

PRIMERA EVALUACIÓN

1. JUEGO DEL MEMORY (8p)

Necesitas: la carpeta img con las imágenes. y estilos.css.

Entregar: juego.php, Tablero.php y los que consideres oportunos.

La clase Tablero.

- Propiedades:

tablero.- array con las imágenes del tablero.

descubiertas.- un array con los índices descubiertos hasta ahora.

jugada.- array con el par de casillas destapadas. Es la jugada en curso.

directorio.- lugar donde se encuentran las imágenes.

- Métodos:

consturctor().- que recibe el directorio donde están las imágenes. Es un parámetro opcional.

También se iniciarán todos los valores del tablero.

inicia_tablero().- inicia los valores.

tablero.- Utiliza los archivos que estén en el directorio del tablero para cargarlos en el array.

Tener en cuenta que se deberán cargar dos entradas para cada imagen. Y también deberá mezclarlos.

Inicia las casillas descubiertas y la jugada como arrays vacíos.

pinta_tablero().- muestra una tabla con el contenido del tablero.

Debe ser genérico.

Utiliz constantes que me indiquen cuántas columnas mostrar.

Mostrará tantas filas como sean necesarias.

Tendrá que mostrar un cuadrado negro (puedes usar un span de clase oculta), para todos los que no estén destapados o que no estén en la jugada actual.

para el resto mostrará las imágenes correspondientes, que están registradas en tablero.

Y completar con blancos si no tengo imágenes suficientes.

borra_jugada().- elimina los datos de la jugada en curso.

jugada_valida(\$jugada).- recibe una jugada, dos casillas, y verifica que estén dentro del rango de valores permitidos. Que no sean el mismo número, y que no estén ya destapadas.

destapar(\$jugada).-

Establece el valor del campo jugada con la jugada que nos pasan.

Si el contenido de las dos casillas coinciden (son la misma imagen), muestra un mensaje de acierto, y añade esas casillas a las destapadas.

En caso contrario informa del fallo.

completado().- devolverá verdadero si el tablero ya está completamente descubierto.

La página juego.php

Juego del MEMORY, consiste en ir destapando casillas de 2 en 2 y si la imagen coincide entonces permanecerán destapadas.

Sino se tapan, y se puede cotinuar intentandolo.

Pasos:

Utilizaremos sesiones para manejar un tablero.

Si se ha pulsado el enlace de reiniciar juego:

- iniciar el tablero.

Si se ha enviado el formulario, realizar comprobación de errores:

- nos tienen que haber dado los valores de las dos casillas.

- las dos casillas no deben de coincidir.

- deben ser válidas en el tablero.

EXAMEN FINAL – EVALUACIÓN ORDINARIA.

2º DAW - DWES

Lunes 16 Marzo de 2020.

Curso 2019/20

página 2

Si se ha enviado sin errores, procesar:

- destapar las casillas del tablero
- poner un enlace para continuar.

sino

- borrar la jugada del tablero.
- comprobar si el tablero esta completado, informar al usuario que ha ganado, y poner un enlace para volver a jugar.

En cualquier caso

- pintar el tablero
- pintar el formulario y sus errores si los tiene.

JUEGO DE MEMORY

0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11

SELECCIONA FICHA



casilla1:

casilla2:

Si elegimos dos casillas que no son la misma imagen, fallamos.

Fallaste
¡¡¡¡¡

JUEGO DE MEMORY

0	1	2		4	5
6		8	9	10	11

SELECCIONA FICHA

casilla1:

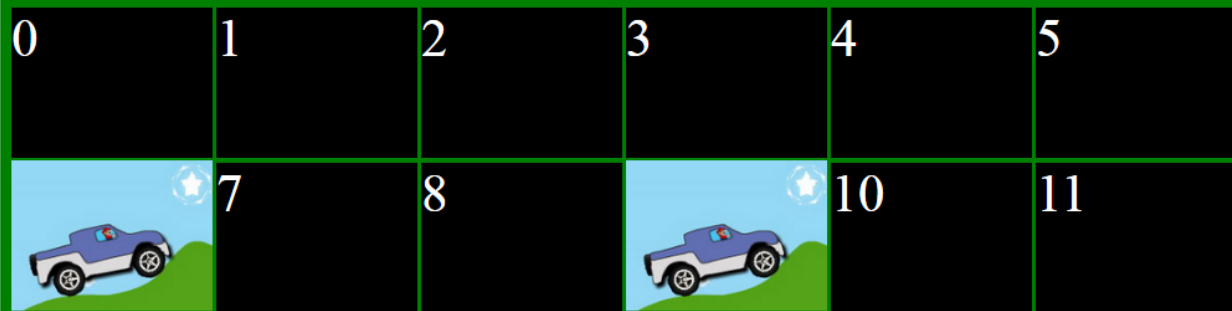
casilla2:

Si elegimos dos casillas con la misma imagen:

Acertaste

[continuar](#)

JUEGO DE MEMORY



SELECCIONA FICHA

casilla1:

casilla2:

Destapar

Si las destapamos todas:

HAS GANADO!!! ENHORABUENA

[volver a jugar](#)

JUEGO DE MEMORY



SELECCIONA FICHA

casilla1:

casilla2:

Destapar

2. CLASE(2p)

Necesitas: Nombre de la clase a implementar (lo encontrarás en las observaciones de la tarea del classroom).

