

Convocatoria: Extraordinaria

Ciclo: Desarrollo Aplicaciones Web

Módulo: Desarrollo Web en Entorno Servidor

Instrucciones para la realización de la prueba.

Las instrucciones que se detallan a continuación son solamente relevantes para la configuración de los equipos del centro, también para cualquier equipo que replique esa misma configuración. Si el alumno/a utiliza otro tipo de entorno debe asegurarse que tiene conocimientos para realizar estas mismas operaciones en su entorno. También se responsabiliza de cualquier retraso en el inicio de la prueba debido a problemas con la configuración de la aplicación suministrada en la prueba.

1 Al inicio de la prueba

- Conectarse al aula virtual y descargar el proyecto en formato zip alojado en la tarea con el nombre “Prueba Final Extraordinaria”. En el caso en que no haya acceso al aula virtual se habilitará un mecanismo alternativo para obtener el proyecto de código inicial. Para ello es necesario disponer de las claves del aula virtual. Se recomienda que se traigan apuntadas, aunque ya puedan estar guardadas en el PC por si hay que conectarse desde otra máquina.
- Descomprimir el archivo en la carpeta en la ubicación elegida, por ejemplo (D: o E:). La unidad C: está protegida y se restaura después de cada reinicio del PC por lo que no se recomienda copiar el proyecto en ninguna carpeta en C:. Si se decide desplegar en C:/xampp/htdocs es recomendable hacer copias de seguridad del proyecto en (D: o E:) cada cierto tiempo para no perder el trabajo si el PC se bloquea.
- No es necesario descargar ninguna librería con composer porque ya están todas las librerías necesarias en la carpeta “vendor” del proyecto.
- Para asegurarse de que la configuración de la carga automática de composer es correcta, situarse en la carpeta del proyecto con la herramienta de símbolo del sistema (cmd) y ejecuta el comando: composer dump-autoload
- Abrir el proyecto en el IDE Apache Netbeans.
- Arrancar el panel de control de XAMPP a través del menú de programas de Windows.
- Arrancar Apache y MySQL desde el panel de control de XAMPP, pinchando sobre los botones “Start”.
- Arrancar phpMyAdmin desde el panel de control de XAMPP, pinchando sobre el botón “Admin” asociado a MySQL.
- Importar el esquema de la base de datos de la aplicación pinchando en la pestaña “Importar” en el menú superior. Una vez en la página de importación pinchar en el botón “Seleccionar archivo” y navegar hasta la carpeta “bd” del proyecto descomprimido. Seleccionar el fichero con extensión “.sql” donde reside el esquema y pulsar el botón “Continuar” situado abajo a la derecha. Ignora los errores #1045 Base de datos no seleccionada que puedan ocurrir.

2 Durante la prueba

- Se aconseja encarecidamente que después de terminar el desarrollo de cualquier punto solicitado en el enunciado se realice una copia de seguridad del proyecto en la unidad D: o E:. Se trata de evitar que el código añadido en una de las partes de la prueba introduzca errores que no permitan corregir otras áreas de la prueba. Es muy importante poder volver a un estado en el que proyecto se ejecuta correctamente y muestra nuestro progreso en la prueba.
- **Se debe añadir el nombre y apellidos del alumno/a como comentario en todos los ficheros que sean editados, ya sea porque modificamos su contenido o porque decidimos añadirlos nuevos. Aquellos cambios introducidos en ficheros en los que no se ha añadido el nombre no se tendrán en cuenta durante la corrección.**

3 Al final de la prueba

- Comprimir la carpeta del proyecto y su contenido con zip o rar. Nombrar el fichero de la siguiente forma: nombre_apellido1_extraordinaria.zip (.rar)
- Subir el archivo .zip al aula virtual en la tarea “Prueba Final Extraordinaria”.

Enunciado Convocatoria Extraordinaria

Juego del Ahorcado

El juego de ahorcado consiste en descubrir una palabra secreta enviando una a una las letras que pensamos que componen dicha palabra. Cada fallo supone añadir una parte del dibujo del ahorcado. Si la figura del ahorcado se completa entonces el jugador pierde la partida.

Antes de comenzar la prueba asegúrate que has creado la base de datos “hangman” que consiste en una tabla “usuarios” que contiene una fila (1, ‘pepe’, ‘123456’, ‘pepe@gmail.es’)

El examen consiste en realizar dos modificaciones al juego del ahorcado aportado como punto de partida. **Al final de la prueba se entregará un único proyecto con todos los cambios realizados.**

1 Permitir gestionar el perfil de usuario. (5 pts)

Se trata de que la aplicación permita a los usuarios gestionar sus datos de perfil. Esta funcionalidad consiste en lo siguiente:


