

Centro Integrado de Formación Profesional de Avilés

Departamento de Informática y Comunicaciones

Ciclo Formativo de Grado Superior “Desarrollo de aplicaciones web”

Módulo “Programación web entorno servidor”

Modalidad presencial

Primer trimestre

15 de diciembre de 2022

Nombre	
Apellidos	
Firma	

Leer antes de iniciar el examen:

- El alumno creará los ficheros indicados en el enunciado.
- Una vez finalizado el examen **subirá comprimidos** a la plataforma los ficheros llamando a dicho fichero **parcial_nombre_apellido1**, dicha fichero incluirá los módulos PHP correspondientes a la resolución del examen.
- El examen ha de realizar **sin utilizar código de javascript**, es uso de este lenguaje hará que se obtengan 0 puntos en el módulo que se haya utilizado.
- El alumno puede realizar la prueba de conocimientos **usando todos los apuntes, prácticas y ejercicios resueltos que considere oportunos, puede reutilizar todo el código que considere necesario**, para ello puede usar un lápiz de memoria donde tendrá almacenado todo el material que desee.
- Se **presuponen los conocimientos necesarios** de **HTML** y **SQL** por ser cursados en módulos de primer curso.
- El examen está valorado sobre 10 puntos.

	Ejercicio 1	Ejercicio 2	Ejercicio 3	Ejercicio 5	Ejercicio 5	Ejercicio 6	Total
Total	1	2	2,5	1,5	1,5	1,5	10
Nota							

Ejercicio 1 – Validación de entrada (1 puntos)

Crear una base de datos llamada **bdsimon** que contendrá dos tablas, se importará la estructura del fichero facilitado a tal fin desde phpMyAdmin.

bdsimon usuarios	bdsimon jugadas
Codigo : int(11)	codjugada : int(11)
Nombre : varchar(20)	codigousu : int(11)
Clave : varchar(20)	acierto : tinyint(1)
Rol : int(11)	

- a) Una vez creada la estructura anterior generar un módulo de php llamado **index.php**, dicho módulo será un formulario de entrada que pida usuario y clave. Se ha de comprobar que el usuario y la clave existen en la tabla de usuarios, si es así **se entra al juego**, en caso contrario se **vuelve a pedir usuario y contraseña**. (1 punto)

localhost/servidor22/EXAMENES/

Importar favoritos SERVIDOR-LIBRO SERVIDOR-MATERIAL Nueva pestaña PRESENCIAL DISTANCIA Proyecto

VAMOS A JUGAR AL SIMÓN!!!!

USUARIO: CLAVE

Ejercicio 2 – Generar combinación aleatoria (2 puntos)

Crear un módulo llamado **inicio.php**. Crear una pantalla similar al que se muestra debajo, para ello ha de pintar cuatro círculos con colores aleatorios (recomendación: guardar la combinación generada en una variable de sesión).

localhost/servidor22/EXAMENES/inicio.php

Importar favoritos SERVIDOR-LIBRO SERVIDOR-MATERIAL Nueva pestaña PRESENCIAL DISTANCIA Proyecto

SIMÓN

Hola paco, memoriza la combinacion



- a) Para pintar los círculos ha de crear un módulo llamado **pintar-circulos.php** que contendrá una función con la siguiente cabecera **function pintar_circulos(\$col1,\$col2,\$col3,\$col4){.....}**. Esta función recibirá en sus cuatro variables con uno de estos colores: red,blue,yellow, green. Según los colores recibidos pintará los círculos correspondientes. (0,75 puntos).
- b) Una vez creada la función se llamará para generar los cuatro círculos con colores aleatorios y se mostrará un botón que indicará que vamos a jugar. (0,75 puntos).
- c) Se mostrará el nombre del usuario logueado (0,5 puntos).

Ejercicio 3 – Realizar tiradas (2,5 puntos)

Crear un módulo llamado **jugar.php**. Arrancamos el juego, han de aparecer cuatro círculos en negro (recomendación usar **función pintar_circulos** creada en el ejercicio 2) y cuatro botones con los colores ROJO, AZUL, AMARILLO, VERDE. (1 punto)

localhost/servidor22/EXAMENES/jugar.php

Importar favoritos SERVIDOR-LIBRO SERVIDOR-MATERIAL Nueva pestaña PRESENCIAL DISTANCIA Proyecto Lenovo

SIMÓN

paco pulsa los botones en el orden correspondiente



- a) En la primera pulsación de color se ha de rellenar el primer círculo, en la segunda el segundo y así sucesivamente hasta llegar a las cuatro pulsaciones, en cuyo caso nos pasará a la pantalla de acierto o fallo (recomendación: ir guardando la jugada generada por el usuario en una variable de sesión) (1,5 puntos).



Ejercicio 4 – Caso de acierto (1,5 puntos)

Crear un módulo llamado **acierto.php**. A esta pantalla se accederá si el usuario ha acertado la combinación generada inicialmente. El aspecto del bloque será el siguiente.



- a) Mostrar el nombre del usuario logueado (0,25 puntos).
b) Mostrar la combinación acertada (recomendación usar **función pintar_circulos** creada en el ejercicio 2) (0,25 puntos).
c) Guardar en la BD **bdsimon** (la conexión se hará con el usuario **root**) un registro con el formato que se ve debajo. Se grabaran el código de usuario y el acierto igual a 1. El código de jugada es incremental (1 punto).

Ejercicio 5 – Caso de fallo (1,5 puntos)

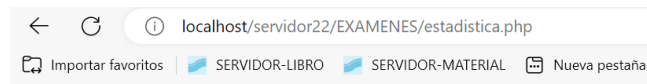
Crear un módulo llamado **fallo.php**. A esta pantalla se accederá si el usuario ha fallado la combinación generada inicialmente, se ha de mostrar la combinación generada y la elegida por usuario. El aspecto del bloque será el siguiente.



- a) Mostrar el nombre del usuario logueado (0,25 puntos).
b) Mostrar la combinación acertada (recomendación usar **función pintar_circulos** creada en el ejercicio 2) (0,75 puntos).
c) Guardar en la BD **bdsimon** (la conexión se hará con el usuario **root**) un registro con el formato que se ve debajo. Se grabaran el código de usuario y el acierto igual a 0. El código de jugada es incremental (0,5 puntos).

Ejercicio 6 – Estadísticas (1,5 puntos)

Crear un módulo llamado **estadistica.php**. Se han de mostrar todos los usuarios registrados en la BD con su número total de aciertos y la gráfica de los mismos. El resultado se ha de mostrar como se ve debajo.



SIMON

maria, los resultados son:

Código usuario	Nombre	Número aciertos	Gráfica
1	ana	2	<div><div></div></div>
2	maria	2	<div><div></div></div>
3	paco	2	<div><div></div></div>
4	pedro	25	<div><div></div></div>

- a) Extraer de la base de datos la información correctamente (0,75 puntos).
- b) Pintar la tabla correctamente sin la gráfica (0,5 puntos).
- c) Pintar la gráfica correctamente (0,25 puntos).