Entregar: Clase.php, Listado.php, clase.txt, y otros ficheros que consideres oportunos.

Crea la interfaz Listar.

Con los métodos cargar, ordenar y listar

Crea la clase <Clase>.

Define constantes, propiedades (mínimo 5) y métodos que consideres oportuno.

Razona tu respuesta (añadelas como comentario del ejercicio).

Utilizando los métodos de la clase:

Haz una lectura del archivo para crear tantos elementos de la clase como líneas haya.

y muéstralos por pantalla en formato de lista ordenada.

Crear un formulario que permita realizar un listado ordenado por algún otro campo.

Utiliza sesiones y muestra el listado ordenado por ese criterio.

SEGUNDA EVALUACIÓN

3. **EJERCICIO AGENCIA (8p)**

Necesitas: vuelo.sql.

Entregar: permisos.sql, agencia.php, ConectaDB.

Crea una página agencia.php

1. Dada la tabla de vuelos, mostrar en formato tabla los vuelos disponibles.

Para ello tener en cuenta que solo podremos mostrar los vuelos que tengan plazas

y cuya fecha de salida sea posterior a la fecha actual,

o los que aunque tengan una fecha igual a la actual, la hora sea superior.

2. Mostrar un formulario con todos los campos de la tabla (salvo el número de plazas), donde se permita realizar las siguientes operaciones:

- consulta :

Mostrar los vuelos disponibles según los campos que haya rellenado el usuario.

Deberán estar ordenados por fecha y hora de salida.

- reserva:

Comprobar que se ha rellenado el campo código del vuelo.

Indicar el error correspondiente a las siguientes situaciones.

- el código no existe.

- el vuelo está fuera de plazo.

- no hay plazas.

Si no se produce ningún error:

- registrar la reserva: reducir en uno el número de plazas.

- confirmar al usuario su vuelo.

- cancelación:

Comprobar que se ha rellenado el campo código del vuelo.

Indicar el error correspondiente a las siguientes situaciones.

- el código no existe.

Si no se produce ningún error:

- registrar la cancelación: aumentar en uno el número de plazas disponibles.

- confirmar al usuario la cancelación del vuelo

- Utiliza el formulario mejorado, con memoria.

CLASE ConectaDB.

- Crear una clase ConectaDB para realizar todas las operaciones con la base de datos.

- Debe utilizar el patrón singleton

- Conexión de tipo PDO.

- Controlar la codificación de caracteres, para que muestre correctamente las tildes.

- Evita ataques de XSS.

- Evita ataques de SQL Injection.

EXAMEN FINAL – EVALUACIÓN ORDINARIA.

2º DAW - DWES

Lunes 16 Marzo de 2020.

Curso 2019/20

página 5

- Utiliza constantes para definir los codigos de error.

Usuario SQL.

- Crea un script sql, con el usuario y los permisos necesarios para tu aplicación.

- utiliza el usuario creado en tu aplicación.

VUELOS DISPONIBLES

CODIGO	FECHA_SALIDA	HORA_SALIDA	DURACION	ORIGEN	DESTINO	PLAZAS_LIBRES
300	2020-03-19	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	130
305	2020-03-19	18:00:00	30	MADRID	BARCELONA	55
301	2020-03-20	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	10
310	2020-03-20	15:00:00	45	MADRID	LUGO	120
302	2020-03-21	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	30

DATOS DEL VUELO

Código del vuelo:

Ciudad origen:

Ciudad destino:

Fecha de salida:

Duracion del vuelo

Si consultamos los vuelos que van a ALICANTE.

VUELOS SELECCIONADOS

CODIGO	FECHA_SALIDA	HORA_SALIDA	DURACION	ORIGEN	DESTINO	PLAZAS_LIBRES
300	2020-03-19	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	130
301	2020-03-20	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	10
302	2020-03-21	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	30

DATOS DEL VUELO

Código del vuelo:

Ciudad origen:

Ciudad destino:

Fecha de salida:

Duracion del vuelo

Si reservamos para el vuelo 301

EXAMEN FINAL – EVALUACIÓN ORDINARIA.

2º DAW - DWES

Lunes 16 Marzo de 2020.

Curso 2019/20

página 6

VUELOS DISPONIBLES

CODIGO	FECHA_SALIDA	HORA_SALIDA	DURACION	ORIGEN	DESTINO	PLAZAS_LIBRES
300	2020-03-19	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	130
305	2020-03-19	18:00:00	30	MADRID	BARCELONA	55
301	2020-03-20	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	9
310	2020-03-20	15:00:00	45	MADRID	LUGO	120
302	2020-03-21	15:00:00	35	MADRID	ALICANTE	30

DATOS DEL VUELO

Código del vuelo:

Ciudad origen:

Ciudad destino:

Fecha de salida:

Duración del vuelo

[Consultar disponibilidad](#)

[Reservar vuelo](#)

[Cancelar vuelo](#)

4. EJERCICIO ESTADISTICAS(2p)

Entregar: Estadisticas.php.

Sabiendo que todos los vuelos disponen de 255 plazas.

Muestra, para todos los vuelos, el código del vuelo, el origen, el destino y una rueda con el porcentaje de vuelos disponibles.

Dentro deberá aparecer el porcentaje con número.

Utiliza la misma clase ConectaDB del ejercicio anterior.