

Tematy projektów zaliczeniowych z PHP edycja 2023

UNIwersytet WSB MERITO WARSZAWA

Zasady zaliczania:

Zaliczacie Państwo własnym projektem (również: robionym komercyjnie, w pracy itp.) LUB jednym z podanych niżej zadań.

Zaliczenie „własnym projektem”: osoby, które wcześniej umówiły się na prezentację własnego projektu, zaliczają zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami. UWAGA, w ostatnim tygodniu zajęć trzeba się ze mną skontaktować, wysyłając email na adres w.moscibrodzki@gmail.com z kopią na womoscibrodzki@wsb.gda.pl (tytuł maila: **PHP2023**) lub telefonicznie (608 520 830). W emailu trzeba dołączyć pliki lub screenshoty i oczywiście swoje dane (imię, nazwisko, numer indeksu).

Zaliczenie „projektem z listy”:

- do końca maja trzeba wybrać sobie projekt z poniższej listy i zaimplementować go w postaci PHP
- gotowy projekt w postaci spakowanego archiwum (powinno być gotowe do pracy po instalacji w drzewie XAMPP) należy nazwać xxxxx.zip (gdzie xxxxx jest numerem indeksu) i umieścić na weTransfer, Google Drive lub podobnym systemie (UWAGA: nie przesyłajcie mi zipów mailem)
- należy przesłać do mnie maila z informacją o umieszczonym zadaniu. W mailu musi się znaleźć: imię, nazwisko, grupa i numer indeksu. W mailu musi być informacja o trudności zadania np. „Stopień trudności B”. Mail wysyłamy na: w.moscibrodzki@gmail.com Z KOPIĄ na wojciech.moscibrodzki@wsb.warszawa.pl. Tytuł maila koniecznie taki: PHP2023.

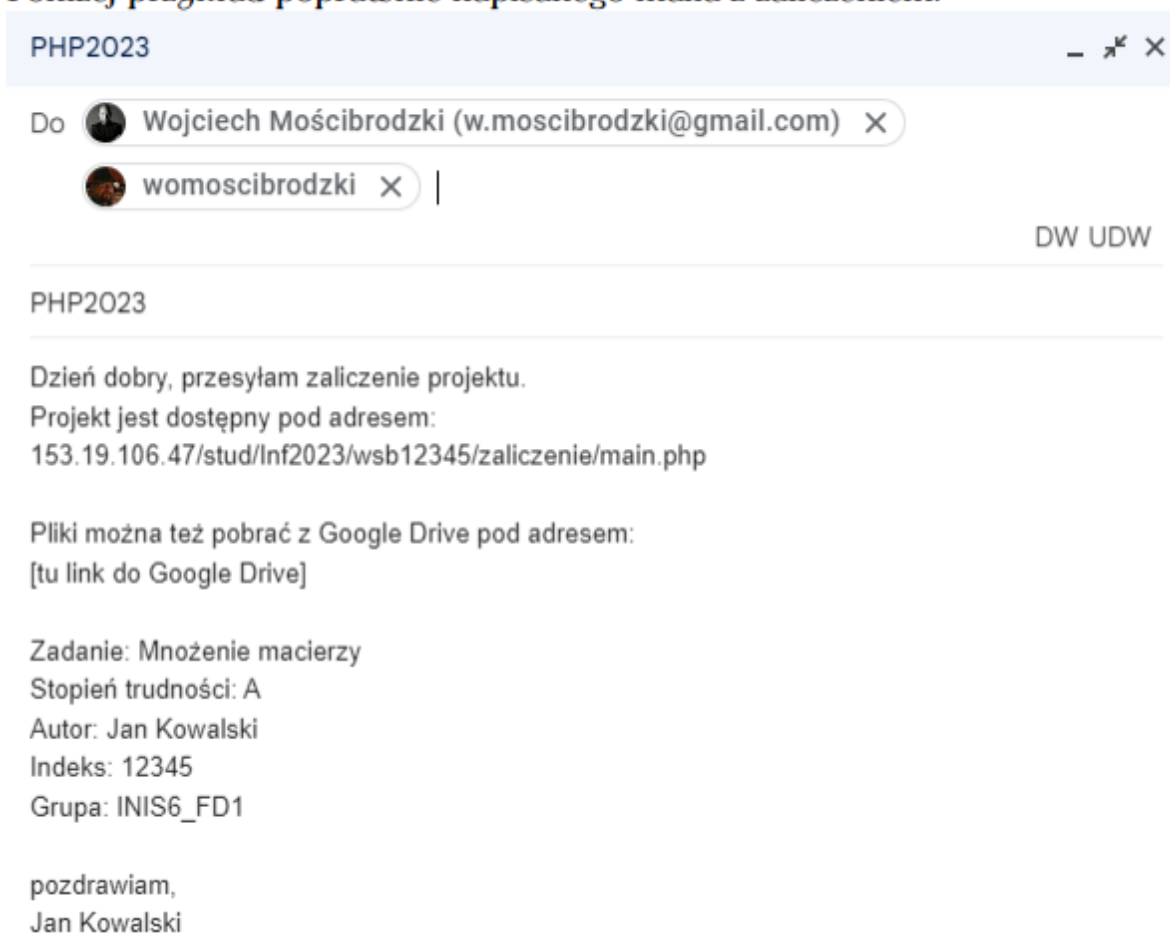
Projekty są podzielone na trzy kategorie: A (proste), B (trudniejsze) i C (maksy).

