

Zadanie egzaminacyjne

Wykonaj aplikację internetową strony o futbolu, wykorzystując pakiet XAMPP oraz edytor zaznaczający składnię.

Aby wykonać zadanie, wypakuj archiwum ZIP o nazwie pliki.zip zabezpieczone hasłem: **\$piłkaRze%**

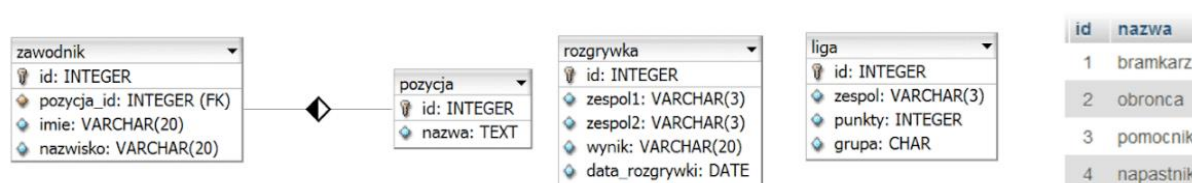
Utwórz folder. Jako nazwy folderu użyj swojego nazwiska. Umieść w tym folderze rozpakowane pliki.

Po skończonej pracy wyniki zapisz również w tym folderze.

Operacje na bazie danych

Do wykonania zadania należy użyć tabel: zawodnik, pozycja, rozgrywka i liga przedstawionych na obrazie 1.

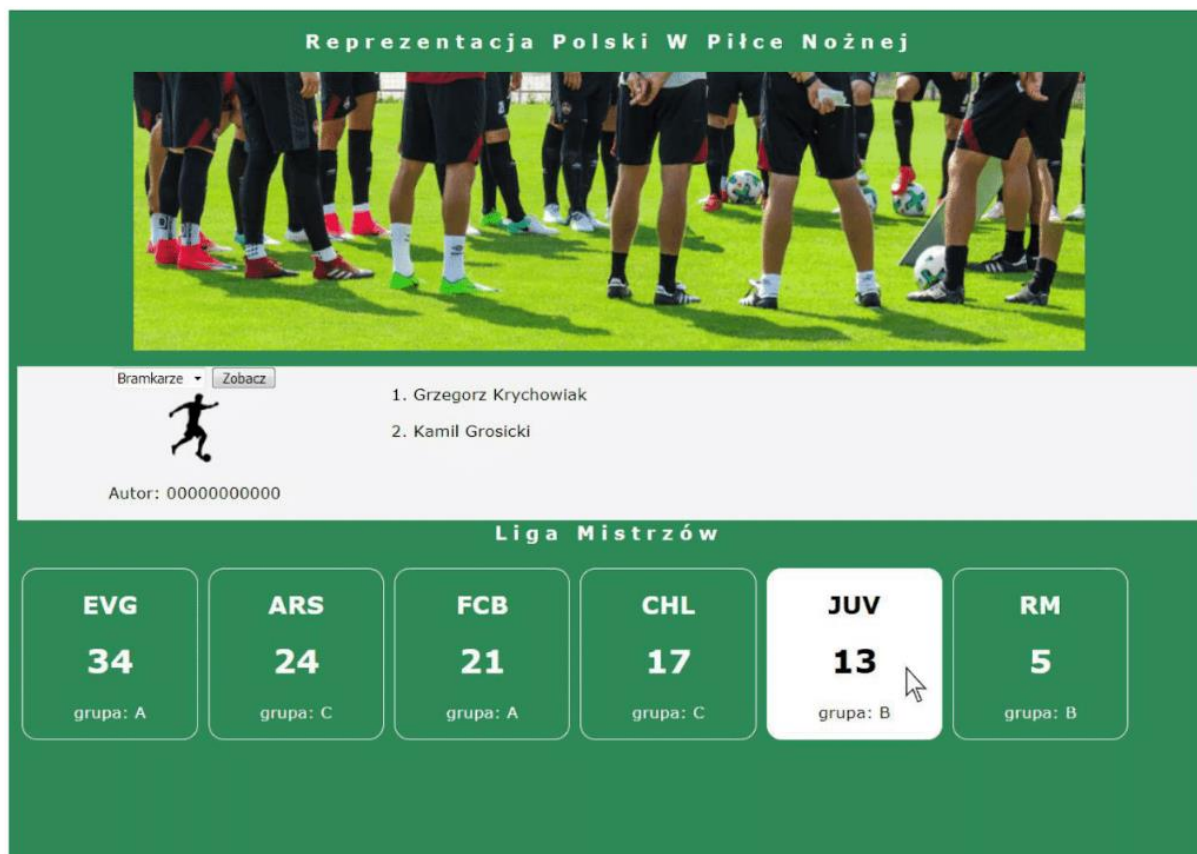
Ponadto na obrazie przedstawiono wartości w tabeli pozycja.



