

Nazwa kwalifikacji:

Programowanie, tworzenie i administrowanie stronami internetowymi i bazami danych

Oznaczenie kwalifikacji:

EE.09

Numer zadania: **01**

Kod arkusza:

EE.09-01-iania

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, a zapytanie ma charakter uniwersalny dla każdego zestawu danych. Nie należy oceniać wykadrowanych zrzutów ekranu</i>
R.1.1	Wykonano import tabel do bazy danych <i>egzamin</i> , czynność udokumentowano plikiem o nazwie <i>import</i> w formacie PNG
R.1.2	Zapisano plik tekstowy o nazwie <i>kwerendy</i> zawierający co najmniej jedno zapytanie SQL, wynikające z treści zadania
R.1.3	Utworzono zapytanie 1 wybierające jedynie pola <i>zesp01</i> , <i>zesp02</i> , <i>wynik</i> , <i>data_rozgrywki</i> z tabeli <i>rozgrywka</i> dla pola <i>zesp01</i> równego „EVG”. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT zesp01, zesp02, wynik, data_rozgrywki FROM rozgrywka WHERE zesp01 = "EVG";</code> oraz wynik działania zapytania udokumentowano zrzutem, na którym widocznych jest dokładnie 5 rekordów, jedynie pola <i>zesp01</i> , <i>zesp02</i> , <i>wynik</i> , <i>data_rozgrywki</i> ; w polu <i>zesp01</i> widnieje tylko "EVG"
R.1.4	Utworzono zapytanie 2 wybierające jedynie pola imię i nazwisko z tabeli <i>zawodnik</i> dla zawodników, którym przypisano id pozycji równe 3. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT imie, nazwisko FROM zawodnik WHERE pozycja_id = 3;</code> oraz wynik działania zapytania udokumentowano zrzutem, na którym widoczne są jedynie dane: Grzegorz Krychowiak i Kamil Grosicki
R.1.5	Utworzono zapytanie 3 wybierające jedynie pola id zawodnika, nazwisko z tabeli <i>zawodnik</i> oraz nazwę pozycji z tabeli <i>pozycja</i> dla zawodników, których id jest równe 1, 2 lub 3. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT zawodnik.id, nazwisko, pozycja.nazwa FROM zawodnik JOIN pozycja ON zawodnik.pozycja_id = pozycja.id WHERE zawodnik.id < 4;</code> (możliwe inne zapisy warunku, INNER JOIN lub bez JOIN - porównanie kluczy w warunku) oraz wynik działania zapytania udokumentowano zrzutem, na którym widoczne są jedynie trzy rekordy: 1 Szczęsny bramkarz, 2 Pietrzak obrońca, 3 Bednarek obrońca
R.1.6	Utworzono zapytanie 4 usuwające tabelę <i>liga</i> . W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>DROP TABLE liga;</code> oraz wynik działania zapytania udokumentowano zrzutem wskazującym na poprawne wykonanie zapytania
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 <i>zad1.png</i> przeskalowano z zachowaniem proporcji do szerokości 150 px, odpowiadająca temu wysokość wynosi 165 px (± 5 px); przezroczystość została zachowana
R.2.2	Witrynę internetową zapisano w pliku PHP o nazwie <i>futbol</i> oraz zastosowano właściwy standard kodowania polskich znaków
R.2.3	Nadano tytuł strony: "Rozgrywki futbolowe"
R.2.4	Wygląd strony zdefiniowano dzieląc ją na bloki: baner, blok mecze zawierający przynajmniej jeden blok z informacją o rozgrywkach (w skrypcie lub HTML), blok główny, lewy i prawy. Zastosowano znaczniki sekcji
R.2.5	W bloku banera zapisano nagłówek h2: "Światowe rozgrywki piłkarskie", w bloku głównym nagłówek h2: "Reprezentacja Polski" oraz zapisano przynajmniej jeden paragraf w dowolnym bloku

