

2º CICLO SUPERIOR DAW
Desarrollo en Servidor

Desarrollo en Servidor
(1ª Evaluación - examen)

DATOS PERSONALES

1^{er} apellido:

2º apellido

Nombre

DNI

Firma alumno:

Profesor: Fernando

Fecha: 2 – 12 – 2020

Instrucciones:

El examen se compone de cinco ejercicios a realizar en el transcurso del examen.

Al final del exámen se entregará la carpeta de ficheros comprimida mediante el aula virtual.

Si queréis guardar la puntuación del control de noviembre dejad uno de los tres primeros ejercicios en blanco.

Ejercicio

Ejercicio 1 (2 puntos)

1. Definir una clase 'plantilla' para modelizar libros, con los datos de titulo, genero y año de publicación (este último será un número entero).
2. Crear una página en html con un formulario para la inserción de los datos de un libro. El título deberá ser obligatorio pero el año y el género no.
3. Crear la clase de procesamiento del formulario. Deberá construir un objeto Libro con los datos recibidos del formulario e imprimir ese objeto por pantalla.

Si no se reciben los datos de año y género deberá crearse con los valores:

1. Año: 0
2. Género: "No indicado"

Al imprimir el valor del objeto, usad el toString() del objeto, modificándolo para que, si el año tiene valor 0, se imprima "No indicado" también en el año.

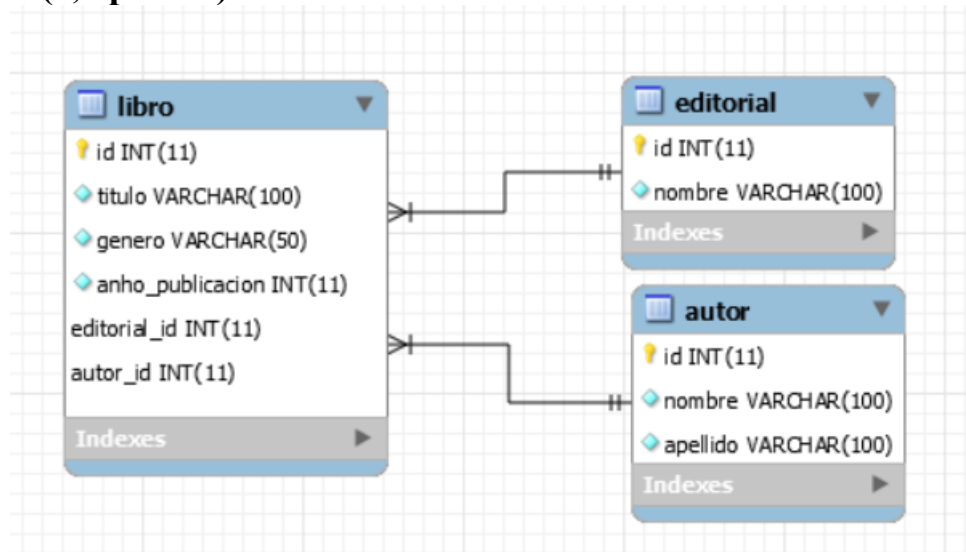
Ejercicio 2 (2 puntos)

1. Definir una clase 'plantilla' para modelizar Jugadores de futbol. Ese objeto deberá tener atributos para nombre, demarcación y dorsal (siendo este un número entero).
2. Crear en el fichero CrearColeccion.php una colección de 3 objetos de tipo Jugador y guardad **la colección completa** en el objeto de sesión. Tras esto redirigid la ejecución a la página MostrarColeccion.php
3. En MostrarColeccion.php recuperad la colección de sesión, recorredla con un bucle e imprimid los objetos.

Ejercicio 3 (2 puntos)

1. Crear una clase 'plantilla' para modelizar un objeto de tipo Tarea. Este objeto tendrá una propiedad nombre y otra severidad (esta última es un entero).
2. Crear una clase de utilidad UtilCookies.php con un método asignarValorCookie. Este método podrá recibir 3 parámetros:
 1. Uno para el nombre de la cookie
 2. Uno para el valor de la cookie
 3. Uno, opcional, para el tiempo de duración de la cookie. Por defecto tendrá el valor 60.
3. Cuerpo del método: Este método deberá al inicio, obtener el valor de la cookie por el nombre dado. Si existe, deberá acceder a su propiedad severidad, que es un int con valores posibles 1, 2 o 3.
4. Si el valor de la cookie que se recibe tiene un valor de severidad mayor que el guardado en la cookie se sobrescribe. Si es menor o igual se mantiene el valor que ya está en la cookie.
5. En la clase Ejercicio3.php deberéis realizar llamadas a este método asignarValorCookie, tanto con valor para tiempo como sin valor para tiempo.

Ejercicio 4 (2,5 puntos)



1. Crear una clase 'plantilla' para modelizar un objeto de tipo Libro según el ER dado.
2. Crear LibroDAO con los siguientes métodos:
 1. insertar (que recibe un objeto de tipo Libro)
 2. borrar (que recibe un objeto de tipo Libro)
 3. actualizar (que recibe un objeto de tipo Libro)
 4. seleccionar por nombre de autor (que recibe un texto con el nombre del autor)
 5. seleccionar todos los libros (que no recibe ningún)

Ejercicio 5 (1,5 puntos)

Con las tablas del ER visto en el punto anterior, definir:

1. En AutorDAO un método de borrado que, SIN USAR TRANSACCIONES, borre a partir de un id de autor dado, el autor y sus libros.
2. En EditorialDAO un método de borrado que, USANDO TRANSACCIONES y a partir de un id de editorial dado, borre la editorial, sus libros asociados y el autor asociado a los libros.
(Si el autor tiene libros de varias editoriales va a fallar, pero da igual para el ejercicio)