Obraz 1. Tabele wykorzystane w zadaniu oraz wartości w tabeli pozycja.

Uruchom usługi MySQL i Apache za pomocą XAMPP Control Panel. Za pomocą narzędzia phpMyAdmin wykonaj podane operacje na bazie danych:

- Utwórz bazę danych o nazwie egzamin
- Do bazy egzamin zaimportuj plik egzamin.sql z rozpakowanego archiwum
- Wykonaj zrzut ekranu po imporcie. Zrzut zapisz w swoim folderze, w formacie PNG i nazwij 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
- Zapisz i wykonaj zapytania SQL działające na bazie egzamin. Zapytania zapisz w pliku kwerendy.txt, w swoim folderze. Wykonaj zrzuty ekranu przedstawiające wyniki działania kwerend. Zrzuty zapisz w formacie JPG i nadaj im nazwy kw1, kw2, kw3, kw4. Zrzuty powinny obejmować cały ekran monitora z widocznym paskiem zadań
 - Zapytanie 1: wybierające jedynie pola imie i nazwisko z tabeli zawodnik dla zawodników, którym przypisane jest id pozycji równe 4
 - Zapytanie 2: wybierające jedynie pola zesp1, punkty, grupa z tabeli liga sortowane malejąco według punktów
 - Zapytanie 3: wybierające jedynie pola id, nazwisko z tabeli zawodnik oraz nazwę z tabeli pozycja dla zawodników, których id jest równe 3 lub 5
 - Zapytanie 4: usuwające jedną kwerendę SQL wszystkie dane z tabeli rozgrywka (sama tabela nie jest usuwana)



Obraz 2. Witryna internetowa, kursor na piątym bloku informacyjnym, zmienił się kolor tła i czcionki.

Przygotowanie grafiki:

- Plik zad2.png, wypakowany z archiwum, należy przeskalować z zachowaniem proporcji tak, aby jego szerokość wynosiła dokładnie 50 px. Należy zachować przezroczystość obrazu

Cechy witryny:

- Składa się ze strony o nazwie liga.php
- Zastosowany właściwy standard kodowania polskich znaków
- Tytuł strony widoczny na karcie przeglądarki: „piłka nożna”
- Arkusz stylów w pliku o nazwie styl2.css prawidłowo połączony z kodem strony
- Podział strony na bloki: baner, blok lewy i prawy, blok główny, blok liga zawierający zmienną liczbę bloków z informacją o drużynach. Bloki informacyjne generowane są skryptem, ich liczba zależy od liczby rekordów. Podział zrealizowany za pomocą znaczników sekcji, zgodnie z obrazem 2
- Zawartość bloku banera:
 - Nagłówek trzeciego stopnia o treści „Reprezentacja polski w piłce nożnej”
 - Obraz obraz1.jpg z tekstem alternatywnym o treści: „reprezentacja”
- Zawartość bloku lewego:
 - Formularz wysyłający dane metodą POST do tej samej strony, zawierający:
 - Listę rozwijalną z wpisami: Bramkarze, Obrońcy, Pomocnicy, Napastnicy
 - Przycisk wysyłający zawartość formularza z opisem „Zobacz”
 - Obraz zad2.png z tekstem alternatywnym o treści: „piłka”
 - Paragraf (akapit) o treści: „Autor: ”, dalej wstawiony numer PESEL zdającego
- Zawartość bloku prawego:
 - Lista numerowana (uporządkowana) a w niej efekt działania skryptu 1

- Zawartość bloku głównego: nagłówek trzeciego stopnia o treści: „Liga mistrzów”
- Zawartość bloku liga: Efekt działania skryptu 2

Styl CSS witryny internetowej

Cechy formatowania CSS:

- Dla bloku banera: biały kolor czcionki, wyrównanie tekstu do środka, wysokość 330 px
- Dla pojedynczego bloku z informacją o drużynach: biały kolor czcionki, wyrównanie tekstu do środka, szerokość 170 px, marginesy zewnętrzne 5 px, obramowanie: 1 px, linia ciągła, kolor biały, zaokrąglenie rogów obramowania 15 px
- W momencie najechania kursorem na pojedynczy blok z informacją o drużynach, kolor tła zmienia się na biały a kolor czcionki na czarny
- Dla bloku głównego: biały kolor czcionki
- Dla bloku lewego: kolor tła WhiteSmoke, szerokość 30%, wyrównanie tekstu do środka, wysokość 150 px
- Dla bloku prawego: kolor tła WhiteSmoke, szerokość 70%, wysokość 150 px
- Dla znacznika body: krój czcionki Verdana, kolor tła SeaGreen
- Dla znacznika nagłówek trzeciego stopnia: wyrównanie tekstu do środka, odległość między literami 6 px, tekst napisany kapitalikami (capitalize)

