

# DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR

**CENTRO:** IES Trassierra, Córdoba.

**MÓDULO:** 2º DAWS.

**APELLIDOS:**

**PROFESOR:** Manuel Ignacio López Quintero.

**CURSO:** 2020/2021.

**FECHA:** 11 de marzo de 2021.

**NOMBRE:**

Crea una aplicación web que sea una red de encuentro de jugadores de Piedra, Papel, Tijera, Lagarto o Spock:



La aplicación web tendrá las siguientes pestañas:

Reglas del juego en [i.imgur.com/W3jQcxD.png](https://i.imgur.com/W3jQcxD.png)

- **Inicio:** mensaje de bienvenida para usuarios que han o no han iniciado sesión.
- **Jugar:** el usuario jugará las partidas a las que ha sido retado eligiendo una opción y pulsando en *Responder*.
- **Retar:** el usuario retará partidas a otros usuarios; elegirá un jugador, una opción y pulsará en *Enviar reto*.
- **Clasificación:** donde el usuario visualizará:
  - Todos los resultados de sus partidas contra otros jugadores.
  - Clasificación de los usuarios con mayor nº de victorias, nº de partidas totales y porcentaje de victorias.
  - Clasificación de los usuarios con mayor nº de derrotas, nº de partidas totales y porcentaje de derrotas.
- **Iniciar sesión:** formulario para iniciar sesión.
- **Crear cuenta:** formulario para crear una cuenta de usuario.

## CARACTERÍSTICAS

- Las pestañas **Jugar**, **Retar** y **Clasificación** solo estarán disponibles a usuarios iniciados correctamente.
- Un usuario puede retar a un mismo jugador varias veces. El usuario podrá cerrar sesión en todo momento.

## FORMATO DE ENTREGA

- El fichero de conexión a la base de datos deberá contener la siguiente información: `$host = 'localhost'; $dbname = 'pruebatrim2'; $username = 'root'; $password = '';`
- El *script* de implementación del modelo de datos en MySQL/MariaDB debe comenzar con `DROP DATABASE IF EXISTS pruebatrim2; CREATE DATABASE pruebatrim2; USE pruebatrim2;`
- El *script* de implementación debe insertar, al menos: 5 jugadores y 10 partidas.
- El profesor descomprimirá, iniciará XAMPP, ejecutará el *script* de BBDD y abrirá la aplicación web.

## REQUISITOS

- Referencia las partes del código que no son de elaboración propia.
- Se calificará con un 0 cualquier indicio de plagio con respecto a otro alumno/a.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Implementación correcta del modelo de datos y de la autenticación: **hasta 2 puntos**.
- Correcto funcionamiento del servicio Jugar: **hasta 2 puntos**.
- Correcto funcionamiento del servicio Retar: **hasta 2 puntos**.
- Correcto funcionamiento del servicio Clasificación: **hasta 2 puntos**.
- Principios de diseño web (diseño de interfaz, diseño gráfico web y experiencia de usuario): **hasta 2 puntos**.