
Web-palvelinohjelmointi : Harjoitukset 2 (18p)

- Harjoitustehtävät palautetaan [ScoreTronicilla](#). Tarjolla on myös [ScoreTronicin käyttöohjeet](#)
- Harjoitukset 2 tulee palauttaa **20.1.2020** klo 09.45 mennessä. Kunkin on oltava valmis esittämään merkitsemiensä tehtävien ratkaisut 20.1. klo 9.45 alkavalla lähiopetuskerralla. Jos et pääse paikalle palautuspäivänä, voit etukäteispalauttaa harjoitukset järjestelmään viimeistään palautuspäivää edeltävänä päivänä ja kertomalla etukäteispalautuksesta meilitse Ari.Rantala (at) jamk.fi
- Toimivat ratkaisut tulee voida testata ja lähdekoodit nähdä pelkästään web-selaimen avulla. Yksi vaihtoehto on laittaa 00-php-syntax-highlighter.php-ohjelma siihen kansioon, jossa ratkaisut ovat ja tarjota palautuksen yhteydessä selkeä linkki 00-php-syntax-highlighter.php-ohjelmaan. Ohjelma on tarjolla osoitteessa: <http://netisto.fi/matsku/php/?id=97>
- Tehtävien sovelluslogiikka tulee toteuttaa palvelinpuolella. Ratkaisuihin ei saa käyttää siis JavaScriptiä tai muita vastaavia selainohjelmointiin liittyviä asioita. HTML:n ja CSS:n käyttö on tietysti sallittua.

Tehtävä 1 [3p]

Toteuta PHP-kielellä ohjelma, joka tulostaa sivun ylälaitaan tekstin valitsemiesi valintaruutujen mukaan. Valitut valintaruudut tulee pysyä valittuina peräkkäisillä sivun latauskerroilla.

Väsyttää ankarasti

Pää pipi ankarasti

☒ Väsy

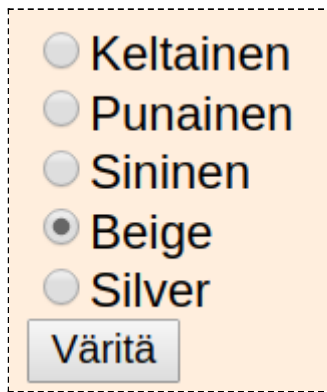
☐ Perjantai

☒ Pää pipi

Kerro tunne

Tehtävä 2 [3p]

Toteuta PHP-kielellä ohjelma, joka vaihtaa sivun taustaväriä valittujen radiopainikkeiden mukaan. Valitut radiopainikkeet tulee pysyä valittuina peräkkäisillä sivun latauskerroilla.



☐ Keltainen
☐ Punainen
☐ Sininen
☒ Beige
☐ Silver

Tehtävä 3 [4p]

Toteuta PHP-kielellä ohjelma, jossa pudotusvalikon (Drop Down Menu) avulla voidaan valita tulostettavaksi linkkilista liittyen valittuun aihealueeseen (esim. Urheilu, Musiikki, Tietokoneet, ...). Linkkilistan tiedot voivat olla tallennettuna ohjelmakoodiin (hard-coded).

Viimeistele ohjelmasi sitten siten, että käyttäjä voi valita monta aihealuetta ja kaikkien näiden linkkivalikoimat tulostetaan näkyville.

Käyttöliittymä voi näyttää vaikkapa seuraavalta:



Urheilu
Musiikki
Kirkot

Päivää urheilun ystävä, tässäpä muutama linkki

- [MTV Sport](#)
- yle.fi/urheilu/

Päivää kirkkojen ystävä, tässäpä muutama linkki

- [Suomen evankelis-luterilainen kirkko](#)
- [Suomen ortodoksinen kirkko](#)

Tehtävä 4 [4p]

Toteuta PHP-kielellä sovellus "Hullu nappi" <http://netisto.fi/hullu-nappi.php>
Kolmannen "hullun napin" klikkauksen jälkeen tekstinsyöttökenttä tyhjätaan
esimerkkiohjelman mukaisesti ja toiminta alkaa uudelleen alusta.

Tehtävä 5 [4p]

Tee PHP-kielellä "Haluatko miljonääriksi kilpailuun -sovellus", joka laskee pistemäärän 3+n kysymyksen monivalintakysymyssarjasta. Tiedot vaihtoehtojen pisteistä pidetään ohjelmakoodissa (hard-coded). Tuloksia ei tarvitse tallentaa palvelimelle. Ohjelmakoodi käyttöliittymineen on tallennettuna samassa tiedostossa.

Kysymystyypit käyttöliittymineen ovat seuraavia:

1. Ensimmäisessä kysymystyypissä on kolme vaihtoehtoa, joista vain yksi on oikea. Oikeasta vastauksesta saa pisteen, väärästä vastauksesta ei vähennetä pisteitä. Käyttöliittymän toteutus valintanapeilla (radiobutton). Toteuta ainakin yksi tällainen kysymys.
2. Toisessa kysymystyypissä on kolme vaihtoehtoa, joista vain yksi on oikea. Oikeasta vastauksesta kaksi pistettä, väärästä vastauksesta vähennetään kaksi pistettä. Käyttöliittymän toteutus yhdistelmäruudulla (Combo Box) siten, että jokin vaihtoehto on valittava. Toteuta ainakin yksi tällainen kysymys.
3. Kolmannen osion kussakin kysymyksessä on kolme vaihtoehtoa, joista oikeita voi olla 0-3kpl. Oikeasta vastauksesta lisätään 3 pistettä ja väärästä vähennetään 3 pistettä. Mitään vaihtoehtoa ei ole pakko valita, toisaalta voidaan valita kaikki. Käyttöliittymän toteutus valintaruuduilla (checkbox). Toteuta ainakin kaksi tällaista kysymystä.

Ohjelman käyttöliittymä voisi näyttää esimerkiksi seuraavalta

Haluatko miljonääriksi

Vastaa oikein! Voita miljoona!

1. Mikä seuraavista on oikea vastaus?

☒ Oikea vastaus

☐ Väärä vastaus

☐ Väärä vastaus

2. Mitä kirjainlyhenne PHP tarkoittaa puhuttaessa Web-ohjelmoinnista?

PHP: Hypertext Preprocessor ▼

3. PHP-skriptit

☒ toimivat ainoastaan Unix- ja Linux-käyttöjärjestelmissä

☐ tarvitsevat toimiakseen Perl-tulkin

☒ ovat ohjelmakoodia, joka upotetaan HTML-sivun lomaan

4. PHP-kielessä

☒ muuttajat on aina esiteltävä ennen käyttöä

☒ taulukoissa voi käyttää ainoastaan kokonaislukuindeksejä

☒ on boolean-tietotyyppi

Nimi:

