

2º DAW Tarde.

curso 2019-20

MÓDULO 7: DESNVOLUPAMENT WEB EN ENTORNO SERVIDOR

Proyecto V1: Mira por donde!

Nos han encargado que hacemos una aplicación web para que los usuarios puedan jugar al juego " **Mira por donde!**". Este juego consiste en que el usuario seleccione una categoría para que la aplicación le muestre una pregunta de la categoría seleccionada aleatoriamente. Las categorías son siempre las mismas y son las que se muestran en la página **portal.php**.

Junto con la pregunta se mostrarán cuatro posibles respuestas donde sólo una será la verdadera. El usuario escogerá una y si la respuesta ha sido la correcta, la aplicación le comunicará mediante el mensaje «Mira por donde !, has acertado la respuesta», de lo contrario, le mostrará el mensaje «Mira por donde !, no has acertado la respuesta ». Estos dos mensajes irán acompañados de una imagen representativa de la respuesta.

La aplicación constará de una página inicial **inici.php** desde donde el usuario podrá jugar o añadir una pregunta.



A partir de aquí, todas las vistas sólo pertenecen a una única página **portal.php**. Las vistas ya uso las damos hechas.

Si uso fijáis, **portal.php** mostrará una vista u otra según la opción seleccionada, es decir:

documento:	fecha: 12.04.19
presentación	página 1 de 6

Aquí no tiene que hacer nada. De momento con nuestra aplicación no podemos añadir preguntas, ya lo haremos en la siguiente versión del proyecto. Como no tendrá preguntas pero tenemos que jugar al juego, deberá crear un juego de preguntas para poder probar la aplicación. Dónde cree el juego de preguntas es una decisión que debe tomar vosotros, pero seguramente hay maneras muy simples de hacerlo, no uso complican la vida.

Opción 3 → Contestar pregunta

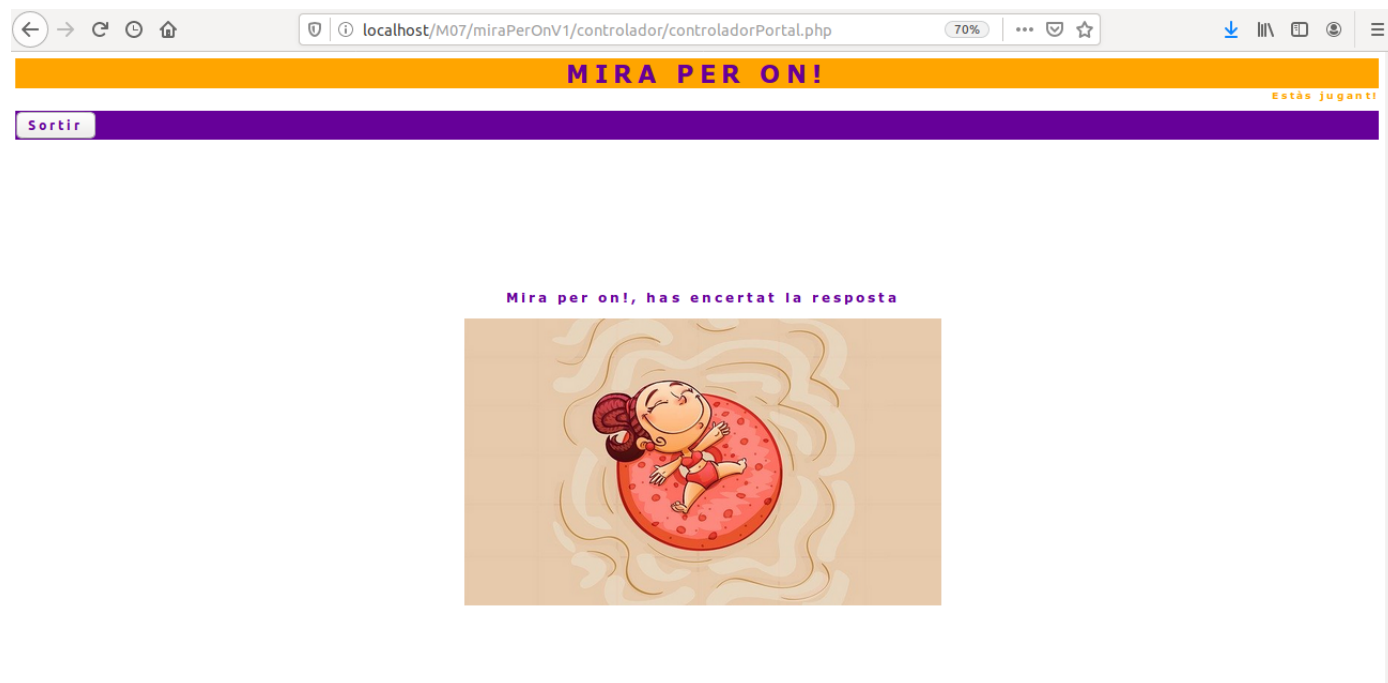


Una vez seleccionada la categoría, al usuario se le muestra la pregunta seleccionada aleatoriamente y las posibles respuestas.

