria i numer paszportu lub innego dokumentu potwierdzającego tożsamość

Zadanie egzaminacyjne

UWAGA: numer, którym został podpisany arkusz egzaminacyjny (PESEL lub w przypadku jego braku numer paszportu) jest w zadaniu nazywany **numerem zdającego**.

Wykonaj aplikację internetową zawierającą ranking gier komputerowych, wykorzystując edytor grafiki rastrowej, pakiet XAMPP oraz edytor zaznaczający składnię.

Aby wykonać zadanie, należy zalogować się na konto **Egzamin** bez hasła. Na pulpicie znajduje się archiwum 7z o nazwie *pliki1* zabezpieczone hasłem: **Gry&KomputErowE**

Archiwum należy rozpakować.

Na pulpicie konta **Egzamin** należy utworzyć folder. Jako nazwy folderu należy użyć numeru zdającego, którym został podpisany arkusz. Rozpakowane pliki należy umieścić w tym folderze. Po skończonej pracy wszystkie wyniki należy zapisać w tym folderze. Zaleca się, aby rozpakowane pliki graficzne znajdowały się w tym samym folderze, co pliki źródłowe strony.

Operacje na bazie danych

Baza danych jest zgodna ze strukturą przedstawioną na ilustracji 1.

gry	
!	id: INTEGER
◆	nazwa: VARCHAR(20)
◆	opis: TEXT
◆	punkty: INTEGER
◆	cena: FLOAT
◆	zdjecie: VARCHAR(50)

Ilustracja 1. Baza danych

W tabeli 2 umieszczono wybrane funkcje tekstowe dla bazy danych MariaDB. Za pomocą narzędzia phpMyAdmin wykonaj operacje na bazie danych:

- Utwórz bazę danych o nazwie *gry*, z zestawem polskich znaków (np. utf8_unicode_ci)
- Do bazy zainportuj tabele z pliku *baza.sql* z rozpakowanego archiwum
- Wykonaj zrzut ekranu po importie. Zrzut zapisz w formacie PNG pod nazwą *import*. Nie kadruj zrzutu. Powinien on obejmować cały ekran monitora, z widocznym paskiem zadań. Na zrzucie powinny być widoczne elementy wskazujące na poprawnie wykonany import tabel
- Wykonaj zapytania SQL działające na bazie *gry*. Zapytania zapisz w pliku *kwerendy.txt*. Wykonaj zrzuty ekranu przedstawiające wyniki działania kwerend. Zrzuty zapisz w formacie JPEG i nadaj im nazwy *kw1*, *kw2*, *kw3*, *kw4*. Zrzuty powinny obejmować cały ekran monitora z widocznym paskiem zadań
 - Zapytanie 1: wybierające jedynie id, nazwę i zdjęcie z tabeli *gry*
 - Zapytanie 2: wybierające jedynie nazwę, pierwsze 100 znaków opisu, punkty oraz cenę z tabeli *gry* dla wiersza o id równym 1
 - Zapytanie 3: wybierające jedynie pola nazwa i punkty z pięciu pierwszych wierszy o najwyższej punktacji z tabeli *gry*
 - Zapytanie 4: wstawiające do tabeli *gry* wiersz o danych zawartych w pliku *rekord.txt* (dane należy skopiować z pliku do zapytania). Klucz główny nadawany automatycznie.

Witryna internetowa

Ranking gier komputerowych

Top 5 gier w tym miesiącu

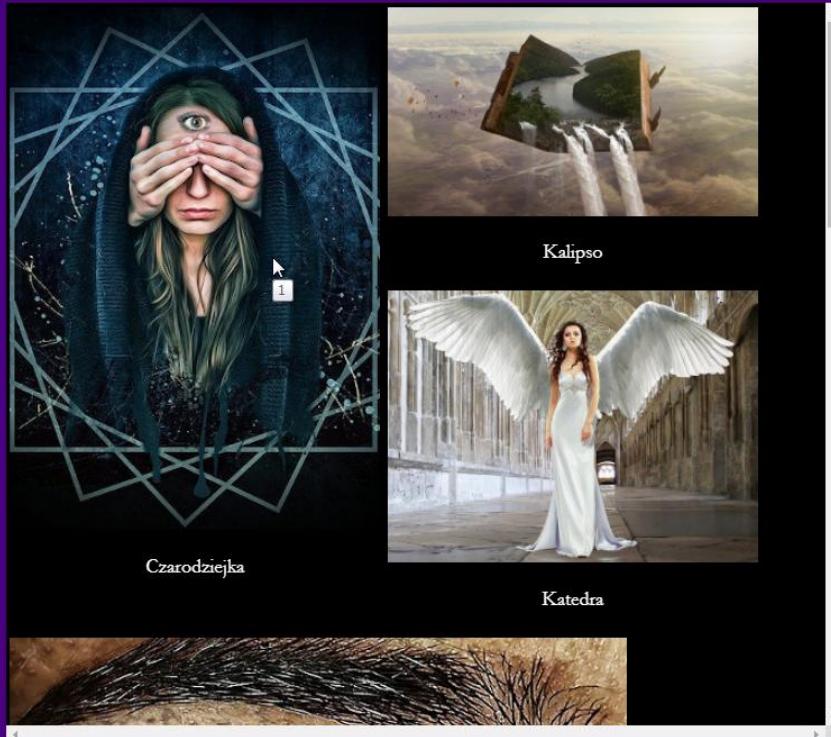
- Mag 357
- Księźniczka Persji 293
- Zamczysko 200
- Kalipso 125
- Wyprawa Na Księżyca 103

Nasz sklep

[Tu kupisz gry](#)

Stronę wykonał

00000000000



Mag, 357 punktów, 150 zł

W pradawnym świecie magowie władzą państwami. Ci potężni czarodzieje nie znają litości dla swoich l

Ilustracja 2. Witryna internetowa.

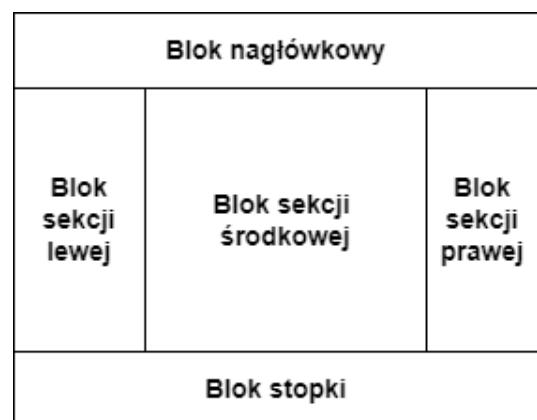
Kursor na obrazie – widoczny dymek z tekstem, w stopce w formularzu wprowadzono 6

Przygotowanie grafiki:

- Plik *zamczysko.jpg*, wypakowany z archiwum, należy przeskalać zachowując proporcje do szerokości 550 px

Cechy witryny:

- Składa się ze strony o nazwie *gry.php*
- Zapisana w języku HTML5
- Zadeklarowany polski język zawartości witryny
- Jawnie zastosowany właściwy standard kodowania polskich znaków
- Tytuł strony widoczny na karcie przeglądarki: „Gry komputerowe”
- Arkusz stylów w pliku o nazwie *styl.css* prawidłowo połączony z kodem strony
- Podział strony na bloki zrealizowany za pomocą semantycznych znaczników bloków języka HTML5 tak, aby po uruchomieniu w przeglądarce układ bloków na stronie był zgodny z ilustracją 3
- Zawartość bloku nagłówkowego: nagłówek pierwszego stopnia o treści „Ranking gier komputerowych”
- Zawartość sekcji lewej:
 - Nagłówek trzeciego stopnia o treści: „Top 5 gier w tym miesiącu”
 - Lista punktowana (nieuporządkowana) wypełniona przez skrypt 1
 - Nagłówek trzeciego stopnia o treści: „Nasz sklep”
 - Odkrójnik o treści „Tu kupisz gry” prowadzący do adresu <http://sklep.gry.pl>



Ilustracja 3. Układ bloków

- Nagłówek trzeciego stopnia o treści: „Stronę wykonał”
- Paragraf z numerem zdającego
- Zawartość sekcji środkowej: Efekt działania skryptu 2
- Zawartość sekcji prawej:
 - Nagłówek trzeciego stopnia o treści: „Dodaj nową grę”
 - Formularz wysyłający dane do tego samego pliku metodą bezpieczną
 - Formularz zawiera cztery pola edycyjne podpisane etykietami: nazwa, opis, cena, zdjęcie oraz przycisk DODAJ, rozmieszczone zgodnie z ilustracją 2
- Zawartość stopki:
 - Formularz wysyłający dane do tego samego pliku metodą bezpieczną
 - Formularz zawiera pole edycyjne i przycisk o treści „Pokaż opis”
 - Efekt działania skryptu 3

