

Nazwa
kwalifikacji:**Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych**Oznaczenie
kwalifikacji:**INF.03**

Numer zadania:

10

Kod arkusza:

INF.03-10-25.01-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</i>
R.1.1	Wykonany import tabeli do bazy danych <i>szachy</i> , co jest udokumentowane w pliku <i>import.png</i>
R.1.2	Zapisany plik <i>kwerendy.txt</i> zawierający co najmniej jedno zapytanie SQL, wynikające z treści zadania
R.1.3	Wykonane zapytanie 1 wybierające jedynie pseudonim, tytuł, ranking i klasę dla rankingów większych od 2787, posortowane malejąco według ranking. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <pre>SELECT pseudonim, tytuł, ranking, klasa FROM zawodnicy WHERE ranking > 2787 ORDER BY ranking DESC;</pre> oraz wynik działania zapytania udokumentowany zrzutem, na którym widocznych jest dokładnie 10 rekordów zawierających jedynie pola pseudonim, tytuł, ranking, klasa
R.1.4	Wykonane zapytanie 2 wybierające losowo dokładnie dwa rekordy złożone z pól pseudonim i klasa z tabeli <i>zawodnicy</i> . W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <pre>SELECT pseudonim, klasa FROM zawodnicy ORDER BY RAND() LIMIT 2;</pre> oraz wynik działania zapytania udokumentowany zrzutem, na którym widoczne są dokładnie 2 rekordy zawierające jedynie pola pseudonim i klasa (rekordy są losowe)
R.1.5	Wykonane zapytanie 3 aktualizujące dane w kolumnie klasa. Klasa „4A” jest aktualizowana do „5A”. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <pre>UPDATE zawodnicy SET klasa = "5A" WHERE klasa = "4A";</pre> oraz wynik działania zapytania udokumentowany zrzutem, na którym widoczny jest komunikat potwierdzający wykonanie aktualizacji lub tabela ze zmienionymi wartościami (brak 4A, są wpisy z 5A)
R.1.6	Wykonane zapytanie 4 wybierające dla zawodników z niepustym tytułem jedynie pseudonim i datę zdobycia oraz obliczające ile minęło dni od daty zdobycia tytułu do dnia dzisiejszego. Obliczenie liczby dni zapisane pod nazwą kolumny (aliasem) „dni”. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <pre>SELECT pseudonim, data_zdobycia, DATEDIFF(CURRENT_DATE(), data_zdobycia) AS dni FROM zawodnicy WHERE tytuł <> '';</pre> możliwe też CURDATE() i NOW() oraz wynik działania zapytania udokumentowany zrzutem, na którym jest komunikat o 30 pokazanych wierszach. Jedynie pola pseudonim, data_zdobycia, dni
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. Jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP – sprawdzić wg kryteriów w kodzie źródłowym strony</i>