Skrypt połączenia z bazą

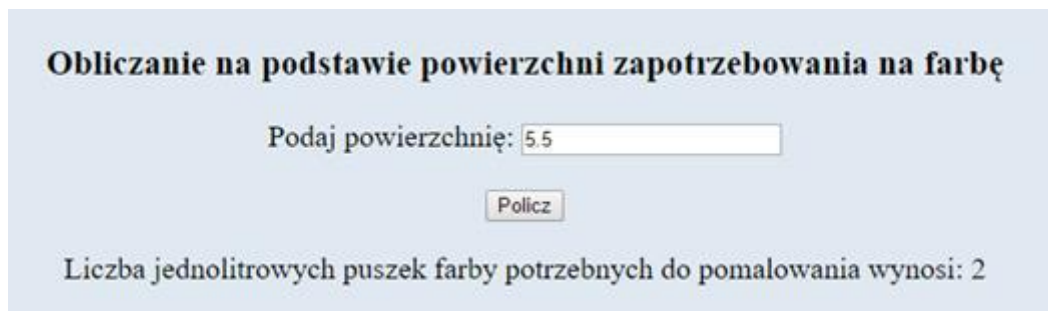
Wymagania dotyczące skryptów:

- Napisany w języku PHP, w pliku liga.php
- Skrypt łączy się z serwerem bazodanowym na localhost, użytkownik root bez hasła, baza danych o nazwie egzamin
- Po wykonaniu operacji na bazie danych skrypt zamyka połączenie z serwerem
- Działanie skryptu 1, który odbiera dane przesłane z formularza:
 - Odbiera dane z pola listy wyboru
 - Jeśli nic nie jest wybrane nie jest wykonywana żadna akcja
 - W innym przypadku skrypt wysyła do bazy danych zmodyfikowane zapytanie 1 tak, że w warunku id pozycji jest zgodne z wyborem w liście
 - Wyświetla zwrócone zapytaniem dane: imiona i nazwiska w paragrafach, jako elementy listy numerowanej
- Działanie skryptu 2
 - Wysyła do bazy danych zapytanie 2
 - Definiuje blok (za pomocą znacznika sekcji), a w nim wyświetla dane przesłane zapytaniem dotyczące jednego rekordu:
 - W nagłówku drugiego stopnia nazwę zespołu pobraną z bazy danych
 - W nagłówku pierwszego stopnia punkty pobrane skryptem
 - W paragrafie tekst: „grupa: <grupa>”, gdzie <grupa> oznacza daną pobraną skryptem
 - Liczba wygenerowanych bloków odpowiada liczbie wierszy zwróconych zapytaniem

Utwórz stronę cena.html o zawartości

- Nagłówek trzeciego stopnia o treści: „Obliczanie na podstawie powierzchni zapotrzebowania na farbę”
- Napis o treści: „Podaj powierzchnię:”
- Obok pole edycyjne służące do wprowadzenia liczby rzeczywistej, będącej powierzchnią do pomalowania
- Poniżej przycisk „Policz”, po jego wybraniu uruchamia się skrypt

Schemat strony przedstawia poniższy rysunek.



Obliczanie na podstawie powierzchni zapotrzebowania na farbę

Podaj powierzchnię:

Liczba jednolitrowych puszek farby potrzebnych do pomalowania wynosi: 2

Obraz 3. Schemat strony cena.html

Skrypt

Skrypt jest wykonywany po stronie przeglądarki, na podstronie cena.html

- Skrypt pobiera z pola edycyjnego wielkość powierzchni do pomalowania
- Na podstawie tej wartości wylicza minimalną liczbę puszek wystarczających do pomalowania tej powierzchni, wiedząc, że:
 - Jedna puszka zawiera 1 litr farby
 - 1 litr farby wystarcza do pomalowania powierzchni 4 m²
- Obliczona liczba puszek musi być liczbą całkowitą (zaokrąglona do góry). Np. do pomalowania powierzchni 6 m², potrzeba 2 puszek, a nie 1 i pół.
- Obliczony wynik jest wyświetlony pod przyciskiem, a jego treść to: „Liczba jednolitrowych puszek farby potrzebnych do pomalowania wynosi: ”, dalej wstawiony obliczony skryptem wynik.