

Centro Integrado de Formación Profesional de Avilés

Departamento de Informática y Comunicaciones

Ciclo Formativo de Grado Superior “Desarrollo de aplicaciones web”

Módulo “Programación web entorno servidor”

Modalidad presencial

Prueba conocimientos global PHP

16 de febrero de 2024

Nombre	
Apellidos	
Firma	

Leer antes de iniciar el examen:

- El alumno creará los ficheros indicados en el enunciado.
- Una vez finalizado el examen **subirá comprimidos** a la plataforma los ficheros llamando a dicho fichero **nombre_apellido1**, dicha fichero incluirá los módulos PHP correspondientes a la resolución del examen, así como la captura de pantalla con la creación del usuario jugador.
- El examen ha de realizar **sin utilizar código de javascript**, es uso de este lenguaje hará que se obtengan 0 puntos en el ejercicio que se haya utilizado.
- El alumno puede realizar la prueba de conocimientos **usando todos los apuntes, prácticas y ejercicios resueltos que considere oportunos, puede reutilizar todo el código que considere necesario**, para ello puede usar un lápiz de memoria donde tendrá almacenado todo el material que desee.
- Se **presuponen los conocimientos necesarios** de **HTML** y **SQL** para poder realizar las pruebas de conocimientos de este módulo satisfactoriamente.
- El examen está valorado sobre 10 puntos.

	Ejercicio 1	Ejercicio 2	Ejercicio 3	Ejercicio 4	Total
Total	1,5	2,5	4,5	1,5	10
Nota					

Ejercicio 1 – Validación de entrada (1,5 puntos)

Crear una base de datos llamada **JEROGLIFICO** que contendrá dos tablas, se importará la estructura del fichero facilitado a tal fin desde phpMyAdmin. Se ha de crear un **usuario de la BD llamado jugador**, este usuario podrá leer/insertar en la tabla respuestas y leer la tabla jugador y solución. Con este usuario será con el que se realizarán todas las acciones.

jeroglifico jugador	jeroglifico respuestas	jeroglifico solucion
nombre : varchar(25)	fecha : date	fecha : date
login : varchar(15)	login : varchar(15)	solucion : varchar(30)
clave : varchar(40)	hora : time	
puntos : int(11)	respuesta : varchar(30)	
extra : int(11)		

- Crear el usuario **jugador** y dar los permisos correspondientes, para ello se ha de hacer una captura de pantalla donde se vean los permisos a cada tabla (0,5 puntos). A partir de este punto se trabajará con el usuario jugador, **cada ejercicio que no sea resuelto con este usuario se penalizará con un punto**.
- Una vez creada la estructura anterior generar un módulo de php llamado **index.php**, dicho módulo será un formulario de entrada que pida login y clave. Se ha de comprobar que el login y la clave existen en la tabla de jugador, si es así **se entra a la aplicación**, en caso contrario se **vuelve a pedir los datos de acceso tal como se indica en la figura de la derecha**. (1 punto).

<h3>Iniciar sesión</h3> <p>Usuario: <input type="text"/></p> <p>Contraseña: <input type="password"/></p> <p><input type="button" value="Entrar"/></p>	<h3>Iniciar sesión</h3> <p>Credenciales incorrectas. Inténtalo de nuevo.</p> <p>Usuario: <input type="text"/></p> <p>Contraseña: <input type="password"/></p> <p><input type="button" value="Entrar"/></p>
---	--

Ejercicio 2 – Introducir el resultado del jeroglífico del día (2,5 puntos)

Crear un módulo llamado **inicio.php**. Diseñar una pantalla similar al que se muestra debajo, para ello se ha de mostrar el jeroglífico del día cuyo nombre de fichero corresponde con **20240216.jpg** que estará guardado en una carpeta llamada **imagen**. Aparecerá también una caja de texto donde insertar la solución. Debajo se han de mostrar dos botones o hipervínculos para acceder a **Ver puntos por jugador** o **Resultados del día**. Cada usuario que acceda a la aplicación ha de poder introducir su solución y cuando pulse Enviar está se grabará en la base de datos. También cada usuario ha de poder ver las estadísticas que desee.

Bienvenido, Yolanda Iglesias!

JEROGLÍFICO



¡Todos hablan de la fiesta de ayer!

Solución al jeroglífico:

[Ver puntos por jugador](#)

[Resultados del día](#)

- Mostrar el nombre del usuario que ha accedido (0,25 puntos).
- Grabar correctamente en la BD (1 punto).
- Mostrar correctamente el fichero con el jeroglífico desde la carpeta imagen (1 punto).
- Mostrar correctamente los hipervínculos o botones al resto de la aplicación (0,25 puntos).

Ejercicio 3 – Ver resultados del día (4,5 puntos)

Crear un módulo llamado **resultado.php** en el que a partir de la fecha del sistema se obtengan los resultados de los jugadores que han solucionado correctamente el jeroglífico en ese día. La pantalla ha de mostrar el número de jugadores que han acertado y los que han fallado hasta el momento, según se vayan incrementando las jugadas en el día los resultados se han de ver reflejados en esta pantalla. Además este módulo ha de **sumar un punto a cada jugador** que haya acertado en el campo de puntos de la tabla jugador.

Fecha: 2024-02-16	
Jugadores acertantes: 3	
Login	Hora
leston	12:11:03
miguel	12:13:31
olga	23:57:38
Jugadores que han fallado	
Login	Hora
Diego	11:34:24

- a) Mostrar correctamente la fecha del sistema (0,25 puntos).
- b) Mostrar el número de jugadores acertantes (0,25 puntos).
- c) Mostrar el nombre y hora de los jugadores acertantes (1 puntos).
- d) Mostrar el nombre y hora de los jugadores que han fallado (1 puntos).
- e) **Sumar un punto a cada jugador** que haya acertado (2 puntos)

Ejercicio 4 – Puntos por jugador (1,5 puntos)

Crear un módulo llamado **puntos.php**. A esta pantalla accederá el usuario que esté logueado en ese momento, se han de mostrar cada uno de los usuarios registrados y el número de puntos acumulados que tiene. El aspecto del bloque será el siguiente.

Puntos por jugador		
Login	Puntos	
Benja	57	<div></div>
diego	152	<div></div>
Dioni	131	<div></div>
guillermo	23	<div></div>
IreneAdler	119	<div></div>
leston	148	<div></div>
Lourdes	139	<div></div>
Luison	124	<div></div>
miguel	143	<div></div>
mluisaoa	0	<div></div>
olga	130	<div></div>
victorun	54	<div></div>
yolandais	0	<div></div>

- a) Extraer de la base de datos la información correctamente (0,25 puntos).
- b) Pintar la tabla correctamente sin la gráfica (0,25 puntos).
- c) Pintar la gráfica correctamente (1 punto).