

Nazwa
kwalifikacji:

Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych

Oznaczenie
kwalifikacji:

INF.03

Numer zadania:

01

Kod arkusza:

INF.03-01-25.06-SG

Wersja arkusza:

SG

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Operacje na bazie danych
	<i>Uwaga: W przypadku oceny zrzutów należy uznać za prawidłowe jeżeli widoczny jest cały obszar ekranu z widocznym paskiem zadań, a zapytanie ma charakter uniwersalny dla każdego zestawu danych. Nie należy oceniać wykadrowanych zrzutów ekranu. Jeżeli część rekordów nie jest widoczna, sprawdzić w phpMyAdmin</i>
R.1.1	Wykonany import tabel do bazy danych gry, czynność udokumentowana w pliku import.png
R.1.2	Zapisany plik kwerendy.txt zawierający co najmniej jedno zapytanie SQL, wynikające z treści zadania
R.1.3	Wykonane zapytanie 1 wybierające jedynie id, nazwę i zdjęcie z tabeli gry. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT id, nazwa, zdjecie FROM gry;</code> oraz wynik działania udokumentowany zrzutem, na którym jest widocznych minimum 8 rekordów, jedynie Pola id, nazwa, zdjecie
R.1.4	Wykonane zapytanie 2 wybierające jedynie nazwę, pierwsze 100 znaków opisu, punkty oraz cenę z tabeli gry dla wiersza o id = 1. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT nazwa, LEFT(opis, 100), punkty, cena FROM gry WHERE id=1;</code> oraz wynik działania udokumentowany zrzutem, na którym jest widoczny dokładnie jeden rekord, jedynie pola nazwa, opis, punkty, cena. Zastosowana jest funkcja obcinająca opis do pierwszych 100 znaków
R.1.5	Wykonane zapytanie 3 wybierające jedynie pierwsze pięć wierszy o najwyższej punktacji zawierające jedynie nazwę i punkty z tabeli gry. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT nazwa, punkty FROM gry ORDER BY punkty DESC LIMIT 5;</code> oraz wynik działania udokumentowany zrzutem, na którym widocznych jest dokładnie 5 rekordów, jedynie pola nazwa i punkty, punkty posortowane malejąco
R.1.6	Wykonane zapytanie 4 wstawiające wiersz do tabeli gry o danych zawartych w pliku rekord.txt. Sprawdzając można pominąć zgodność pola opis. Klucz główny nadawany automatycznie. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>INSERT INTO `gry`(`nazwa`, `opis`, `punkty`, `cena`, `zdjecie`) VALUES ('Zamczysko', '...', '200', '50', 'zamczysko.jpg');</code> (możliwe różne warianty zapytania) oraz wynik działania udokumentowany zrzutem, na którym jest widoczny komunikat o poprawnym wykonaniu zapytania lub tabela z wstawionym wierszem
R.2	Rezultat 2: Zawartość witryny internetowej
	<i>Uwaga: W napisach widocznych na stronie dopuszcza się drobne błędy literowe (nie zmieniające sensu tekstu), błędy wielkości liter i znaków diakrytycznych, tekst może być pisany w cudzysłowach lub bez</i> <i>Jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP – sprawdzić wg kryteriów w kodzie źródłowym strony</i>
R.2.1	Plik zamczysko.jpg przeskalowany zachowując proporcje do szerokości 550 px odpowiadająca temu wysokość wynosi 309 px (± 5 px)

R.2.2	W pliku <i>gry.php</i> zapisana deklaracja HTML5 <code><!DOCTYPE HTML></code> , deklaracja języka zawartości: polski np. <code><html lang="pl"></code> , w sekcji head znajduje się jawnie podany standard kodowania polskich znaków
R.2.3	Nadany tytuł strony: Gry komputerowe
R.2.4	W sekcji body zdefiniowany jest podział na bloki za pomocą semantycznych znaczników HTML 5: header, section + section + section, footer
R.2.5	W bloku nagłówkowym zapisany nagłówek <code><h1></code> : "Ranking gier komputerowych", w sekcji lewej przynajmniej jeden <code><h3></code> z: "Top 5 gier w tym miesiącu" lub "Nasz sklep", lub "Stronę wykonał", w sekcji prawej <code><h3></code> : "Dodaj nową grę" oraz zapisany na stronie przynajmniej jeden paragraf
R.2.6	W sekcji lewej umieszczona jedna lista punktowana, zastosowane znaczniki <code></code> , <code></code> (<i>wygenerowana skryptem lub w HTML</i>)
R.2.7	W sekcji prawej umieszczony formularz z czterema polami edycyjnymi i przyciskiem "DODAJ". Zastosowany znacznik <code><form></code> oraz przynajmniej jedna etykieta <code><label></code>
R.2.8	W stopce umieszczony formularz z jednym polem edycyjnym i przyciskiem "Pokaż opis". Zastosowany znacznik <code><form></code>
R.2.9	Liczba punktów z sekcji lewej zapisana w dodatkowym elemencie, np. znacznik <code></code> (<i>w skrypcie lub HTML</i>)
R.2.10	W sekcji środkowej umieszczony przynajmniej jeden obraz z tekstem alternatywnym i atrybutem title (<i>w skrypcie lub HTML</i>)
R.3	Rezultat 3: Działanie witryny internetowej
<i>Uwaga: Jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP – uruchomić plik lokalnie z dysku lub sprawdzić wg kryteriów w kodzie źródłowym strony</i>	
R.3.1	Układ bloków po uruchomieniu strony w przeglądarce jest zgodny z ilustracją 3 w arkuszu dla ekranów o szerokości większej niż 800 px. Blok środkowy może być pusty. (<i>prawidłowo zastosowane właściwości CSS decydujące o układzie bloków na stronie, np. float i clear albo display flex albo grid</i>)
R.3.2	Strona zawiera działające połączenie z zewnętrznym arkuszem stylów o nazwie styl.css, formatowanie CSS pochodzi jedynie z tego arkusza
R.3.3	Odnośnik o treści „Tu kupisz gry” inicjuje otwarcie strony <code>http://sklep.gry.pl</code> (lub <code>https://</code>)
R.3.4	Przynajmniej jeden formularz wysyła dane do tego samego pliku metodą POST (<i>poprawne również bez atrybutu action</i>)
R.3.5	Przycisk z przynajmniej jednego formularza wysyła dane do skryptu (<i>input z typem submit lub button</i>)
R.4	Rezultat 4: Styl CSS witryny internetowej
<i>Uwaga: Kryteria muszą działać na stronie (sprawdzić w inspektorze). Dopuszcza się sprawdzenie w kodzie CSS tylko w przypadku, gdy formatowany element nie istnieje w HTML lub plik CSS nie został powiązany z witryną, a kod CSS jest zgodny ze składnią (np. w HTML nie zdefiniowano atrybutu klasy lub id lub brakuje elementu formatowanego selektorem typu)</i>	
R.4.1	Ustawione domyślne formatowanie wszystkich selektorów (dla *): krój czcionki Garamond, biały kolor czcionki
R.4.2	Ustawiony kolor tła Indigo dla bloków: bloku nagłówkowego, sekcji lewej, prawej i stopki oraz czarny kolor tła dla sekcji środkowej
R.4.3	Ustawiony kolor czcionki Indigo dla pola edycyjnego
R.4.4	Ustawiona wysokość sekcji lewej, środkowej i prawej 600px oraz stopki 150px
R.4.5	Sekcje lewa, środkowa i prawa są wyświetlane obok siebie jeśli ekran jest szerszy niż 800px - odpowiednio szerokości 20%, 60%, 20%, a w przeciwnym wypadku są wyświetlane jedna pod drugą (<i>zastosowany np. zapis @media all and (max-width: 800px) - sprawdzić w kodzie i poprzez zmianę szerokości okna przeglądarki</i>)
R.4.6	Ustawione wyrównanie tekstu do środka dla bloku nagłówkowego
R.4.7	Ustawione marginesy wewnętrzne (<i>padding</i>) dla bloku nagłówkowego 2px, dla elementu listy 5px oraz marginesy zewnętrzne (<i>margin</i>) dla pola edycyjnego 10px

R.4.8	Ustawione dla sekcji środkowej zawsze widoczne paski przewijania (<i>overflow: scroll;</i>)
R.4.9	Ustawiony styl jedynie dla oznaczenia liczby punktów zgodnie z ilustracją 4: kolor tła Tomato, zaokrąglenie rogów 50%, marginesy wewnętrzne (<i>padding</i>) 5px (<i>np. klasą, zastosowanie id jest błędem</i>)
R.4.10	Ustawiony styl dla bloku gry: bloki są umieszczone jeden obok drugiego, wyrównanie tekstu do środka, marginesy wewnętrzne (<i>padding</i>) 3px (<i>np. klasą, selektorem typu, potomka, zastosowanie id jest błędem</i>)
R.5	Rezultat 5: Skrypt połączenia z bazą
<i>Uwaga: rezultat R.5 sprawdzić w wersji XAMPP 8.2.12. Jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP - sprawdzić 5.1 - 5.5, 5.10 wg kryteriów w kodzie źródłowym strony. Kryteria 5.1 ÷ 5.4, 5.6 ÷ 5.9 są sprawdzane tylko w przypadku użycia bibliotek MySQLi lub PDO</i>	
R.5.1	Skrypt zawiera działające połączenie z serwerem bazy danych i wybór bazy gry
R.5.2	Ostatnią operacją na bazie jest jej zamknięcie
R.5.3	Skrypt 1 wysyła do bazy danych zapytanie 3 lub skrypt 2 wysyła zapytanie 1, lub skrypt 3 wysyła zapytanie 2 zmodyfikowane w ten sposób, że wybierany jest wiersz o id podanym w polu edycyjnym
R.5.4	W przynajmniej jednym skrypcie związanym z formularzem działania następują tylko wtedy, gdy wypełnione pole nazwa (<i>skrypt 4</i>) lub id (<i>skrypt 3</i>)
R.5.5	Skrypt zawiera instrukcję pobierającą dane z tablicy globalnej odpowiadającej zastosowanej metodzie formularza (<i>\$ _POST, \$ _GET, \$ _REQUEST</i>)
R.5.6	Skrypt 1 wyświetla nazwę i punkty zwrócone zapytaniem jako elementy listy
R.5.7	Skrypt 2 wyświetla obrazy oraz ich nazwy zwrócone zapytaniem
R.5.8	Skrypt 3 wyświetla napis: „<nazwa>, <punkty> punktów, <cena> zł”, gdzie nawiasy <> oznaczają wartość pobraną z bazy danych oraz wyświetla opis
R.5.9	Skrypt 4 wstawia do bazy danych rekord z danymi pobranymi z formularza, liczba punktów =0 (<i>sprawdzić w phpMyAdmin</i>)
R.5.10	W skryptach zastosowana przynajmniej jedna zmienna oraz nazwy wszystkich zmiennych są w języku polskim lub angielskim i odzwierciedlają cel zastosowania