Za zrobienie projektu kategorii A można dostać maksymalnie ocenę 3.0, projektu kategorii B – 4.0, projektu kategorii C – 5.0. Oczywiście, jeśli ktoś źle lub niestarannie zrobi projekt klasy C to może dostać „tróję” albo nawet nie zaliczy ;-)

UWAGA: DEADLINE do 25 czerwca. Przypominam o dostępnych notatkach na serwerze www.wojmos.com!

Poniżej przykład poprawnie napisanego maila z zaliczeniem:

Poniżej przykład poprawnie napisanego maila z zaliczeniem:



Projekty kategorii A (maks. 3.0):

1. Napisać skrypt mnożący dwie macierze
2. Napisać skrypt, który szyfruje i deszyfruje teksty z użyciem szyfru Cezara ze słowem kluczem (każda litera klucza wyznacza przesunięcie)
3. Napisać skrypt, który gra z użytkownikiem w kółko i krzyżyk 3x3
4. Napisać skrypt, który na podstawie dwuwymiarowej tablicy wyświetla mapę zrobioną w postaci tabelki, w której mamy różne „tereny” (pliki jpg)
5. Napisać skrypt umożliwiający chodzenie po planszy (tablica 2D) z polami zabronionymi („ściana”)

Projekty kategorii B (maks. 4.0):

1. Napisać skrypt który odwraca zadaną macierz
2. Napisać skrypt, który odbiera przesłany przez formularz plik jpg i umieszcza na nim znak wodny (porównaj – notatki na moim serwerze)

3. Napisać skrypt, który na podany obrazek „nakleja” półprzezroczysty pasek i wypisuje na nim treść („infobox w serwisie newsowym”)
4. Napisać skrypt, który dla każdego pola tablicy wylicza różnicę wartości w tym polu i wartości średniej wśród okolicznych pól 3x3
5. Napisać skrypt, który tworzy kwadratową „ikonkę” z dowolnego obrazka, przy zachowaniu proporcji (thumbnail powinien być tworzony z największej możliwej kwadratowej części obrazu źródłowego)
6. Napisać skrypt który wykonuje najprostsze czynności bazodanowe na zadanej bazie

Projekty kategorii C (maks. 5.0):

1. Skrypt z pełną implementacją bazy danych
2. Skrypt przesyłający obrazek z formularza do bazy danych
3. Gra kółko i krzyżyk 5x5 (sensowny algorytm)
4. Prosta gra point and click z mechanizmem inventory