- El acceso al formulario de perfil se realiza por medio del enlace “Perfil” que aparece en el menú desplegable asociado al nombre del usuario creado en la vista Blade “app” y que aparece en la parte superior derecha de la página del juego.
- Implementación de una vista que corresponda con un formulario de cambio de datos de perfil que permite cambiar los datos del nombre de usuario, su clave y su correo electrónico. El formulario se presenta al usuario con sus datos tal y como figuran en la base de datos.
- Una vez modificados los datos del formulario deben ser validados según las siguientes reglas:
 - El nombre de usuario es obligatorio y debe estar compuesto por una secuencia de 3 a 15 caracteres sin espacios en blanco. La expresión regular es “/^\w{3,15}\$/”.
 - El mensaje de error asociado será: “El nombre de usuario debe tener entre 3 y 15 letras sin blancos”.
 - La clave es obligatoria y debe estar compuesto por al menos 6 caracteres que incluyen al menos un dígito y ningún espacio en blanco.
 - El mensaje de error asociado será: “El password debe tener al menos 6 caracteres y contener al menos un dígito, sin blancos”.
 - El correo es obligatorio y debe tener un formato válido y pertenecer al dominio “.es”.
 - El mensaje de error asociado será: “El correo debe tener un formato válido y pertenecer al dominio .es”.
- Si los datos no son válidos se volverá a mostrar el formulario relleno con los datos introducidos y con los mensajes de error asociados a los campos incorrectos.
- Si todos los datos son correctos se almacenan los datos en la base de datos.
- Incluir el control de esta funcionalidad en el script index.php

2 Permitir al jugador solicitar un resumen de partidas. (5 ptos)

Se trata de implementar el mecanismo por el cual el jugador puede solicitar en cualquier momento un resumen de las partidas terminadas durante la sesión abierta con la aplicación. Solamente se reportan las partidas jugadas durante la sesión en curso. No es necesario guardar el histórico de las partidas en la base de datos.

- Se debe activar la funcionalidad pinchando en el enlace “Resumen Partidas” que aparece en la vista de “juego”.
- El servidor construye una vista con dos tablas, una en la que se muestran las palabras ocultas de las partidas ganadas por el jugador y otra con las palabras ocultas de las partidas que ha perdido. La tabla de palabras descubiertas muestra también el número de errores cometidos. Las tablas de palabras se ordenan alfabéticamente (de la A a la Z).
- Si en alguna de las tablas no hay palabras todavía debe indicarse la frase “No hay palabras”.
- Añadir un enlace “Volver” que nos devuelva a la vista del juego.
- Incluir esta funcionalidad en el script juego.php.

Se muestra la vista del listado de partidas. No es necesario que los estilos sean exactamente los mismos.

 Ahorcado

[Volver](#)

Resumen de partidas jugadas

#	Partidas ganadas	# Errores	#	Partidas perdidas
1	GUAINA	2	No hay palabras	
2	SAMPEDRADA	4		
3	TRECEAVO	3		

Guía de evaluación Convocatoria Extraordinaria

Permitir gestionar el perfil de usuario.

Formulario de cambio de perfil (0,5 ptos)

El formulario de cambio de perfil contiene los campos adecuados y puede ser rellenado y enviado a la aplicación.

Bonus - Formulario de cambio de perfil creado con BladeOne (1 pto)

El formulario de cambio de perfil se ha creado mediante una vista BladeOne que hereda de una vista app que contiene los aspectos comunes del resto de vistas.

Validación de datos introducidos en el formulario de cambio de perfil (1,5 ptos)

La aplicación valida los datos introducidos en los campos del formulario ya sea en el cliente o en el servidor mostrando los mensajes de error requeridos. La correcta validación de cada campo aporta 0,5 ptos.

Cambio de perfil de usuario en la BBDD (1 pto)

El script index.php recibe los datos del formulario y los usa para modificar los datos del usuario en la tabla usuarios de la base de datos

Bonus - El controlador usa objetos del modelo o repositorios para la operación de persistencia. (1 pto)

La actualización en la base de datos se realiza a través del objeto del modelo Usuario o un objeto repositorio de usuarios usando la librería PDO

Permitir al jugador solicitar un resumen de partidas.

El jugador puede solicitar un listado de partidas ganadas y perdidas durante la sesión. (0,5 ptos)

El jugador pulsa en el enlace de "Resumen de Partidas" y el script juego.php recibe la petición para generar el listado.

Se utiliza la sesión para almacenar las partidas acabadas durante la sesión (1 pto)

Se almacenan las partidas acabadas en la sesión PHP para poder generar el listado final

Se ordena cada lista correctamente (1 pto)

Cada lista de partidas se ordena según los criterios descritos en el enunciado. Cada lista puntúa 0,5

Listado de partidas ganadas y perdidas (1 pto)

Se crea una vista con las listas de partidas en un formato parecido al mostrado en el enunciado. La vista debe incluir un botón para volver al juego.

Lista con mensaje "No hay palabras" (0,5 pto)

El listado contempla que alguna de las listas esté vacía y muestra el mensaje "No hay palabras".

Bonus - Listado de partidas creado con BladeOne (1 pto)

La vista del listado de partidas se ha creado mediante una vista BladeOne que hereda de una vista app que contiene los aspectos comunes del resto de vistas.

