

Apellidos:
Nombre: UVUS:



Bases de datos (GE/DGME)
Quinta prueba de evaluación alternativa

07/04/2025
Grupo 1

Ejercicio 1 (2 puntos) Partiendo del archivo ejercicio1.html que se le proporciona, adapte **mediante Bootstrap 5** para que aplique los siguientes mecanismos:

- (0,8) Incorpore los elementos y clases necesarias para que, en lugar de disponer de simples enlaces que mueven la página hacia arriba o hacia abajo, se emplee una barra de navegación que vaya ocultando/mostrando cada sección de la página. Si no sabe crear la barra, emplee otro mecanismo de navegación similar, empleando pestañas/botones como vimos en clase.
- (0,7) Emplee los elementos necesarios para disponer los controles de formulario en filas y columnas bien alineadas, de forma que aparezca, según el tamaño del dispositivo, de la siguiente forma (preocúpese por la disposición, no por la estética):
 - Para los dispositivos grandes: una cuadrícula de 2x2 para los inputs y a la derecha los botones.

Formulario

Nombre:	<input type="text"/>	Correo Electrónico:	<input type="text"/>	<div>Insertar</div> <div>Actualizar</div> <div>Eliminar</div>
Dirección:	<input type="text"/>	País:	<input type="text"/>	

- Para los dispositivos medianos: todos los inputs en la primera columna y los botones en la columna adyacente.

Formulario

Nombre:	<input type="text"/>
Correo Electrónico:	<input type="text"/>
Dirección:	<input type="text"/>
País:	<input type="text"/>

- Para los dispositivos pequeños: todos los elementos, tanto inputs como botones, deben aparecer en la misma columna.

Formulario

Nombre:	<input type="text"/>
Correo Electrónico:	<input type="text"/>
Dirección:	<input type="text"/>
País:	<input type="text"/>
<div>Insertar</div> <div>Actualizar</div> <div>Eliminar</div>	

- c) (0,2) Aplique las clases necesarias para que los controles y botones pasen a tener la estética bootstrap que indican las imágenes.
- d) (0,3) Consultando la documentación proporcionada, adapte los párrafos de su página para que se muestren como un acordeón. Si no sabe es capaz de realizarlo, aplique algún otro componente más sencillo descrito en la ayuda.

Ejercicio 2 (2,75 puntos) Realice los siguientes ejercicios empleando PHP:

- a) (0,5) Cree una estructura que contenga información relevante sobre diferentes modelos de videojuegos. Cada videojuego debe incluir los siguientes datos: nombre, desarrolladora, año de lanzamiento, géneros (en una estructura interna, no como cadena). Utilice los siguientes datos (incluya dos o tres juegos para ahorrar tiempo):

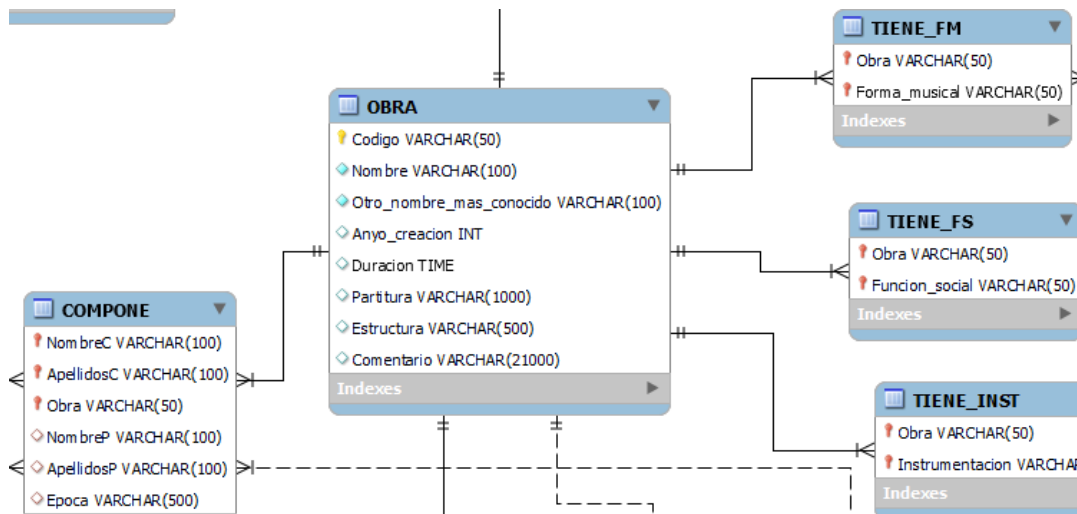
Nombre	Desarrolladora	Año	Géneros	Nota
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017	Aventura, Mundo Abierto	10
The Witcher 3: Wild Hunt	CD Projekt Red	2015	RPG, Aventura	9.5
Dark Souls III	FromSoftware	2016	RPG, Acción	7.2
Minecraft	Mojang	2011	Sandbox, Supervivencia	8.3
Super Mario Odyssey	Nintendo	2017	Plataforma, Aventura	6.4

- b) (0,75) Recorra los videojuegos y muestre el nombre, la desarrolladora y los géneros de cada videojuego.
- c) (0,75) Cree una función que reciba una estructura con videojuegos (como el del apartado anterior) y un año, y devuelva otra estructura con todos aquellos videojuegos que fueron lanzados en o después del año. Llame a la función con algunos valores e imprima tal cuál la estructura por pantalla (con una llamada a función conocida, no recorriendo la estructura.)
- d) (0,75) Cree una variante de la función anterior para que también reciba un género como parámetro, y devuelva la nota media de los videojuegos que cumplan ambas condiciones. Llame a la función e imprima el nombre del primer videojuego que cumpla las condiciones.

Ejercicio 3 (2,5 puntos) Realice los siguientes ejercicios con PHP, PDO y MySQL.

- a) (1,25) Cree una función que reciba como parámetro un nombre de base de datos, se conecte a la misma a través de PHP y devuelva la conexión. Asigne como valor por defecto *Compositores* para el parámetro. Cree una segunda función que llame a la anterior para conectarse a la base de datos indicada por defecto¹, lance una consulta sobre la misma para recuperar todas las obras y devuelva un *array* con todos los datos de las mismas.

¹recuerde cargarla previamente en el servidor, empleando el archivo *Compositores.sql*



- b) (1,25) Haciendo uso de la segunda función creada en el apartado anterior, recorra todas las obras e imprima una lista html con el nombre y duración de las obras creadas en años pares.

Ejercicio 4 (2,75 puntos) Partiendo de la base de datos anterior, cree una copia del formulario del ejercicio 1 y adáptela para que contenga los datos necesarios para gestionar las obras, incluyendo código, nombre, año de creación y comentario. Cree un programa básico PHP que reciba los datos del formulario, con método predeterminado, y realice distinto procesamiento según el botón pulsado:

- a) Para inserción y actualización, comprobar que se han recibido todos los datos (en caso contrario emitir un mensaje de error) y realizar lo siguiente:
- Para el caso de la inserción, realizarla mediante una consulta preparada con parámetros anónimos, asignando sus valores antes de su ejecución.
 - Para el caso de la actualización, actualizar nombre, año y comentario, para el registro con el código de obra indicado, mediante una consulta preparada con parámetros nombrados, asignando sus valores en el momento de ejecutar.
- b) En el caso de la eliminación, comprobar que se ha recibido el código de la obra (en caso contrario, indicarle al usuario que falta el dato), y proceder al borrado correspondiente del registro, mediante una consulta no preparada.
- c) Se valorará la gestión de errores. En el caso de error por existir ya el código a insertar, deberá imprimirse un mensaje al usuario indicando que el código de obra no se ha podido insertar por estar repetida, indicando explícitamente cuál es el código en cuestión. Para el resto de errores, se deberá imprimir el mensaje que captura por defecto la infraestructura de PDO.

Notas:

- Escriba su nombre, apellidos y UVUS en la hoja del examen y los folios usados.
- Incluya los ejercicios en el número de archivos que necesite. Almacénelos en una carpeta **control5.uvus**, comprímala y súbala a **FileZilla**.
- En aquellos ejercicios que se pida una determinada tarea pero se proporcione una alternativa, dicha alternativa podrá puntuar a lo sumo un 75% de la nota propuesta para el apartado correspondiente.