

Nazwa kwalifikacji: **Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych**

Symbol kwalifikacji: **INF.03**

Numer zadania: **07**

Kod arkusza: **INF.03-07-26.06-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 gryTowarzyskie - plik <i>import.png</i>
R.1.2	W pliku <i>kwerendy.txt</i> zapisane co najmniej jedno zapytanie SQL, wynikające z treści zadania
R.1.3	Wykonane zapytanie 1 wybierające jedynie nazwy i potrzebne materiały do gier przeznaczonych dla więcej niż 4 graczy. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT nazwa, potrzebne FROM grytowarzyskie WHERE liczbaGraczy > 4;</code> <u>oraz</u> na zrzucie są dokładnie 2 rekordy z nazwami: Państwa - miasta i Kalambury
R.1.4	Wykonane zapytanie 2 liczące średnią arytmetyczną czasu trwania gier, które są przeznaczone jedynie dla dwóch graczy, nazwa kolumny (alias) „średnia w minutach”. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT AVG(czasRozgrywki) AS "średnia w minutach" FROM grytowarzyskie WHERE liczbaGraczy = 2;</code> <u>oraz</u> na zrzucie jest widoczna wartość 12.7500 z dowolnym zaokrągleniem
R.1.5	Wykonane zapytanie 3 wybierające jedynie nazwy gier o najdłuższym czasie rozgrywki. Należy posłużyć się kwerendą zagnieżdżoną. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT nazwa FROM grytowarzyskie WHERE czasRozgrywki = (SELECT MAX(czasRozgrywki) FROM grytowarzyskie);</code> (sortowanie i LIMIT 1 jest błędem) <u>oraz</u> na zrzucie są dokładnie 2 rekordy: Państwa - miasta i Kalambury
R.1.6	Wykonane zapytanie 4 wybierające jedynie nazwy gier karcianych (pole <i>potrzebne</i> zawiera część „karty”) przeznaczonych dla mniej niż 4 graczy. W pliku z kwerendami lub na zrzucie istnieje zapis np.: <code>SELECT nazwa FROM grytowarzyskie WHERE potrzebne LIKE "%karty%" AND liczbaGraczy < 4; lub "karty%"</code> <u>oraz</u> na zrzucie są dokładnie 3 rekordy: Piotruś Pan, Pasjans, Tysiąc
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>
R.2.1	W pliku <i>gra.html</i> znajduje się deklaracja HTML5 <code><!DOCTYPE HTML></code> i deklaracja języka zawartości: polski np. <code><html lang="pl"></code>
R.2.2	W sekcji head znajduje się jawnie podany standard kodowania polskich znaków i tytuł strony "Gra"
R.2.3	W sekcji body zdefiniowany jest podział na bloki za pomocą semantycznych znaczników HTML5: header, main -> section + section + section, footer (<i>dopuszcza się stosowanie bloków pomocniczych</i>)
R.2.4	W bloku nagłówkowym znajduje się <code><h1></code> : "Zagraj w kółko i krzyżyk", w bloku sekcji lewej <code><h2></code> : "Gra kółko", prawej <code><h2></code> : "Gra krzyżyk" (<i>może być ukryty</i>), w stopce <code><p></code> z numerem zdającego