R.2.6	W bloku banera umieszczono obraz <i>obraz1.jpg</i> oraz w bloku prawym umieszczono obraz <i>zad1.png</i> . Przynajmniej jeden z obrazów ma tekst alternatywny: "boisko" (dla <i>obraz1.jpg</i>) lub "piłkarz" (dla <i>zad1.png</i>), gdy obraz nie istnieje powinien wyświetlić się tekst alternatywny
R.2.7	W bloku lewym umieszczono formularz, zastosowano znacznik <code><form></code> oraz jego zamknięcie
R.2.8	W formularzu umieszczono pole edycyjne oraz przycisk "Sprawdź"
R.2.9	W bloku lewym umieszczono listę punktowaną, zapisano znaczniki <code></code> , <code></code> oraz ich zamknięcia (generowaną skryptem lub HTML)
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	Wygląd układu bloków po uruchomieniu strony w przeglądarce jest w pełni zgodny z obrazem 2 w arkuszu egzaminacyjnym (nie należy brać pod uwagę bloków zawierających informacje o rozgrywkach)
R.3.2	Przycisk wysyła dane z formularza oraz pole do wprowadzania danych jest typu liczbowego
R.3.3	Formularz wysyła dane metodą POST do tego samego pliku (poprawne również bez atrybutu <code>action</code>)
R.3.4	Strona zawiera działające połączenie z zewnętrznym arkuszem stylów o nazwie <i>styl.css</i> , formatowanie 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.4	Rezultat 4: Styl CSS witryny internetowej
	<i>Uwaga: W przypadku, gdy nie jest spełnione kryterium 3.4, kryteria w rezultacie R.4 należy ocenić w kodzie CSS (w pliku CSS lub znaczniku <code><style></code>). Składnia musi być zgodna ze specyfikacją CSS</i>
R.4.1	Ustawiono krój czcionki Tahoma dla selektora body lub kontenera całej strony
R.4.2	Ustawiono kolor tła Crimson dla selektora body lub kontenera całej strony, oraz WhiteSmoke dla bloków głównego, lewego i prawego
R.4.3	Ustawiono biały kolor czcionki dla banera
R.4.4	Ustawiono wysokość banera na 370px, bloku głównego: 50px, lewego i prawego: 230px
R.4.5	Ustawiono szerokość bloku lewego na 70% i prawego na 30%
R.4.6	Ustawiono wyrównanie tekstu do środka dla banera, selektora h2 oraz wyrównanie do prawej strony dla bloku prawego
R.4.7	Ustawiono dla pojedynczego bloku z informacją o rozgrywkach marginesy zewnętrzne (<code>margin</code>) 10px, biały kolor czcionki, szerokość 200px, wyrównanie tekstu do środka
R.4.8	Ustawiono obramowanie o szerokości 1px linią ciągłą, czarną (wartość domyślna nie musi być zapisana) oraz nadano zaokrąglenie rogów ramki 10px (<code>border-radius</code>) dla pojedynczego bloku z informacją o rozgrywkach
R.4.9	W momencie najechania kursorem na pojedynczy blok z informacją o rozgrywkach kolor jego ramki zmienia się na biały (np. ustawiony kolor dla pseudoklasy <code>hover</code> lub inne rozwiązanie)
R.4.10	Ustawiono styl selektora h2: odległość między literami 7px (<code>letter-spacing</code>) oraz kapitaliki (np. <code>text-transform: capitalize;</code> lub <code>font-variant: small-caps;</code>)
R.5	Rezultat 5: Skrypt połączenia z bazą
	<i>Uwaga: jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP - sprawdzić 5.1 - 5.5 wg kryteriów w kodzie źródłowym strony. Kryteria uznajemy za spełnione jeżeli zastosowano biblioteki MySQLi lub PDO</i>
R.5.1	Skrypt napisano w języku PHP oraz zawiera on co najmniej jedną instrukcję poprawną składniowo
R.5.2	Skrypt realizuje połączenie z serwerem bazy danych i wybór bazy <i>egzamin</i>
R.5.3	Po wykonaniu operacji na bazie zastosowano funkcję zamknięcia bazy
R.5.4	W skrypcie działającym na danych przesłanych z formularza zastosowano tablicę <code>\$_POST</code> , zapis musi być poprawny składniowo i logicznie
R.5.5	Skrypt 1 wysyła do bazy danych zapytanie 1 lub Skrypt 2 wysyła do bazy zmodyfikowane zapytanie 2 tak, że w warunku id pozycji jest równe wartości z pola edycyjnego

R.5.6	Skrypt 1 definiuje blok (za pomocą znacznika sekcji), a w nim wyświetla dane przesłane zapytaniem dotyczące jednego rekordu
R.5.7	Skrypt 1 wyświetla dane wg wzoru: "<zespół 1> - <zespół 2>" w nagłówku h3, następnie "<wynik>" w nagłówku h4, następnie paragraf "w dniu: <data rozgrywki>", gdzie pole w nawiasach <> oznacza dane pobrane z bazy danych
R.5.8	Liczba wygenerowanych bloków skryptem 1 odpowiada liczbie wierszy zwróconych zapytaniem
R.5.9	Skrypt 2 wyświetla zwrócone zapytaniem imiona i nazwiska, jeśli wypełniono pole edycyjne