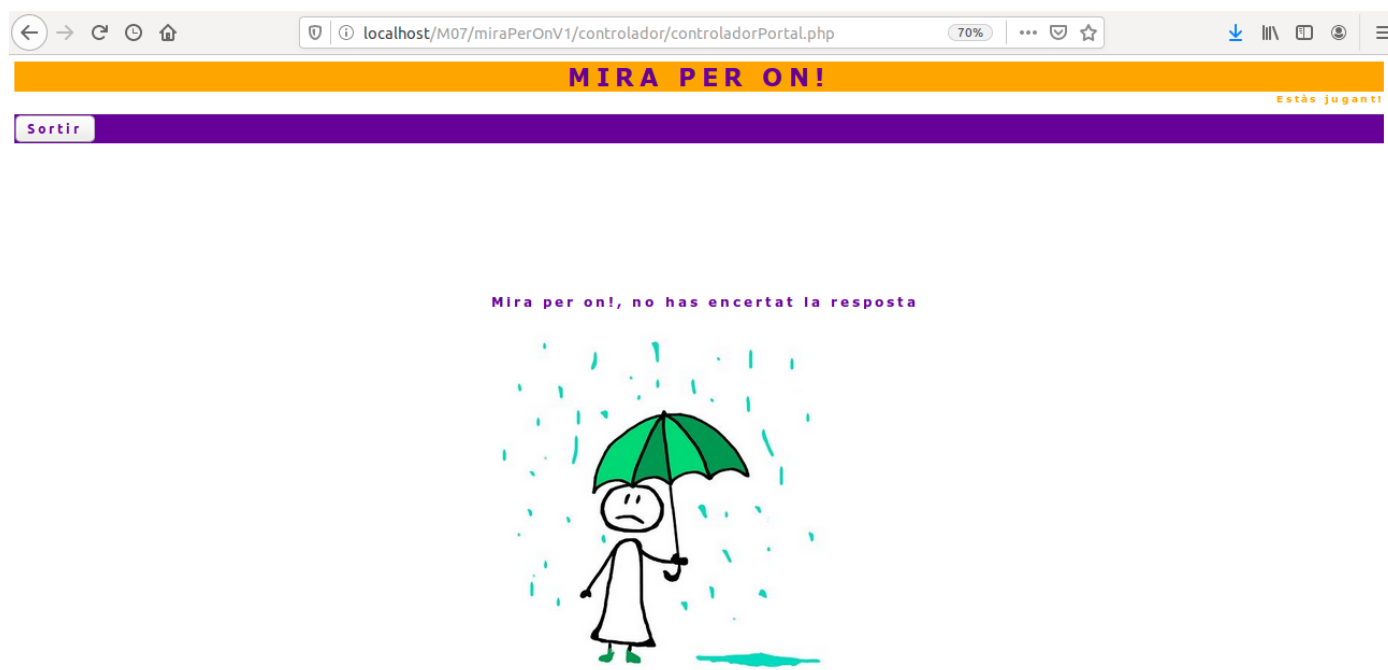
documento:	fecha: 12.04.19
presentación	página 3 de 6

Opción 4 → Mostrar resultado: Si el

usuario acierta la pregunta



Si el usuario no acierta la pregunta



documento:	fecha: 12.04.19
presentación	página 4 de 6

Si os fijáis, en la página **portal.php**, la cabecera es siempre la misma menos en el mensaje que sale a mano derecha, donde se avisa al usuario que es lo que está haciendo, si jugar o añadir una pregunta. Tanto en un caso como el otro, el mensaje tiene que salir a lo largo de todo el proceso, sea jugar o añadir una pregunta.

Debe desarrollar la aplicación, implementando los métodos de las clases o scripts siguiendo los requisitos técnicos que encontrará en los comentarios. No puede añadir ninguna clase más, ni método, ni script a parte de los que encontrará en el proyecto, a menos que se solicite específicamente. En la vista no necesita hacer nada aparte de añadir las imágenes que se especifican en el comentario de algunos de los métodos o scripts.

A continuación tenéis la valoración de cada método o script:

Clase / Script	métodos	puntos
juego	atributos	0,1
	constructor	0,2
	métodos accesorios	0,1
	afegirPregunta ()	0,2
	seleccionarPregunta ()	0,2
pregunta	atributos	0,2
	constructor	0,2
	métodos accesorios	0,1
	afegirResposta ()	0,2
	barrejarRespostes ()	0,2
respuesta	atributos	0,1
	constructor	0,2
	métodos accesorios	0,1
sesion	constructor	0,2
	destruirSessio	0,2
	afegirContingutSessio	0,2

documento:	fecha: 12.04.19
presentación	página 5 de 6

Clase / Script	métodos	puntos
	afegirContingutVectorSessio	0,2
	llegirContingutSessio	0,2
	tancarSessio	0,2
gestioVisitaJoc		0,5
gestioVisitaPortal		0,5
gestioVistaResposta		0,5
controladorInici		1,3
controladorJoc		1,3
controladorPortal		1,3
controladorResposta		1,3

La práctica del necesita hacer en grupos de 2. Tiene tiempo para entregar la práctica hasta **lunes día 12/16/19 a las 17:30** en el enlace que encontrará en el curso de Moodle. Se corregirá a partir del día **16.12.19** de manera presencial en las horas de clase.