Styl CSS witryny internetowej

Styl CSS zdefiniowany jest w całości w zewnętrznym pliku o nazwie *styl.css*

Cechy formatowania CSS, działające na stronie:

- Domyślne formatowanie wszystkich selektorów: krój czcionki Garamond, biały kolor czcionki (uwaga: zależnie od przeglądarki kolor czcionki przycisku może nie zostać odziedziczony, więc przyjmie kolor czarny, co nie jest błędem)
- Dla bloku nagłówkowego: kolor tła Indigo, wyrównanie tekstu do środka, marginesy wewnętrzne 2 px
- Dla sekcji lewej i prawej: kolor tła Indigo, wysokość 600 px
- Dla sekcji środkowej: czarny kolor tła, wysokość 600 px, zawsze widoczne paski przewijania
- Dla wszystkich rodzajów ekranu o szerokości większej niż 800 px szerokość sekcji lewej i prawej wynosi 20%, środkowej 60% (są wyświetlane obok siebie)
- Dla wszystkich rodzajów ekranu o pozostałe szerokości sekcje lewa, środkowa i prawa są wyświetlane jedna pod drugą
- Dla stopki: kolor tła Indigo, wysokość 150 px
- Dla oznaczenia liczby punktów widocznych na ilustracji 4: kolor tła Tomato, zaokrąglenie rogów 50%, marginesy wewnętrzne 5 px
- Dla elementu listy: marginesy wewnętrzne 5 px
- Dla bloków gier znajdujących się w sekcji środkowej: bloki są umieszczone jeden obok drugiego, wyrównanie tekstu do środka, marginesy wewnętrzne 3 px
- Dla pola edycyjnego: marginesy zewnętrzne 10 px, kolor czcionki Indigo.

• Mag 357

Ilustracja 4

Skrypt połączenia z bazą

W tabeli 1 podano wybór funkcji PHP do obsługi bazy danych. Wymagania dotyczące skryptów:

- Napisane w języku PHP
- Należy stosować znaczące nazewnictwo zmiennych i funkcji w języku polskim lub angielskim
- Skrypty łączą się z serwerem bazodanowym na *localhost*, użytkownik **root** bez hasła, baza danych o nazwie *gry*
- Skrypt 1
 - Wysyła do bazy danych zapytanie 3
 - Zwrócone wiersze są wyświetlane w elementach listy z sekcji lewej według wzoru: „<nazwa> <punkty>”, gdzie nawiasy <> oznaczają wartość pobraną z bazy danych. Liczba punktów jest dodatkowo formatowana stylem, którego efekt jest widoczny na ilustracji 4
- Skrypt 2
 - Wysyła do bazy danych zapytanie 1
 - Zwrócone zapytaniem wiersze są wyświetlane w bloku, który składa się z:
 - Obrazu, którego źródłem jest pole zdjecie, tekstem alternatywnym jest pole nazwa, a podpowiedź (dymek widoczny na ilustracji 2 dla pierwszej grafiki) jest pole id
 - Paragrafu z nazwą zdjęcia
- Skrypt 3 związany z formularzem w stopce
 - Jeżeli wpisano id do pola edycyjnego, skrypt wysyła do bazy danych zapytanie 2 zmodyfikowane tak, że wybierany jest wiersz o id podanym w polu edycyjnym
 - Zwrócony zapytaniem wiersz jest wyświetlany pod formularzem według wzoru:
 - W nagłówku drugiego stopnia: „<nazwa>, <punkty> punktów, <cena> zł”, gdzie nawiasy <> oznaczają wartość pobraną z bazy danych
 - Opis w paragrafie

- Skrypt 4 związany z formularzem z sekcji prawej
- Jeżeli wypełniono pole nazwa, skrypt wysyła do bazy zmodyfikowane zapytanie 4 w ten sposób, że wstawione są wartości pobrane z formularza, a liczba punktów wynosi 0
- Na końcu jest zamknięte połączenie z serwerem.