R.2.5	W bloku sekcji środkowej znajduje się tabela o trzech kolumnach i trzech wierszach (znaczniki <code><table></code> , <code><tr></code> , <code><td></code>)
R.2.6	Na stronie znajduje się przynajmniej jeden obraz <i>nic.png</i>
R.2.7	Wszystkie komórki tabeli są wypełnione obrazami
R.3	Rezultat 3: Działanie witryny internetowej
R.3.1	Układ bloków po uruchomieniu strony w przeglądarce jest zgodny z ilustracją 3 w arkuszu egzaminacyjnym (<i>prawidłowo zastosowane właściwości CSS decydujące o układzie bloków na stronie, np. float i clear albo display flex albo grid albo position; żaden blok nie zachodzi na inne bloki - sprawdzić w inspektorze</i>)
R.3.2	Strona zawiera działające połączenie z zewnętrznym arkuszem stylów o nazwie <i>styl.css</i> formatowanie CSS pochodzi jedynie z tego arkusza
R.3.3	Kliknięcie odnośnika „Zagraj w statki” powoduje otwarcie strony https://pl.battleship-game.org/ w nowym oknie przeglądarki
R.3.4	Dla przynajmniej jednego obrazu lub komórki tabeli zostało zdefiniowane zdarzenie kliknięcia, które uruchamia funkcję skryptu
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, a kod CSS jest zgodny ze składnią (np. w HTML nie zdefiniowano atrybutu klasy lub id lub brakuje elementu formatowanego selektorem typu)</i> <i>Ustawione:</i>	
R.4.1	domyślne formatowanie selektorów (*): krój czcionki "Lucida Console" - jako pierwszy, monospace - jako ostatni
R.4.2	kolor tła: ciało strony - HoneyDew, blok sekcji lewej i prawej - PaleGreen
R.4.3	szerokość: bloki sekcji lewej i prawej - 20%, środkowej - 60% (<i>width lub grid-template-columns lub flex</i>), selektor <i>img</i> - 80%, selektor <i>table</i> - 90%
R.4.4	styl bloków sekcji lewej i prawej: zaokrąglenie rogów (<i>border-radius</i>) - 40px styl bloku sekcji środkowej: cień bloku box-shadow: 0 0 10px DarkGreen;
R.4.5	wyrównanie tekstu: ciało strony - do środka
R.4.6	marginesy wewnętrzne (<i>padding</i>): blok nagłówkowy, stopka - 20px, bloki sekcji lewej i prawej - górny i dolny - 80px, boczne - 0 lub nieustawione marginesy zewnętrzne (<i>margin</i>): obraz i tabela - 10px
R.4.7	styl obrazu: cursor: pointer;
R.4.8	blok sekcji prawej jest niewidoczny (<i>visibility: hidden lub opacity: 0</i>) (<i>display: none jest błędem</i>)
R.4.9	obramowanie: selektor <i>td</i> - 3px SeaGreen dowolna, pojedyncza linia ciągła; tabela - border-collapse: collapse;
R.4.10	gdy komórka tabeli zostanie kliknięta, kolor tła zmienia się na SeaGreen (<i>np. :active lub za pomocą obsługi kliknięcia w JavaScript</i>)
R.5	Rezultat 5: Skrypt
<i>Uwaga: Kryteria 5.1 ÷ 5.4 należy sprawdzić w kodzie źródłowym. Instrukcje muszą być zgodne ze składnią oraz zawierać dane wynikające z zadania</i>	
R.5.1	Skrypt w języku JavaScript zawiera przynajmniej jedną poprawną składniowo instrukcję wynikającą z treści zadania
R.5.2	Zastosowana przynajmniej jedna zmienna lub funkcja oraz nazewnictwo jest w języku polskim lub angielskim i odzwierciedla cel zastosowania
R.5.3	Gra rozpoczyna się od kółka (<i>np. ustawiona wartość początkowa zmiennej</i>)
R.5.4	Uczestnicy grają naprzemiennie: raz kółko, raz krzyżyk (wystarczy <i>np. warunek sprawdzający, kto aktualnie gra, oraz zmiana tej wartości na inną lub przeciwną</i>)
R.5.5	Kiedy ruch należy do kółka, wyświetlony jest blok sekcji lewej, a ukryty prawej. Kiedy ruch należy do krzyżyka wyświetlony jest blok sekcji prawej, a ukryty lewej (<i>dopuszcza się również zastosowanie display= "none"</i>)
R.5.6	Po kliknięciu komórki tabeli lub obrazu <i>nic.png</i> , kiedy ruch należy do kółka, wyświetlany jest tam obraz <i>o.png</i> , a kiedy ruch należy do krzyżyka - obraz <i>x.png</i>
R.5.7	Jeżeli w komórce tabeli znajduje się obraz kółka lub krzyżyka, ponowne kliknięcie w komórkę tabeli lub w obraz nie powoduje zmian obrazu