

## Actividad 4.6.- Acceso a bases de datos

- 1.- Crea la BD “dwes\_nba” utilizando el fichero dwes\_nba.sql en HeidiSQL.
- 2.- Consulta las tablas creadas. Esta información la utilizaremos en los próximos ejercicios.
- 3.- Crea un archivo conexionBD.php, en el que se establezca la información necesaria para el acceso a la base de datos. En él habrá que realizar una función getConnection() que nos devuelva una instancia de la base de datos.
- 4.- Una vez hayas establecido la conexión con la base de datos, realiza un fichero funcionesBD.php en el que irás implementando las funciones que accedan a la base de datos. Crea en él una función llamada getEquipos() que devuelva un array con el nombre de los equipos de la NBA.
- 5.- Crea una página web en la que se muestre en una tabla el nombre de los jugadores de un determinado equipo. Para seleccionar el equipo concreto utiliza un cuadro de selección dentro de un formulario en esa misma página. Utiliza CSS para darle un aspecto más agradable a la página.

### Jugadores de la NBA

\* Campo obligatorio

Equipo:

76ers

Mostrar

NOMBRE
Louis Amundson
Calvin Booth
Rodney Carney
Samuel Dalembert
Reggie Evans
Willie Green
Herbert Hill
Andre Iguodala
Andre Miller
Kevin Ollie
Shavlik Randolph
Jason Smith
Louis Williams
Thaddeus Young

6.- Añade ahora el peso de cada jugador.

### Jugadores de la NBA

\* Campo obligatorio

Equipo: 76ers

Mostrar

NOMBRE	PESO
Louis Amundson	102.06 kg
Calvin Booth	113.40 kg
Rodney Carney	92.53 kg
Samuel Dalembert	113.40 kg
Reggie Evans	111.13 kg
Willie Green	91.17 kg
Herbert Hill	108.86 kg
Andre Iguodala	93.89 kg
Andre Miller	90.72 kg
Kevin Ollie	88.45 kg
Shavlik Randolph	108.86 kg
Jason Smith	108.86 kg
Louis Williams	79.38 kg
Thaddeus Young	99.79 kg

7.- Imaginemos ahora que queremos realizar la incorporación de un nuevo jugador a un equipo. Pero sólo se permite añadir un jugador siempre y cuando se dé de baja de otro.

Añade un formulario en el que se muestre un desplegable con los equipos. Una vez seleccionado uno de ellos se mostrará en otro el nombre de los jugadores. Aquel seleccionado será el que reciba la baja. A continuación, en el formulario, tendremos los campos necesarios para añadir un nuevo jugador. Ambas acciones deberán ser atómicas, es decir, deberán ir en una transacción. Hay que tener en cuenta que antes de borrar un jugador, debemos borrar sus estadísticas.

### Trasposos de jugadores

\* Campo obligatorio

Equipo: Lakers

Mostrar

Baja y alta de jugadores:

Baja de jugador: Trevor Ariza

Datos del nuevo jugador:

Nombre:

Procedencia:

Altura:

Peso:

Posición: F-G

Realizar traspaso

Realizado el traspaso

Cambio de jugador realizado

**Traspos de jugadores** \* Campo obligatorio

Equipo:

Mostrar

8.- A partir del ejercicio anterior trataremos de modificar el peso de todos los jugadores de un equipo. Para ello crea otro formulario que contenga la tabla en la que se muestran los jugadores y su peso y pon los pesos en cajas de texto modificables. Habrá un botón “Actualizar” que envíe todos los datos necesarios a la misma página y actualice mediante una consulta preparada todos los pesos de los jugadores.

**Jugadores de la NBA** \* Campo obligatorio

Equipo:\*

Mostrar

NOMBRE	PESO
Trevor Ariza	<input type="text" value="95.25"/> kg
Kobe Bryant	<input type="text" value="92.99"/> kg
Andrew Bynum	<input type="text" value="129.27"/> kg
Jordan Farmar	<input type="text" value="81.65"/> kg
Derek Fisher	<input type="text" value="95.25"/> kg
Pau Gasol	<input type="text" value="113.40"/> kg
Didier Ilunga-Mbenga	<input type="text" value="115.67"/> kg
Coby Karl	<input type="text" value="97.52"/> kg
Chris Mihm	<input type="text" value="120.20"/> kg
Ira Newble	<input type="text" value="99.79"/> kg
Lamar Odom	<input type="text" value="104.33"/> kg
Vladimir Radmanovic	<input type="text" value="106.59"/> kg
Ronny Turiaf	<input type="text" value="113.40"/> kg
Sasha Vujacic	<input type="text" value="92.99"/> kg
Luke Walton	<input type="text" value="106.59"/> kg

Actualizar

Actualizados los pesos

**Jugadores de la NBA** \* Campo obligatorio

Equipo:\*

Mostrar