

**Convocatoria:** Extraordinaria

**Ciclo:** Desarrollo de Aplicaciones Web

**Módulo:** Desarrollo en entorno servidor

DATOS DEL ASPIRANTE			CALIFICACIÓN
APELLIDOS:			
NOMBRE:	D.N.I., N.I.E O Pasaporte	Fecha	

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA
<ol style="list-style-type: none"> <li>El examen práctico se entregará en un <b>archivo comprimido con el nombre del alumno/a en el apartado destinado para ello en el aula virtual</b> del módulo, <b>antes del fin de la hora prevista de entrega. No se aceptarán entregas fuera de plazo ni por otros medios que los aquí indicados.</b></li> <li>La profesora solo comprobará que se ha realizado una entrega en el aula virtual, <b>es responsabilidad del alumno/a comprobar y entregar los archivos correctos.</b></li> <li>La asistencia al examen tendrá como límite 10" de su hora estipulada, no permitiendo entrar en la reunión a posteriori.</li> <li><b>LOS MICRÓFONOS DEBERÁN ESTAR SILENCIADOS.</b> Solo la profesora podrá usarlo.</li> <li><b>Es obligatorio que</b> los alumnos conecten la cámara, o en su defecto utilicen la del móvil, y se enfoquen a sí mismos durante la realización del examen.</li> <li>La reunión no será grabada.</li> <li>Las dudas se plantearán y se contestarán por el chat privado de Webex.</li> <li><b>Durante el examen no se podrán realizar o contestar llamadas.</b></li> <li>Se pueden usar los recursos propios, o encontrados en internet que se consideren (<b>indicando en el código en forma de comentario el origen y una breve explicación de su funcionalidad</b>). No se considerarán válidos los de compañeros (puede dar lugar a sospecha de copia).</li> <li><b>Si la ejecución de un ejercicio produce algún tipo de error o aviso, su calificación será un 0.</b></li> <li><b>La copia fraudulenta entre asistentes, así como la falsificación de la identidad dará lugar a la EXPLUSIÓN DEL EXAMEN Y/O SUSPENSO del alumno.</b></li> <li>Cualquier cosa que el alumno considere de interés explicar sobre el código deberá añadirse en forma de comentario. También deberán añadirse como comentarios dudas sobre la interpretación del enunciado y la solución adoptada.</li> <li>No sólo se tendrá en cuenta la corrección del código, sino el uso correcto de lo aprendido a lo largo de la asignatura (código bien organizado, control de errores, etc.).</li> </ol> <p><b>EL NO CUMPLIMIENTO DE ESTAS NORMAS SUPONE EL SUSPENSO Y EXPULSIÓN DEL EXAMEN.</b></p> <p><b>El test tiene un valor de 1,25 puntos, el examen práctico 8,75 puntos</b></p>

## ENUNCIADO DE LA PRUEBA

# Tienda online

### Aspectos generales de la prueba:

- Crear una aplicación web que simule una tienda online de plumas estilográficas. Debe utilizarse la **versión 7.0 de PHP**.
- En la parte superior de todos los ficheros de código debe aparecer el nombre del alumno/a en forma de comentario.
- El código PHP debe incluir comentarios explicativos tanto del código propio, como del ajeno, además de indicar la procedencia de este último.
- El título que aparecerá en las páginas web de la aplicación será “Examen + nombre del alumno/a”.
- Todos los elementos del ejercicio relacionados con precios o gastos deberán mostrarse con dos decimales y el símbolo €.
- No se valorará el uso de estilos CSS aunque sí que la aplicación tenga una presentación correcta.
- Se permite, si se desea, el uso de Bootstrap para la mejora de la estética, pero no puntuará más.
- El uso de JavaScript **SOLO ESTÁ PERMITIDO** si se va a usar AJAX o jQuery para realizar consultas asíncronas, **cualquier otro uso o librería penalizará**.
- Junto con el enunciado **se entrega una carpeta con imágenes y un archivo SQL** que crea la base de datos y las tablas necesarias para la realización de los ejercicios.

### Base de datos:

- Para la conexión a la BD desde PHP se utilizará el usuario root y la contraseña “”.
- La base de datos “tienda\_plumas” contiene las siguientes tablas:


- **Producto:** contiene el código, nombre, precio, categoría (plumas o premium) y el nombre del archivo .jpg que corresponde a la foto del producto.

