

## HASIERAKO OHARRAK / OBSERVACIONES INICIALES

- Proba honek ez du izango eragin zuzenik kalifikazioan, izatekotan jarrerarako hartuko da kontuan, beraz egiten ahalegindu./ Esta prueba no afectará directamente a la calificación, en su caso se tendrá en cuenta para la actitud, intentad hacerla.
- Gomendatzen da benetako azterketa bat izango balitz bezala jardutea. Hau da, interneta ez erabiltzea, are gutxiago ChatGPT. Aurretik egindako ariketa zein soluzioak eta emandako teoria erabili dezakezue./ Se recomienda actuar como si fuera un examen real. Es decir, no utilizar internet, y mucho menos ChatGPT. Podéis utilizar tanto los ejercicios hechos en clase como sus soluciones y por supuesto también la teoría dada.

## ARIKETA / EL EJERCICIO

Galdera erantzunen joko sinple bat osatu beharko da. Ondorengoak dira jokoen ezaugarriak: / Habrá que desarrollar un juego sencillo de preguntas y respuestas. Las características del juego son las siguientes:

- Hasierako formulario bat edukiko du non logina egiteko modua emango den jokoko bi aukerekin batera (jokatu eta puntuazio zerrenda ikusi). Beherago dagon irudian ikusten denaren itxura izan dezake:/ Dispondrá de un formulario inicial en el que se permita realizar el login junto con las dos opciones de juego (jugar y ver lista de puntuaciones). Puede ser algo semejante a la imagen mostrada a continuación.

<b>Erabiltzailea/ Usuario</b>	<input type="text" value="Sartu Erabiltzaile izena"/>
<b>Pasahitza/ Contraseña</b>	<input type="text" value="Sartu pasahitza"/>
<b>Zer da egin nahi duzuna?/ ¿Qué es lo que quieres hacer?</b>	
<input type="radio"/> Puntuazio Zerrenda/ Listado puntuaciones <input type="radio"/> Jokatu/ Jugar	
<input type="button" value="AURRERA"/>	

- **Logina** behin eginda, ez da berririo erakutsiko, hortik aurrera jokoko aukerak baino ez dira erakutsiko./ Una vez confirmado el **login** no se volverá a mostrar, a partir de ahí sólo se mostrarán las opciones de juego.

- Logina ez bada zuzena errore mezu bat agertuko du eta berriro logina egiteko aukera emango du./ Si el login no es correcto se mostrará un mensaje de error y se dará la oportunidad de realizar el login las veces que sea necesario.
- **Puntuazio zerrenda** aukeratuz gero, Erabiltzaileen eta horien puntuazioak azalduko dira taula batean beherazko ordenan. Horrekin batera jokoko aukeren formularioa ere pantailaratuko dira./ Si se selecciona **la lista de puntuaciones**, se mostrarán en una tabla los Usuarios y sus puntuaciones en orden descendente. También se mostrará el formulario de opciones de juego.

**Zer da egin nahi duzuna?/ ¿Qué es lo que quieres hacer?**

☐ Puntuazio Zerrenda/ Listado puntuaciones ☐ Jokatu/ Jugar

**AURRERA**

Erabiltzailea	Puntuazioa
Patxi	2200
Ane	239
Ekain	200
Jon	130
Maitane	52
Jone	10

- **Jokatu aukeratuz gero**, galdera erantzunen arraya bistaratuko da. Irudian azaltzen den antzera./ Si se selecciona la opción **jugar** se mostrarán en pantalla las preguntas con sus posibles respuestas.

**Zein da urrearen elementu kimikoa?**  ▼

**Urdina eta gorriaren nahasketatik zer ateratzen da?**

**Zenbat da 4x4?**  ▼

**BIDALI**

- Behin BIDALI botoia sakatuta, emaitzak egiaztatuko dira, ondo erantzundako galderak agertuko dira mezu batekin, lortutako puntuazioa azalduko da eta

jokoko aukerak pantailaratuko dira. DB-an puntuazioa eguneratuko da; lortutako puntuak gehituko zaizkio lehendik erabiltzaileak zeuzkan puntuei./

Una vez accionado el botón BIDALI se analizarán dichos resultados y se mostrarán la preguntas que se resolvieros adecuadamenete con un mensaje, la puntuación obtenida y las opciones de juego. Se actualizarán las puntuaciones de dicho usuario en la DB sumando las conseguidas en el juego a las ya guardadas anteriormente.

Zein da urrearen elementu kimikoa? galderaren erantzuna Au da. Beraz zuzena da, oso ondo puntuak lortu dituzu.

Zenbat da 4x4? galderaren erantzuna 16 da. Beraz zuzena da, oso ondo puntuak lortu dituzu.

6 puntu lortu dituzu.

**Zer da egin nahi duzuna?/ ¿Qué es lo que quieres hacer?**

☐ Puntuazio Zerrenda/ Listado puntuaciones ☐ Jokatu/ Jugar

AURRERA

## KONTUAN EDUKITZEKO/ A TENER EN CUENTA

- Oharrak sartu behar dituzue kodean./ Se deben introducir observaciones en el código.
- MVC patroia erabiltzea gomendatzen da. / Se recomienda utilizar el patrón MVC.
- Datuak aurretik egongo dira datu basean sartuta./ Los datos estarán ya insertados en la DB.
- Lehenengo exekutatu den fitxategiaren izena Index izan beharko da./ Debeis nombrar al fichero inicial como index.
- \$\_SESSION aldagaia erabili beharko duzue./ Hay que utilizar la variable \$\_SESSION.

## ESKURA JARRITAKO BALIABIDEAK/ RECURSOS PUESTOS A DISPOSICIÓN

Ondoren azaltzen direnak proposamenak dira, ariketa errazte aldera emandakoak, ez da ezinbestekoa horiek erabiltzea. Nahi izatera aldaketak egin ditzakezue. Beti ere egin beharrekoaren eskakizunetara egokitzen diren bitartean./ Las propuestas que se exponen a

continuación son para facilitar el ejercicio, no es imprescindible su uso. Podéis hacer cambios en ellos, siempre y cuando se adecuen a las especificaciones.

- DB posible bat. Taula bat (Erabiltzaile, pasahitza eta puntuazioa dituen)/ Una posible DB. Con una tabla (Usuario, contraseña y puntuación).
- Bista-ri dagokion fitxategia./ El fichero de vista.
- Galdera eta erantzun posibleen array asoziatiboa, galderak eta erantzunak aldatu ditzakezue./ El array asociativo con las preguntas y posibles respuestas. Pordeis cambiar bien las preguntas como las respuestas.

```
//Galdera eta erantzun posibleen array asoziatiboa.  
//Array asociativo de la preguntas y posibles respuestas.  
$joko_arraya=["Zein da errearen elementu kimikoa?" => array("Fr", "Au", "Ur"),  
              "Urdina eta gorriaren nahasketatik zer ateratzen da?" =>  
array("Berdea", "Morea"), "Zenbat da 4x4?" => array("7", "16", "14", "15")];
```

- Galdera eta erantzun zuzenen array asoziatiboa./ El array asociativo con las respuestas correctas.

```
//Galdera eta erantzunaren array asoziatiboa.  
//Array asociativo de la pregunta con su respuesta.  
$emaitzen_arraya=["Zein da errearen elementu kimikoa?" => "Au",  
                  "Urdina eta gorriaren nahasketatik zer ateratzen da?" => "Morea",  
                  "Zenbat da 4x4?" => "16"];
```