Tabela 1. Wybór funkcji języka PHP do obsługi bazy MySQLi i MariaDB

Funkcje biblioteki mysqli	Zwracana wartość
<code>mysqli_connect(serwer, użytkownik, hasło, nazwa_bazy)</code>	id połączenia lub FALSE, gdy niepowodzenie
<code>mysqli_select_db(id_polaczenia, nazwa_bazy)</code>	TRUE/FALSE w zależności od stanu operacji
<code>mysqli_error(id_polaczenia)</code>	Tekst komunikatu błędu
<code>mysqli_close(id_polaczenia)</code>	TRUE/FALSE w zależności od stanu operacji
<code>mysqli_query(id_polaczenia, zapytanie)</code>	Wynik zapytania
<code>mysqli_fetch_row(wynik_zapytania)</code>	Tablica numeryczna odpowiadająca wierszowi zapytania
<code>mysqli_fetch_array(wynik_zapytania)</code>	Tablica zawierająca kolejny wiersz z podanych w wyniku zapytania lub FALSE, jeżeli nie ma więcej wierszy w wyniku zapytania
<code>mysqli_num_rows(wynik_zapytania)</code>	Liczba wierszy w podanym zapytaniu
<code>mysqli_num_fields(wynik_zapytania)</code>	Liczba kolumn w podanym zapytaniu
<code>isset(\$zmienna)</code>	TRUE/FALSE w zależności od tego, czy \$zmienna istnieje

Tabela 2. Wybrane funkcje tekstowe w MariaDB

Funkcja	Opis
<code>LEFT(exp, n)</code>	Dla wyrażenia napisowego exp zwraca n znaków od lewej strony
<code>RIGHT(exp, n)</code>	Dla wyrażenia napisowego exp zwraca n znaków od prawej strony

Tabela 3. Semantic Elements in HTML

Tag	Description
<code><article></code>	Defines independent, self-contained content
<code><aside></code>	Defines content aside from the page content
<code><details></code>	Defines additional details that the user can view or hide
<code><figcaption></code>	Defines a caption for a <code><figure></code> element
<code><figure></code>	Specifies self-contained content, like illustrations, diagrams, photos, code listings, etc.
<code><footer></code>	Defines a footer for a document or section
<code><header></code>	Specifies a header for a document or section
<code><main></code>	Specifies the main content of a document
<code><mark></code>	Defines marked/highlighted text
<code><nav></code>	Defines navigation links
<code><section></code>	Defines a section in a document
<code><summary></code>	Defines a visible heading for a <code><details></code> element
<code><time></code>	Defines a date/time

UWAGA: po zakończeniu pracy utwórz plik tekstowy o nazwie `przeglądarka.txt`. Zapisz w nim nazwę przeglądarki internetowej, w której weryfikowana była poprawność działania witryny. Umieść go w folderze z numerem zdającego.

Najrą płytę z rezultatami pracy. W folderze z numerem zdającego, powinny znajdować się pliki: `Czarodziejka.jpg`, `gry.php`, `import.png`, `kalipso.jpg`, `katedra.jpg`, `krokodyl.jpg`, `kw1.jpg`, `kw2.jpg`, `kw3.jpg`, `kw4.jpg`, `kwerendy.txt`, `Mag.jpg`, `NieznanyLad.jpg`, `Persja.jpg`, `przeglądarka.txt`, `styl.css`, `WyprawaNaKsiezyc.jpg`, `zamczysko.jpg`, ewentualnie inne przygotowane pliki. Po nagraniu płyty sprawdź poprawność jej odczytu. Opisz płytę numerem zdającego, którym został podpisany arkusz i pozostaw zapakowaną w pudełku na stanowisku wraz z arkuszem egzaminacyjnym.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 150 minut.

Ocenie będzie podlegać 5 resultatów:

- operacje na bazie danych,
- zawartość witryny internetowej,
- działanie witryny internetowej,
- styl CSS witryny internetowej,
- skrypt połączenia z bazą.

Wypełnia zdający

Do arkusza egzaminacyjnegołączam płytę CD opisaną numerem PESEL ,
której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.

Wypełnia Przewodniczący ZN

Potwierdzam, że do arkusza egzaminacyjnegołączona jest płyta CD, opisana numerem PESEL zdającego.

.....
Czytelny podpis Przewodniczącego ZN