

ACTIVIDADES UD4 - SERVIDOR

Mediante las tareas que se detallan en este documento vamos a conseguir la parte de los resultados de aprendizaje cubiertos por la UD4, atendiendo a sus correspondientes criterios de evaluación:

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RA3. Escribe bloques de sentencias embebidos en lenguajes de marcas, seleccionando y utilizando las estructuras de programación.	e) Se han utilizado formularios web para interactuar con el usuario del navegador web. f) Se han empleado métodos para recuperar la información introducida en el formulario.
RA4. Desarrolla aplicaciones Web embebidas en lenguajes de marcas analizando e incorporando funcionalidades según especificaciones.	a) Se han identificado los mecanismos disponibles para el mantenimiento de la información que concierne a un cliente web concreto y se han señalado sus ventajas. b) Se han utilizado mecanismos para mantener el estado de las aplicaciones web. c) Se han utilizado mecanismos para almacenar información en el cliente web y para recuperar su contenido.

Consideraciones adicionales:

- Se ha de continuar comentando el código conforme a la unidad anterior, mediante el código de tarea.
- No se va a valorar la estética de las funcionalidades elaboradas, solo que el resultado de cada actividad implemente las funcionalidades descritas.
- Cualquier copia (ya sea de fuentes externas, literal de los apuntes...) que no sea una respuesta original será calificada con 0. El código no estructurado, que presente dificultades para ser leído no podrá ser evaluado.
- El CE RA4.b) será calificado con un 10 en caso de realizar los 2 primeros puntos de la actividad 3.c), así como el e) y f) de la actividad 1. En caso contrario se calificará con 0.

Actividad 1: Funcionalidad de Login/Logout

Código: UD4.1**CE:** RA3.e, RA3.f**IE:** I3, I6**Estimación:** 2 horas

DESCRIPCIÓN

Crea un formulario con dos campos:

- email: ha de ser obligatorio, y se ha de comprobar que el valor introducido es un valor válido.
- password: ha de ser obligatorio, y se ha de ocultar los caracteres introducidos (ver TIPS).

Además, se han de cumplir los siguientes requisitos:

- a) (**RA3.e**) Nueva opción de menú llamada LOG IN, que llevará al formulario de login. Dicho formulario contendrá los campos arriba descritos, y un botón con el texto "Login". Tras pulsar el botón se ejecutarán las validaciones oportunas. **(0.25 puntos)**
- b) (**RA3.f**) Se comprobará si el usuario y la contraseña son correctos leyendo de un fichero llamado usuarios.json, donde se almacenarán todos los usuarios, junto con sus contraseñas. **(1.5 puntos)**
- c) (**RA3.f**) En caso de que el login sea satisfactorio, se redireccionará directamente a la opción de ADMINISTRACIÓN (contacto_lista.php). Mientras el usuario no está autenticado en el sistema, no ha de aparecer la opción de menú ADMINISTRACIÓN **(1.5 puntos)**
- d) (**RA3.f**) En caso de que el login no sea satisfactorio, se mostrará un mensaje de error asociado al campo o campos que no han sido encontrados en el fichero de usuarios, según los siguientes casos **(2 puntos)**:
 - Si no se encuentra el e-mail, se mostrará un mensaje en rojo bajo el campo de e-mail. El e-mail conservará su valor. El campo de password no perderá su valor y no se mostrará ningún error asociado. **(1 punto)**
 - Si se encuentra el e-mail pero el password no es correcto, se mostrará un mensaje de error asociado al campo de password, que indique que el password es incorrecto. **(1 punto)**
- e) (**RA4.c**) Una vez el usuario se ha autenticado satisfactoriamente en el sistema, ha de pasar lo siguiente **(4 puntos)**:
 - Almacenar el e-mail de usuario en una cookie (ver tarea c) de la Actividad 3). La cookie se llamará "user_email".
 - Se ha de mostrar la opción ADMINISTRACIÓN, si existe la cookie anterior (se sustituye la lectura de la variable \$loggedIn, de la unidad anterior).
 - Se oculta la opción LOG IN, si existe la cookie anterior.
 - Se muestra una nueva opción LOG OUT, si existe la cookie anterior.
- f) (**RA4.c**) Al pulsar sobre la opción LOG OUT, ocurrirá lo siguiente **(4 puntos)**:
 - Eliminar la cookie que almacena el e-mail de usuario.
 - Se ha de ocultar la opción ADMINISTRACIÓN, en función de la cookie (se sustituye la lectura de la variable \$loggedIn, de la unidad anterior).
 - Se ha de mostrar la opción LOG IN, en función de la cookie.
 - Se ha de ocultar la opción LOG OUT, en función de la cookie.

TIPS

- Para el campo de password, utiliza tipo "password" para ocultar la contraseña, como se hace en el ejemplo del primer enlace.
- La opción LOG OUT puede ser un enlace a index.php con un parámetro en la URL que señalice que se ha de producir el proceso de logout.