Nombre	Tipo
codigo 	int(11)
nombre	varchar(50)
precio	float
categoria	varchar(50)
imagen	varchar(100)

- **Stock:** contiene el código del producto y el número de unidades de dicho producto que hay en stock.

Nombre	Tipo
codigo	int(11)
unidades	int(11)

- **Envíos (sin tilde):** contiene la información relativa a los gastos de envío que se aplicarán según la zona donde se vaya a mandar el pedido. El campo código contiene un texto que indica una zona, por ejemplo, España, China, Baleares, etc.

#	Nombre	Tipo
1	codigo 	varchar(50)
2	precio	float

### **Ejercicio (8,75 puntos):**

La aplicación “Tienda online de plumas estilográficas” constará de las siguientes partes:

1) **Listado y carrito:** al iniciar la aplicación aparecerá una página que contiene:

**A) En la zona de la izquierda de la página** se mostrará la siguiente información por este orden:

- Un encabezado: “Productos”.
- Un texto: “Ordenar por”.
- Al lado del texto, una lista desplegable con las siguientes opciones: “Nombre, Precio mayor primero y Precio menor primero”.
- Al lado del desplegable se mostrará un botón “Ordenar”, que al ser pulsado mostrará el listado de los productos de la tienda (explicado en el siguiente punto) ordenados según la opción del desplegable seleccionada.
- Listado de los productos (por defecto sin ningún orden concreto): la información a mostrar **en cada producto** debe ser (y por este orden):
  1. Imagen del producto (se recomienda una anchura de 300px).
  2. Código del producto.
  3. Nombre del producto.
  4. Precio (debe aparecer siempre con dos decimales).
  5. Categoría.
  6. Un botón “Añadir al carrito”. Este botón aparecerá deshabilitado si no hay stock del producto. Además, si el stock del producto fuera 0, se mostrará al lado del botón, el texto en color rojo: “Producto no disponible”. En cambio, si quedan menos de 3 unidades se mostrará el texto en color rojo, “Quedan pocas unidades”. Al pulsar este botón, el producto correspondiente se añadirá al carrito de la compra, que se explica en el punto B de este apartado.

**B) En la zona de la derecha** de la página se mostrarán los productos que se vayan añadiendo al carrito. La información que debe mostrar por este orden es:

- Encabezado: “Carrito”. Si el carrito está vacío no se mostrará nada más.
- Si hay productos en el carrito, se mostrará, a continuación del encabezado:
  1. El precio total de la compra hasta el momento.
  2. Debajo, todos los productos que se han ido añadiendo al carrito, mostrando **de cada uno** (y por este orden):
    - a. La imagen del producto (se recomienda un ancho de 130px)
    - b. Precio del producto (debe aparecer siempre con dos decimales).
    - c. Unidades que lleva compradas (*Cada vez que se pulse el botón “Añadir al carrito” de la zona de la izquierda sobre un producto se debe incrementar el número de unidades de ese producto*).
    - d. Un botón “Borrar del carrito”. Al pulsarlo, se borra del carrito de la compra toda la información de **ese producto (y solo ese)**.
  3. Botón “Comprar”. Al pulsarlo, la aplicación pasará al punto 2 (Compra).
  4. Botón “Vaciar carrito”. Al pulsarlo, se borrará el contenido de **todos** los productos del carrito de la compra, quedando vacío.

**2) Compra:** En esta página aparecerá la siguiente información:

- A) Un encabezado: “Finalizar compra”.
- B) Un texto “Destino”.
- C) Al lado del texto, una lista desplegable con contenido del campo código de la tabla “envíos” de la BD. Esta tabla contiene los gastos de envío que se aplicará a la compra en función de dónde haya que enviarla (*esta información se necesitará en el punto 3 (Confirmación de entrega)*).
- D) Al lado del desplegable un botón “Finalizar Compra”. Al pulsarlo, la aplicación pasará al punto 3 (Confirmación de compra).
- E) Un botón “Volver a la tienda”. Al pulsarlo, la aplicación volverá al punto 1 (listado y carrito) mostrando tanto la lista de productos (sin ningún orden concreto), como lo que hubiera en el carrito.
- F) Debajo se mostrará el contenido del carrito de la compra, mostrando para cada producto:
  - 1. La imagen del producto (se recomienda un ancho de 300 píxeles).
  - 2. Precio del producto (con dos decimales).
  - 3. Unidades que compra. Si han pedido más unidades de las que hay en stock deberá aparecer al lado el mensaje en color rojo “No hay stock suficiente, el pedido no será enviado hasta estar completo.”.

