

Unitat Formativa 2. Disseny Modular

Activitat 6. Disseny d'una activitat (voluntària)

Prenem com a base el projecte web lliurat, **ProjectWebUF2**, on mantindrem una arquitectura en capes similar a la que proposa **MVC**. Continuem el seu desenvolupament aplicant els coneixements adquirits i afegint la gestió de **Sessions**.

Treballarem ara amb els directoris que contindran el codi dels **challenges**, que a diferència de les activitats seran operacions que requeriran interacció reiterada de l'usuari. Per guardar l'estat entre les accions utilitzarem les variables de sessió.

Al projecte exemple es mostra la gestió d'aquestes variables (que es guarden a un array associatiu) amb un parell de challenges. Es canvia la presentació de les vistes, incorporant codi PHP a la pàgina web per fer-les més interactives.

Apartats a desenvolupar:

Crear un nou challenge amb preguntes i respostes tipus test. El challenge consistirà en resoldre correctament 5 preguntes consecutives. Tindrem 100 punts en joc, en cas d'errada es restaran 20 punts i posarem a zero el comptador de encerts. El challenge acaba al obtenir els encerts consecutius demanats o bé quan ja no quedin punts en joc.

1. A la carpeta **model** ja tenim el fitxer **ArrayQuests.php** amb les funcions desenvolupades a la **Activitat 5**.
2. A la carpeta **controllers/challenges** crear un **controlador QuestChallengeController.php** per validar i gestionar la comunicació interactiva amb l'usuari a través de la **vista** creada específicament. Treballarem la gestió a través de les variables de sessió i les cookies adients.
3. A la carpeta **views/challenges** crearem el fitxer **QuestChallengeView.php** que presentarà el repte a l'usuari i transferirà les seves accions al **controlador QuestChallengeController.php**. Pensar el tipus de formulari i la forma de presentar el repte.