

# Spainskills

---

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

Plan de pruebas

Speed Test C1

Secretaría General de Formación Profesional

23/03/2022

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 II.....</b>	<b>4</b>
3.1. Instrucciones de trabajo del módulo II.....	4
3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo II.....	6
3.3. Calificación del módulo II.....	6



## 1. Introducción

Este documento establece el plan de pruebas relacionado con el primer 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 II

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

MÓDULO I: 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 picture.jpg in the folder “speedtest/”. You have to transform it into grayscale and resize it to 800x600 pixels. 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 string.php in the folder “speedtest/”. The page has an input text field named “String” and a button. The user of the page can write any string. You have to remove all the numbers from the String and write the result in the field.</p> <p><b>3 JavaScript:</b></p> <p>You have a web page named bubble.html in the folder “speedtest/”. You have to write JavaScript code to create ten random coloured circles. They have to be located in different positions and colours when you refresh the page. If you need some CSS you have to write 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> <pre>DELETE * FROM products WHERE EXISTS (SELECT * FROM PcComponent WHERE products.id_PCcomponent = PcComponent.id AND manufacturer = 'Component');</pre>





	<p><b>5 Layout:</b></p> <p>You have a web page named flag.html and a picture named yellowstar.png in the folder "speedtest/". You have to write the CSS code to create the chinese flag 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 II

- B. They transform the image into grayscale and resize it to 800x600 pixels
- C. They find the mistake
- D. They remove all the numbers from the String
- E. They create random coloured circles
- F. They create the chinese flag
- G. They deploy the php application

### 3.3. Calificación del módulo II

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.