



próbny egzamin praktyczny kwalifikacji INF.03

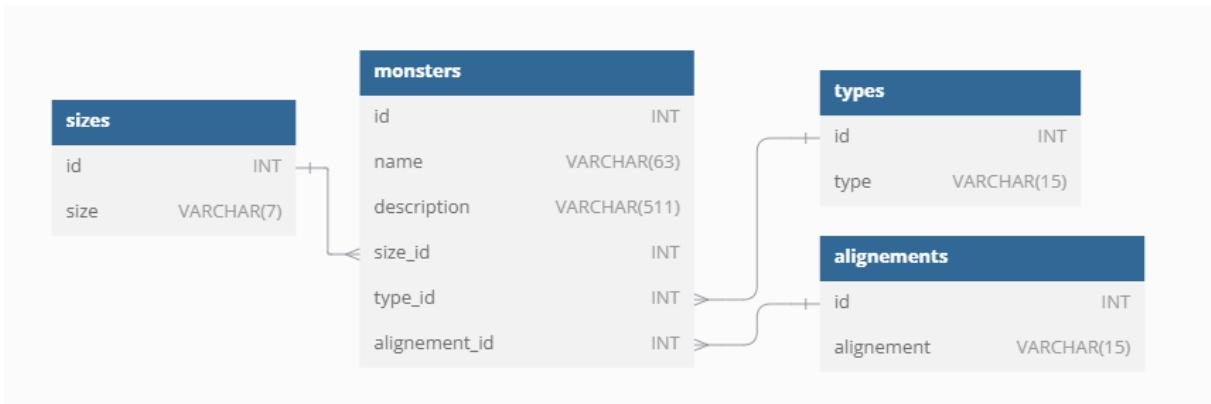
sesja Zima 2026, część praktyczna, arkusz 01

Cześć!

Na wasze ręce oddajemy próbny egzamin praktyczny, w którym możecie sprawdzić swoje umiejętności. Pliki do arkusza znajdziesz w paczce zip dołączonej do tej wiadomości.

Powodzenia i miłej zabawy

Zadanie 1



Wykonaj operacje na bazie danych według poniższych poleceń

- Utwórz nową bazę danych o nazwie *dnd*
- Do utworzonej bazy zaimportuj plik **db.sql**
- Wykonaj zapytania na bazie danych:
 - Wybierające nazwę i opis każdego potwora
 - Wybierające nazwę, rozmiar, typ i kierunek (alignement) dla losowego potwora z bazy danych, należy zastosować relacje do słownego opisu każdego z pól
 - Dodające do tabeli „monsters” klucz obcy na kolumnie „size_id” wskazujący na kolumnę id tabeli „sizes”
 - Zmieniające nazwę kierunku o id=5 na „True neutral”

Wykonane kwerendy zapisz w pliku kwerendy.txt.

Zadanie 2

Przygotuj grafiki. Na podstawie pliku **dice.png** utwórz 6 obrazów nazwanych **1.png**, **2.png** itd., gdzie każda przedstawia kostkę z liczbą oczek wskazanej w nazwie pliku. Usuń białe tło wokół kostki i dodaj oczka – powinny być czarnego koloru i dobrze widoczne.

Zadanie 3

Przygotuj stronę internetową według poniższej specyfikacji.



Witryna składa się ze strony dice.php.

Specyfikacja kodu witryny

- Napisana w języku HTML
- Na karcie przeglądarki widoczny jest napis „D&D”, w zapisie ampersanda należy postużyć się odpowiednim symbolem zapewniającym poprawne wyświetlenie
- Arkusz stylów styl1.css prawidłowo połączony z kodem strony
- Strona podzielona na sekcje: baner, blok główny, stopka i panel boczny. Podział zrealizowany za pomocą znaczników semantycznych zgodnie z obrazem
- Zawartość banera:
 - Nagłówek 1. stopnia o treści „Rzuć kością”
- Zawartość bloku głównego:
 - Obraz 6.png z tekstem alternatywnym „6”
 - Poniżej przycisk z tekstem „losuj”
- Zawartość stopki:
 - Tekst „Autor: ”, dalej wstawiony nick discord zdającego
- Zawartość panelu bocznego:
 - Nagłówek 2. stopnia o treści „Podręcznik potworów”
 - Wynik działania skryptu 1
 - Paragraf z odnośnikiem do strony <https://forgottenrealms.fandom.com/> z tekstem „źródło”
 - Paragraf z odnośnikiem do pliku kwerendy.txt o treści „arkusz statystyk”, kliknięcie powoduje domyślnie pobranie pliku

