

Ambientes no propietarios

Examen Segundo Bimestre

Edwin Salvador

25 de febrero de 2016

Índice

1. Introducción	2
2. Descripción	2
2.1. Tareas a realizar	2
2.1.1. Calidad de código (1 punto)	2
2.1.2. Diseño del sistema y uso de Bootstrap (1 punto)	2
2.1.3. Agregar materias a niveles (8 puntos)	3
3. Entrega	3

1. Introducción

El siguiente ejercicio tiene como propósito aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso, por lo tanto necesitará aplicar PHP, MySQL, HTML, JavaScript, CSS, Bootstrap, Ajax.

Está permitido utilizar el material visto en clases y los ejercicios realizados en los deberes pero el examen es **individual**.

Tenga en cuenta que la **calidad de código** como indentación, nombres de variables y el seguimiento de estándares es importante para la calificación por lo tanto procure mantener su código ordenado y legible.

2. Descripción

Se desea realizar un sistema para administrar los niveles y materias de la carrera de Análisis de Sistemas de Informáticos de la ESFOT. Para esto, usted cuenta con una BDD cuyo SQL se encuentra en el archivo `supletorio.sql` que viene junto con el presente documento. La Figura 1 muestra la estructura de la BDD. **El nombre de la BDD tiene que ser supletorio el usuario debe ser root y no debe tener contraseña para conectarse.**



Figura 1: Estructura de la BDD

2.1. Tareas a realizar

2.1.1. Calidad de código (1 punto)

Se tomará en cuenta:

- Identación de código
- Correcta sintaxis HTML
- Correcto uso de nombres de variables
- Correcta separación de código (PHP, HTML, JS, CSS)

2.1.2. Diseño del sistema y uso de Bootstrap (1 punto)

Se debe utilizar Bootstrap para el diseño y estructura del sitio. La apariencia de todos los componentes del sitio son importantes.

2.1.3. Agregar materias a niveles (8 puntos)

1. Esta pantalla debe tener la estructura como en la Figura 2. (1 punto)
2. En la lista de todas las materias, cada materia debe ser un **checkbox** que se puede seleccionar si se desea agregar la materia al nivel. Se debe seleccionar todas las materias que se desea agregar al nivel y luego dar clic en el botón **Guardar**. Este registro debe hacerse mediante Ajax. (3 puntos)
3. La lista de materias asignadas al nivel debe ser dinámica. Esta lista debe cargarse de acuerdo al nivel que se seleccione en el **select**. Cada vez que se agregue materias al nivel, esta lista debe ser actualizada automáticamente mediante Ajax. (2 puntos)
4. Cuando se hace clic en el botón cancelar, se debe quitar la selección de las materias. (2 puntos)

The screenshot shows a web browser window with a standard address bar and navigation buttons. The page content is organized into three main columns. The first column, titled 'Nivel', contains a dropdown menu with the text 'Seleccione un nivel...' and three options: 'Nivel 1', 'Nivel 2' (which is highlighted in blue), and 'Nivel 3'. The second column, titled 'Materias asignadas al Nivel 2', displays a list of subjects: 'Programación Orientada a Objetos' and 'Sistemas Operativos 1'. The third column, titled 'Lista de todas las materias', contains a list of subjects with checkboxes next to them: 'Informática Básica', 'Programación estructurada', 'Programación Orientada a Objetos' (checked), 'Sistemas Operativos 1' (checked), 'Estadística', 'Contabilidad General', 'Contabilidad de costos', 'Ecología', 'Arquitectura web', and 'Redes de computadores 2'. At the bottom center of the page are two buttons: 'Guardar' and 'Cancelar'.

Figura 2: Pantalla de registro de materias

3. Entrega

- Todo el código de la aplicación se debe entregar mediante Github en la carpeta supletorio/examen.
- En caso de detectar copia en cualquier sección del código, los estudiantes involucrados obtienen una nota de 0 en el examen.