***Nota: por simplificar la aplicación NO hay que hacer la actualización de stock en la BD.***

**3) Confirmación de compra:** En esta página aparecerá la siguiente información:

- A) Un encabezado: “**La compra se ha realizado con éxito:**”
- B) Un texto “Precio del pedido” seguido del precio total de los productos del carrito (con dos decimales).
- C) Un texto “Gastos de envío” seguido de los gastos a aplicar (con dos decimales). En este caso, si el precio total de los productos es igual o superior a 100€ se mostrará el texto “0€ de gastos de envío”. En caso contrario se le aplicarán los gastos de envío seleccionados en la parte de “Compra”.
- D) Un texto “Precio total” seguido del precio total del pedido (sumándole los gastos de envío), mostrándolo con dos decimales.
- E) Un botón “Salir”. Al pulsarlo, la aplicación volverá a la pantalla inicial para comenzar una nueva compra.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y VALORACIÓN

Los criterios de calificación se muestran en la siguiente tabla:

Funcionalidad	(0-3) (0%-50%)	(3-7) (50%-70%)	(8-10) (70%-100%)	Pts
Requisitos generales	El sistema cumple los requisitos generales por debajo del 50%.	El sistema cumple los requisitos generales entre un 50% y un 70% de lo que debería	El sistema cumple todos los requisitos generales del enunciado.	0,5
Código	El código no es eficiente ni estructurado	El código es parcialmente eficiente y estructurado.	El código es eficiente y estructurado.	0,5
Listado de productos	Muestra menos del 50% de lo que se pide.	Muestra de forma parcial o incompleta la información.	Muestra el listado completo y de forma completa y correcta.	1,5
Carrito de la compra	Muestra menos del 50% de lo que se pide.	Muestra de forma parcial o incompleta la información.	Muestra y recupera la información del carrito de forma correcta.	1,5
Compra	Muestra menos del 50% de lo que se pide.	Muestra de forma parcial o incompleta la información.	Muestra el contenido de esta parte de forma completa y correcta.	1,25
Confirmación de compra	Muestra menos del 50% de lo que se pide.	Muestra los datos de forma incompleta o incorrecta.	Muestra toda la información que se pedía de forma correcta.	0,75
Preparación y acceso a BBDD	No se conecta con la BD o realiza menos del 50% de las operaciones que se pedían.	Realiza entre un 50% y un 70% de las operaciones que se piden y/o lo hace de forma parcial o incorrecta.	Realiza todas las operaciones necesarias con la BD de forma adecuada y eficiente, utilizando consultas preparadas, y optimizadas en SQL al trabajar con tablas	0,25
Sesiones	No usa sesiones o se producen errores o avisos al usarlas.	Usa sesiones pero no guarda la información adecuada o no la elimina cuando ya no es necesaria.	Usa sesiones correctamente	0,5
Diseño OO	No define clases o en su mayoría no están bien diseñadas aprovechando por debajo del 50% sus posibilidades.	Define clases aunque hay errores en el diseño de métodos y propiedades, siendo su funcionalidad básica, aprovechando sus posibilidades entre un 50 y un 70%.	Define clases y tanto su diseño y como la funcionalidad son correctos y eficientes.	0,5

Creación de vistas	No incluye el código de las vistas o el código aportado es muy pobre.	Se aportan vistas aunque hay errores en el diseño y funcionalidad.	Se aportan vistas con un diseño correcto y funcionales.	0,5
Diseño del código del controlador	Contempla menos del 20% de las peticiones posibles que pueden llegar a la aplicación. La estructura del código no es la adecuada.	Contempla menos del 80% de las peticiones posibles que pueden llegar a la aplicación. La estructura del código es la adecuada.	Contempla más del 80% de las peticiones posibles que pueden llegar a la aplicación. La estructura del código es la adecuada.	0,5
Creación de Modelos	No incluye el código de la parte de Modelo o el código es muy pobre.	Se incluye código de la parte de Modelo aunque hay errores en la funcionalidad y en el diseño o es insuficiente.	Se aporta código de la parte de Modelo con un diseño correcto y funcionales.	0,5