

Penalizaciones:

Cada línea de código con mala sangría o sangría inconsistente restará **0.2 punto**.

Cada número mágico en el código restará **0.2 puntos**. Los valores constantes deben ser CONSTANTES (escritas con nombre mayúsculas)

Problemas

1. HTML, PHP y funciones 2.5
2. Objetos 2.5
3. Bases de datos 2.5
4. Formulario 2.5

## HTML, PHP y funciones 2.5 puntos

### Devuelven cadenas

0.5 puntos pintaCabecera: recibirá una lista variables de parámetros y devolverá como cadena el tr de la cabecera con sus th correspondientes.

0.5 puntos pintaContenido: recibirá una lista variables de parámetros y devolverá como cadena el tr de la fila con sus td correspondientes.

0.5 puntos pintaHorarioVacío: utiliza las dos funciones anteriores y las funciones array\_map o array\_walk para pintar un horario semanal vacío. De lunes a viernes y de 9:00 a 22:00. Una celda cada hora.

Haz una página que utilice las funciones anteriores.

### Pintan HTML

0.5 puntos pintaHorizontal: recibirá un array asociativo clave, valor y pintará una tabla en la que cada cabecera será una clave. En la primera fila aparecerá los valores

0.5 puntos pintaVertical: recibirá un array asociativo clave, valor y pintará una tabla en la que cada fila será un td con su clave y otro con su valor.

Haz una página que utilice las funciones anteriores.

## Objetos 2.5 puntos

- 0.5 puntos Todas las clases se cargan con spl\_autoload\_register
- 0.5 Crea el interfaz IExamen con:
  - un método intentar que recibe un nombre tipo cadena
  - un método obtenerNota que no recibe nada y devuelve un entero
- 0.5 Crea un examen abstracto AExamen que implementa el IExamen pero solo el método intentar.
  - El método intentar guarda el nombre pasado como parámetro en un atributo del objeto
- 0.5 Crea la clase ExamenFacil, ExamenChungo y ExamenHP
  - Todas extienden de AExamen

- Implementan el método obtenerNota: Ojo números mágicos.
  - los exámenes fáciles devuelven un número aleatorio entre 5 y 10.
  - los exámenes chungos devuelven un número aleatorio entre 0 y 7.
  - los exámenes HP devuelven un número aleatorio entre 4 y 4,5.
- 0.25 Crea un Trait TieneFecha que añada un atributo fecha, un getter y un setter. Añade el Trait a la clase AExamen
- 0.25 Crea una página que cree 3 tipos de examen y los utilice.

## Bases de datos 2.5 puntos

```
CREATE TABLE Logs (  
  id int auto_increment PRIMARY KEY,  
  navegador VARCHAR(255),  
  timestamp INT  
);
```

Las consultas que no estén parametrizadas no se tendrán en cuenta. Puntuación 0.

1.25 puntos. Crea una página index.php con un HolaMundo, que cuando la visites inserte en la base de datos anterior el navegador usado y el tiempo en que se realizó.

1.25 puntos. Crea una página log.php que muestre una tabla con el navegador, la fecha y la hora.

## Formulario 2.5 puntos

Crea un formulario para procesar pedidos de quesos.

Campos:

- Nombre del queso - tipo texto
- Dirección de envío – tipo texto
- Extras checkbox – “Caja madera”, “Tarjeta regalo”, “Envío urgente”, “Panecillos”, “Membrillo”

Si alguno de ellos falta se mostrará un mensaje de error “Todos los campos deben estar rellenos”

NOTA: Con un mensaje de error vale, si vas a usar tu librería y te es más cómodo un mensaje por campo también está bien.

Puntos:

1 punto Todos los datos se mantienen con error.

1 punto Se muestra el mensaje de error cuando falta un campo.

0.5 puntos Cuando todos los campos están bien se muestra un mensaje de “Gracias por su pedido”