R.2.1	Grafika <i>logo.png</i> zawiera szachownicę i cztery figury, z czego czarna wieża znajduje się na skrajnym - prawym polu szachownicy oraz tło jest przezroczyste
R.2.2	Grafika przeskalowana do szerokości 320 px, odpowiadająca temu wysokość wynosi 267 px (± 5 px)
R.2.3	Witryna internetowa zapisana w pliku <i>szachy.php</i> oraz zapisany jawnie standard kodowania polskich znaków, deklaracja HTML5 <code><!DOCTYPE HTML></code> , zadeklarowany język witryny: polski np. <code><html lang="pl"></code> oraz stronie nadany tytuł "KOŁO SZACHOWE". Strona zawiera sekcje <code>head</code> i <code>body</code>
R.2.4	Zdefiniowany układ strony dzieląc ją na bloki: nagłówek, lewy, prawy i stopki przy pomocy semantycznych znaczników sekcji języka HTML5 zgodnie z ich znaczeniem, w tym do części nagłkowej - header, do stopki - footer. <i>Dopuszcza się dodatkowe użycie bloków <code>div</code> lub <code>section</code></i>
R.2.5	Umieszczony w bloku nagłkowym nagłówek <code><h2></code> : „Koło szachowe gambit piona”, w bloku lewym <code><h4></code> : „Polecane linki”, w bloku prawym <code><h3></code> : „Najlepsi gracze naszego koła” oraz przynajmniej jeden paragraf
R.2.6	W bloku lewym umieszczona grafika z logo z tekstem alternatywnym "Logo koła"
R.2.7	W bloku lewym umieszczona jedna lista punktowana z czterema elementami, zastosowane znaczniki <code></code> , <code></code>
R.2.8	W bloku prawym umieszczona tabela o 5 kolumnach (w skrypcie lub HTML) zastosowane znaczniki <code><table></code> , <code><tr></code> , <code><td></code>
R.2.9	Pierwszy wiersz tabeli zawiera komórki nagłkowe zastosowany znacznik <code><th></code>
R.2.10	Zastosowany znacznik <code></code> do zapisu w bloku nagłkowym
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 2 w arkuszu egzaminacyjnym (<i>prawidłowo zastosowane właściwości CSS decydujące o układzie strony, np. <code>float</code> i <code>clear</code> albo <code>display flex</code> albo <code>grid</code> albo <code>position</code></i>)
R.3.2	Strona zawiera działające połączenie z zewnętrznym arkuszem stylów o nazwie <i>styles.css</i> formatowanie CSS pochodzi jedynie z tego arkusza. <i>Uwaga: kryterium to nie jest spełnione również, gdy zdający źle przypisał co najmniej jeden selektor do bloku (np. kropka zamiast #)</i>
R.3.3	Utworzone 4 odnośniki nazwane: kwerenda1, kwerenda2, kwerenda3, kwerenda4. Po wybraniu przynajmniej jednego odnośnika otwiera/pobiera się plik graficzny
R.3.4	Kliknięcie przycisku „Losuj nową parę graczy”, powoduje uruchomienie skryptu (input lub button z typem submit lub button bez typu)
R.4	Rezultat 4: Styl CSS witryny internetowej
<i>Uwaga: W przypadku, gdy nie jest spełnione kryterium 3.2, kryteria w rezultacie R.4 należy ocenić w kodzie CSS. Składnia musi być zgodna ze specyfikacją CSS. Kryteria 4.3, 4.7 są spełnione jedynie, gdy jest zdefiniowany styl dla selektora znacznika, nie są spełnione, gdy jest zdefiniowany styl klasy lub inny</i>	
R.4.1	Ustawiony domyślnie dla wszystkich selektorów (*): krój czcionki Helvetica
R.4.2	Ustawiony kolor tła dla: bloku nagłkowego, lewego i stopki: #FFD966 oraz dla bloku prawego: #C5E0B4
R.4.3	Ustawiony kolor czcionki: biały dla bloku nagłkowego i stopki, SeaGreen dla selektora a oraz selektora h4
R.4.4	Ustawiona wysokość bloku lewego i prawego 450px oraz szerokość bloku lewego 25%, bloku prawego 75% (<code>width</code> lub <code>grid-template-columns</code> lub <code>flex</code>), tabeli na 70%
R.4.5	Ustawione wyrównanie tekstu do środka dla bloku nagłkowego, prawego i stopki
R.4.6	Ustawione marginesy wewnętrzne (<code>padding</code>) dla bloku nagłkowego i stopki 20px oraz ustawione marginesy zewnętrzne (<code>margin</code>) auto dla tabeli
R.4.7	Ustawione dla selektora ul: typ punktora kwadrat oraz interlinia 1.5
R.4.8	Ustawiony dla bloku nagłkowego i stopki cień tekstu (<code>text-shadow: 5px 5px 10px black;</code>) oraz cień wewnętrzny bloku prawego (<code>box-shadow: 0 0 15px black inset;</code>)

R.4.9	Ustawione dla tabeli, komórki nagłówkowej i komórki tabeli obramowanie 1px solid black oraz połączono linie tabeli (border-collapse: collapse;)
R.4.10	Ustawiony rozmiar czcionki 120% dla stopki
R.5	Rezultat 5: Skrypt połączenia z bazą
	<i>Uwaga: rezultat R.5 sprawdzić w wersji XAMPP 8.2.0. Jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP - sprawdzić kryteria 5.1 ÷ 5.4 i 5.8 w kodzie źródłowym strony. Instrukcje muszą być zgodne ze składnią oraz zawierać dane wynikające z zadania. Kryteria należy ocenić, jeżeli zastosowano biblioteki MySQLi lub PDO</i>
R.5.1	Skrypt jest napisany w języku PHP i zawiera przynajmniej jedną zgodną z treścią zadania instrukcję
R.5.2	Skrypt realizuje połączenie z serwerem bazy danych i wybór bazy <i>szachy</i>
R.5.3	Ostatnią operacją na bazie jest jej zamknięcie
R.5.4	Skrypt 1 zawiera instrukcję wysyłającą do bazy danych zapytanie 1 lub Skrypt 2 zawiera instrukcję wysyłającą do bazy danych zapytanie 2
R.5.5	Skrypt 1 wyświetla kolejne liczby począwszy od 1 w pierwszej kolumnie tabeli oraz wyświetlanie jest zrealizowane z wykorzystaniem pętli
R.5.6	Skrypt 1 wyświetla zwrócone zapytaniem rekordy w osobnych wierszach tabeli zgodnie z przeznaczeniem kolumn
R.5.7	Skrypt 2 wyświetla zwrócone zapytaniem dwa rekordy
R.5.8	W skryptach zastosowana przynajmniej jedna zmienna lub funkcja oraz nazwy wszystkich funkcji i zmiennych są w języku polskim lub angielskim i odzwierciedlają cel zastosowania