Specyfikacja arkusza stylów

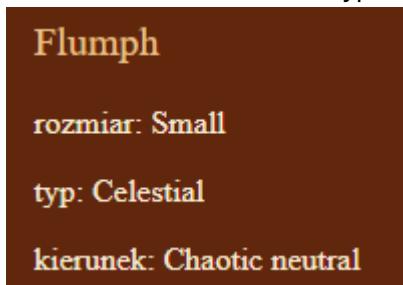
- Dla każdego elementu: kolor czcionki antiquewhite
- Wspólne dla nagłówka, bloku głównego i stopki: szerokość 70%
- Dla nagłówka: wysokość 70px, kolor tła #421c0a
- Dla bloku głównego: wysokość 350px, kolor tła #3f3007, wyrównanie tekstu do środka
- Dla stopki: wysokość 50px, kolor tła #421c0a
- Dla panelu bocznego: wysokość 470px, szerokość 30%, kolor tła #61270d
- Dla selektora nagłówka pierwszego stopnia: wysokość linii 60px, brak marginesów zewnętrznych

- Dla selektora przycisku: marginesy wewnętrzne górny i dolny 5px, marginesy wewnętrzne lewy i prawy 10px, kolor tła brown, obramowanie o szerokości 1px linią ciągłą koloru #962727
- Dla selektora obrazu: marginesy zewnętrzne górny i dolny 30px, obramowanie o szerokości 1px linią ciągłą koloru burlywood, zaokrąglenie obramowania do 10px
- Dla paragrafu z nazwą potwora: rozmiar czcionki 1.25em, kolor czcionki #ebc38d

Specyfikacja skryptu

Skrypt 1

- Wykonywany po stronie serwera. Łączy się z bazą danych dostępną pod adresem **localhost** na konto **root, bez hasła**, baza danych **-dnd**.
- Wysyła do bazy danych zapytanie 2
- Zwrócony wiersz wypisuje w formie pokazanej na obrazie poniżej, każda wartość w osobnym paragrafie
- Po zakończeniu działań skrypt kończy połączenie z bazą danych.



Dla potwora o id=2

Skrypt 2

- Wykonywany po stronie przeglądarki
- Aktywuje się w momencie kliknięcia przycisku „losuj”
- Powtarza losową ilość razy, w przedziale <5; 10>
 - Wybiera losową ilość oczek na kości
 - Zmienia ścieżkę wyświetlanego obrazu na plik z wylosowaną liczbą oczek
 - Ustala tekst alternatywny obrazu na wylosowaną wartość
 - Przed kolejną iteracją czeka 250ms
- Po aktywowaniu, na przycisk jest zakładana blokada i zdejmowana 250ms po ostatniej iteracji – w czasie jej trwania nie można ponownie aktywować skryptu

Opis funkcji javascript window.setTimeout

setTimeout(callback[, delay[, ...args]])

- callback <Function> The function to call when the timer elapses.
- delay <number> The number of milliseconds to wait before calling the callback.
Default: 1.
- ...args <any> Optional arguments to pass when the callback is called.

Schedules execution of a one-time callback after delay milliseconds.

Tabelka z encjami HTML5

znak	kod	encja (dec)	Encja (hex)	Encja nazwana
spacja	32	 	&x20;	
!	33	!	&x21;	
"	34	"	&x22;	"
#	35	#	&x23;	
\$	36	$	&x24;	
%	37	%	&x25;	
&	38	&	&x26;	&
'	39	'	&x27;	'

Fragment z: <http://www.taat.pl/narzedzia/utf-8/>