

# Spainskills

---

## **Modalidad de competición 17: DESARROLLO WEB**

Plan de pruebas

Speed Test C2

Secretaría General de Formación Profesional

24/03/2022

Documento elaborado por

Diego J. García González



## Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Plan de pruebas.....</b>	<b>2</b>
2.1. Definición de las pruebas.....	2
2.2. Programa de la competición.....	2
2.3. Esquema de calificación.....	3
<b>3. Módulo IV.....</b>	<b>4</b>
3.1. Instrucciones de trabajo del módulo IV.....	4
3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo IV.....	6
3.3. Calificación del módulo IV.....	6

## 1. Introducción

Este documento establece el plan de pruebas relacionado con el segundo Speed test para la modalidad de competición 17: Desarrollo Web

El presente plan de pruebas está definido de acuerdo con las especificaciones contenidas en el documento de “Descripciones Técnicas” previamente publicado

## 2. Plan de pruebas

### 2.1. Definición de las pruebas

El concursante tendrá que desarrollar todas las pruebas que sea capaz en un tiempo limitado a una hora.

Las pruebas constarán de pequeños problemas de los diferentes criterios de evaluación. Se recomienda que se realicen primero aquellas con las que el competidor se encuentre más cómodo.

### 2.2. Programa de la competición

La competición se desarrollará a lo largo de tres jornadas, dividida en módulos para facilitar su ejecución y evaluación, de acuerdo con el siguiente programa.

Módulo: Descripción del trabajo a realizar	Día 1	Día 2	Día 3	horas
Módulo I: Análisis y diseño del sitio web.	5			5
Módulo II: Speed Test	1			1
Módulo III: Backend. Implementación y accesos a la BBDD. Rest-API		5		5
Módulo IV: Speed Test		1		1
Módulo V: Frontend, GUI, pruebas y presentación.			5	5
Módulo VI: presentación.			1	1
TOTAL	6	6	6	

Cada día al comienzo de la competición, el jurado informará a los competidores sobre las tareas a realizar y los aspectos críticos de las mismas. En esta información se incluirán obligatoriamente los equipos que necesiten ser contrastados con los del jurado, si procede.



### 2.3. Esquema de calificación

Para la evaluación de cada uno de los módulos se aplicarán criterios de calificación de acuerdo con el siguiente esquema:

Criterios de evaluación		Módulos						Total
		I	II	III	IV	V	VI	
A	Diseño de la aplicación.	10				6		16
B	Elementos multimedia.	5	1		1	3		10
C	Base de Datos.		1	8	1			10
D	Programación en el servidor.		1	18	1			20
E	Programación en el cliente.		1		1	20		22
F	Diseño de la interfaz web.	5	1		1	5		12
G	Despliegue en el servidor.	1	1	1	1	1		5
H	Presentación.						5	5
TOTAL		21	6	27	6	35	5	100




### 3. Módulo IV

#### 3.1. Instrucciones de trabajo del módulo IV

MÓDULO IV: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
<b>Descripción:</b>	Tal y como ocurre en las competiciones internacionales, se proponen algunos problemas de diversos tipos de los cuales hay que resolver el máximo número de ellos en el menor tiempo posible.
<b>Tareas:</b>	<p><b>1. Multimedia:</b></p> <p>You have a picture named picture2.jpg in the folder folder "speedtest/". You have to add a coloured border inside the image. You can use any installed program you can need to do the task.</p> <p><b>2. PHP:</b></p> <p>You have a web page named list.php in the folder "speedtest/". The page has textarea field named "list" and a button. The user of the page can write a list of numbers. Each number will be placed in one line. You have to retrieve all the numbers, divide them by 2 and sort and show them but only when the result is an integer. In the end you have to store the result in the same field.</p> <p><b>3 JavaScript:</b></p> <p>You have a web page named bubble2.html in the folder "speedtest/". You have to write JavaScript code to create random sized circles when you click in the screen. The center of the circle must be placed in the point where the user clicks. If you need some CSS you have to write it as part of the JavaScript.</p> <p><b>4 SQL:</b></p> <p>Find the mistake in the next SQL Sentence. You only have to round the mistake in this paper</p> <p>UPDATE competitor SET competitors.tfn=Addr.tfn, competitors.code = Addr.code FROM comp competitors INNER JOIN Address Addr ON competitors.Id = Addr.Id;</p>





	<p><b>5 Layout:</b></p> <p>You have a web page named smile.html in the folder “speedtest/”. You have to write the CSS code to create an emoticon like the one you can see here.</p> 
<b>Duración:</b>	Este es un módulo de 1 hora.
<b>Información adjunta:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guarda todos los ficheros creados en un directorio llamado XX_speedtest/ donde <b>XX es tu número de competidor</b>.</li><li>- El fichero de PHP debes instalarlo en tu servidor local disponible para que el jurado pueda acceder.</li></ul>
<b>Observaciones:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Si acabas una tarea puedes comenzar con la siguiente. Los tiempos son orientativos para indicar cuando se va a evaluar cada uno de los documentos.</li></ul>

### 3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo IV

- B. They add a coloured border to the picture
- C. They find the mistake
- D. They order the integer numbers
- E. They create random sized circles where you click
- F. They create the emoticon
- G. They deploy the php application

### 3.3. Calificación del módulo IV

MODULO I: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
B	Elementos multimedia	-	1
C	Bases de datos	-	1
D	Programación en el servidor	-	1
E	Programación en el cliente	-	1
F	Diseño de la interfaz web	-	1
G	Despliegue de la aplicación	-	1

El módulo actual se calificará el primer día de competición cuando hayan acabado todos los participantes.