ENLACES

- [Ejemplo de formulario de login](#)

Actividad 2: Formulario de proyecto			
Código: UD4.2	CE: RA3.e, RA3.f	IE: I3, I6	Estimación: 1.5 horas

DESCRIPCIÓN

En esta actividad se trata de que:

- ([RA3.e](#)) Se incluirá un botón al inicio de index.php con el texto "Crear proyecto", que nos lleve al formulario de creación de proyecto. **(0.25 puntos)**
- ([RA3.e](#)) Al pulsar sobre alguno de los proyectos, y en el caso de que el usuario esté autenticado en el sistema, en lugar de mostrar los detalles del proyecto como hasta ahora, se muestre un formulario mediante el cual se puedan actualizar sus valores. **(1 puntos)**
- ([RA3.e](#)) Los campos del formulario serán los siguientes, junto con sus restricciones. Se han de mostrar mensajes de error orientativos para el usuario **(3 puntos)**:
 - Clave: campo de texto, obligatorio. No puede contener espacios, solo un código. **(0.5 puntos)**
 - Título: campo de texto, obligatorio. **(0.25 puntos)**
 - Fecha: campo de texto, a almacenar en formato DD/MM/YYYY **(0.5 puntos)**
 - Descripción: textarea, obligatorio. **(0.25 puntos)**
 - Imagen: consistirá de dos componentes **(1.5 puntos)**:
 - Si ya existe un fichero asociado, se mostrará el nombre con su extensión. **(0.5 puntos)**
 - Botón de subida de fichero. Se ha de comprobar que sea de tipo imagen. Puede subir uno nuevo, o sustituir al existente. El existente, si es diferente, debería eliminarse del sistema de archivos. **(1 punto)**

Se han de cumplir los siguientes requisitos:

- ([RA3.e](#)) A todos los campos se les aplicará un sanitizado previo. **(1 punto)**
- ([RA3.f](#)) El formulario ha de actualizar el proyecto consultado, o crear uno nuevo **(2 puntos)**
- ([RA3.f](#)) Al crear o actualizar correctamente un proyecto, se redireccionará a una página de confirmación similar a la de confirma_contacto.php, que indique que la operación se ha llevado a cabo correctamente y con un botón que nos lleve a la ficha del proyecto sobre el

que se ha realizado la operación. **(1 punto)**

TIPS

- Para almacenar el nombre de fichero, es aconsejable crear un campo nuevo del array asociativo que conserve el nombre del fichero, sin su ruta (como se hace hasta ahora).

Actividad 3: Formulario de usuario

Código: UD4.3

CE: RA3.e, RA3.f

IE: I3, I6

Estimación: 1.5 horas

DESCRIPCIÓN

En esta actividad vamos a realizar las siguientes tareas:

- a) (RA3.e) Crear un menú desplegable en ADMINISTRACIÓN, que agrupe las siguientes opciones: **(0.5 puntos)**

- Lista de contactos
- Usuario

NOTA: Se respetará el comportamiento descrito en la Actividad 1, dependiendo del Login/Logout.

- b) (RA3.e) Crear un formulario nuevo para el mantenimiento de los datos de usuario, que se mostrará al pulsar sobre la opción de menú desplegada Usuario. Se cumplirán las siguientes características **(4 puntos)**:

- Contendrá los siguientes campos:
 - ✓ email, con las mismas restricciones que para el campo de login **(1 punto)**
 - ✓ nombre y apellidos: obligatorio, con un nombre y dos apellidos **(1 punto)**
 - ✓ DNI: obligatorio, ha de ser un DNI válido, comprobado mediante expresión regular **(1 punto)**
 - ✓ password: mismas restricciones que para login **(1 punto)**

- c) (RA4.b, **10 puntos** si se realiza este apartado correctamente, junto con el e) y f) de la actividad 1) Solo se podrá consultar y actualizar el usuario actual. Para conservar cuál es el usuario actual, se utilizará una cookie, que almacenará el e-mail del usuario. La lógica será:

1. (RA4.a) Decide qué tipo de cookie has de utilizar para implementar esta funcionalidad: cookie persistente, o cookie de sesión (solo una de las dos es adecuada). Inserta un comentario en el código que justifique tu decisión, en función del cual se valorará este apartado **(10 puntos)**.
2. (RA4.c) Al pulsar sobre la opción Usuario del desplegable ADMINISTRACIÓN, se recuperará el e-mail de la cookie **(2 puntos)**
3. (RA3.f) Tras el paso 2 anterior, se recuperarán los datos del usuario (que se habrán guardado previamente en usuarios.json) en función de su e-mail (ha de ser

un valor único). Se informarán los campos del formulario con los datos correspondientes. (**2 puntos**)

ENLACES

- [Expresión regular DNI](#)
- [Cookies](#)
- [PHP Cookies](#)