Nazwa kwalifikacji:	**Programowanie, tworzenie i administrowanie stronami internetowymi i bazami danych**
Oznaczenie kwalifikacji:	**EE.09**
Numer zadania:	**01**
Kod arkusza:	**EE.09-01-SG_zo**

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	**Rezultat 1: Operacje na bazie danych**
	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
R.1.1	Wykonano import tabel do bazy danych *egzamin* , czynność udokumentowano plikiem o nazwie *import* w formacie PNG
R.1.2	Zapisano plik tekstowy o nazwie *kwerendy* zawierający co najmniej jedno zapytanie SQL, wynikające z treści zadania
R.1.3	Utworzono zapytanie 1 wybierające jedynie pola zespol1, zespol2, wynik, data_rozgrywki z tabeli rozgrywka dla pola zespol1 równego „EVG”. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: `SELECT zespol1, zespol2, wynik, data_rozgrywki FROM rozgrywka WHERE zespol1 = "EVG";` **oraz** wynik działania zapytania udokumentowano zrzutem, na którym widocznych jest dokładnie 5 rekordów, jedynie pola zespol1, zespol2, wynik, data_rozgrywki; w polu zespol1 widnieje tylko "EVG"
R.1.4	Utworzono zapytanie 2 wybierające jedynie pola imie i nazwisko z tabeli zawodnik dla zawodników, którym przypisano id pozycji równe 3. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: `SELECT imie, nazwisko FROM zawodnik WHERE pozycja_id = 3;` **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 zawodnik oraz nazwę pozycji z tabeli pozycja dla zawodników, których id jest równe 1, 2 lub 3. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np. `SELECT zawodnik.id, nazwisko, pozycja.nazwa FROM zawodnik JOIN pozycja ON zawodnik.pozycja_id = pozycja.id WHERE zawodnik.id < 4;` (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 Szczesny bramkarz, 2 Pietrzak obronca, 3 Bednarek obronca
R.1.6	Utworzono zapytanie 4 usuwające tabelę liga. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: `DROP TABLE liga;` **oraz** wynik działania zapytania udokumentowano zrzutem wskazującym na poprawne wykonanie zapytania
R.2	**Rezultat 2: Zawartość witryny internetowej**
	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*
R.2.1	Plik *zad1.png* 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 *futbol* 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 *obraz1.jpg* oraz w bloku prawym umieszczono obraz *zad1.png.* Przynajmniej jeden z obrazów ma tekst alternatywny: "boisko" (dla *obraz1.jpg*) lub "piłkarz" (dla *zad1.png*), gdy obraz nie istnieje powinien wyświetlić się tekst alternatywny
R.2.7	W bloku lewym umieszczono formularz, zastosowano znacznik <form> 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 , oraz ich zamknięcia (generowaną skryptem lub HTML)
R.3	**Rezultat 3: Działanie witryny internetowej**
	Uwaga: Jeśli witryna nie uruchamia się z powodu błędów PHP – uruchomić plik lokalnie z dysku lub sprawdzić wg kryteriów w kodzie źródłowym strony
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 action)
R.3.4	Strona zawiera działające połączenie z zewnętrznym arkuszem stylów o nazwie *styl.css* , formatowanie pochodzi jedynie z tego arkusza Uwaga: kryterium to **nie jest** spełnione również, gdy zdający źle przypisał co najmniej jeden selektor do bloku (np. kropka zamiast #)
R.4	**Rezultat 4: Styl CSS witryny internetowej**
	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 <style>). Składnia musi być zgodna ze specyfikacją CSS
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 (margin) 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 (border-radius) 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 hover lub inne rozwiązania)
R.4.10	Ustawiono styl selektora h2: odległość między literami 7px (letter-spacing) oraz kapitaliki (np. text-transform: capitalize; lub font-variant: small-caps;)
R.5	**Rezultat 5: Skrypt połączenia z bazą**
	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
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 *egzamin*
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 $_POST, zapis musi być poprawny składniowo i logicznie

Więcej materiałów znajdziesz na zawodowe.edu.pl

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