



**TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO**

---

**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLÁHUAC**

**DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**TRABAJO:**

**Konami**

**P R E S E N T A:**

**VENTURA BARRÓN ALEJANDRO EZEQUIEL**

**PROFESOR**

**ROLDAN AQUINO SEGURA**



## **Introducción**

Dentro de este proyecto veremos la implementación de los diferentes lenguajes en un entorno web, viendo la interacción entre ellos y la comunicación con las bases de datos.

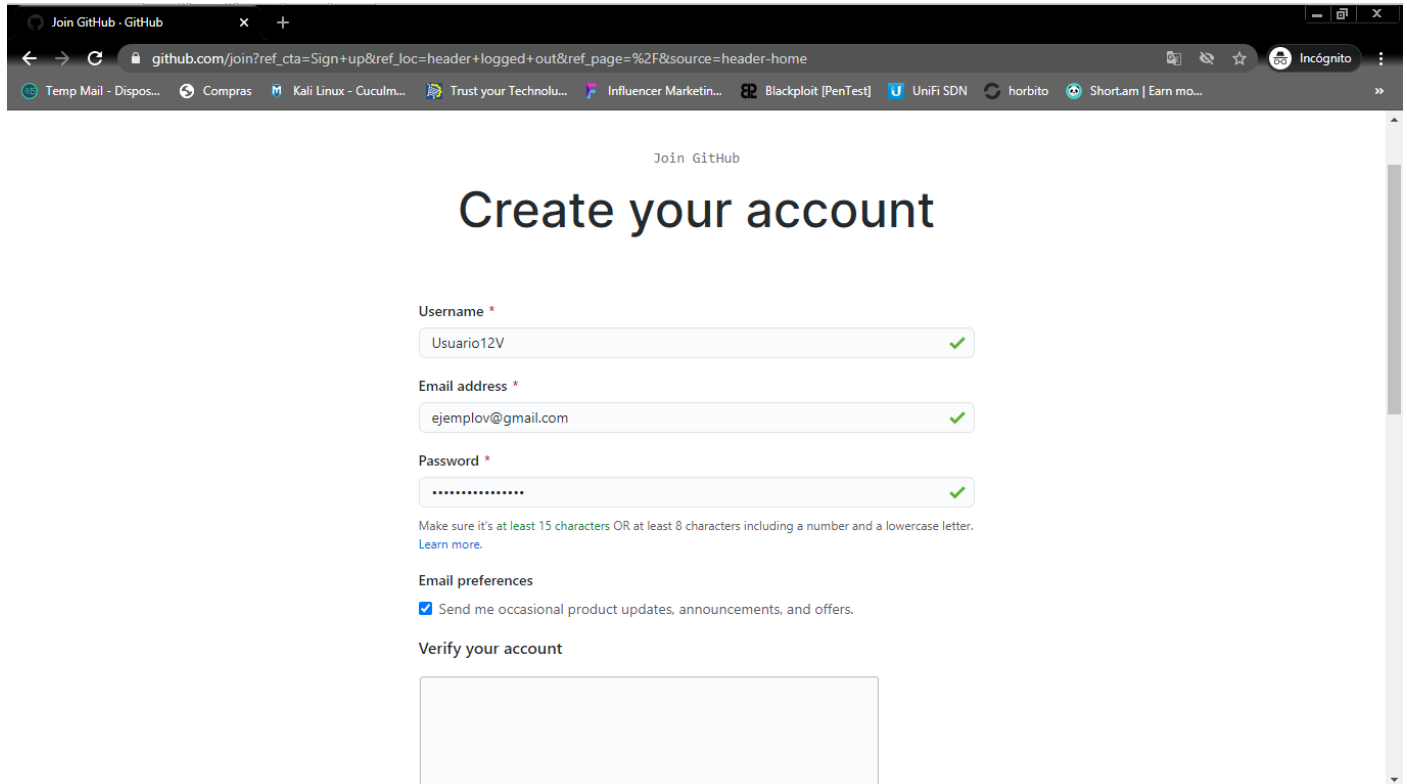
## **Link Github**

<https://github.com/AlejandroE-Ventura/Practica-konami>

## Proyecto konami

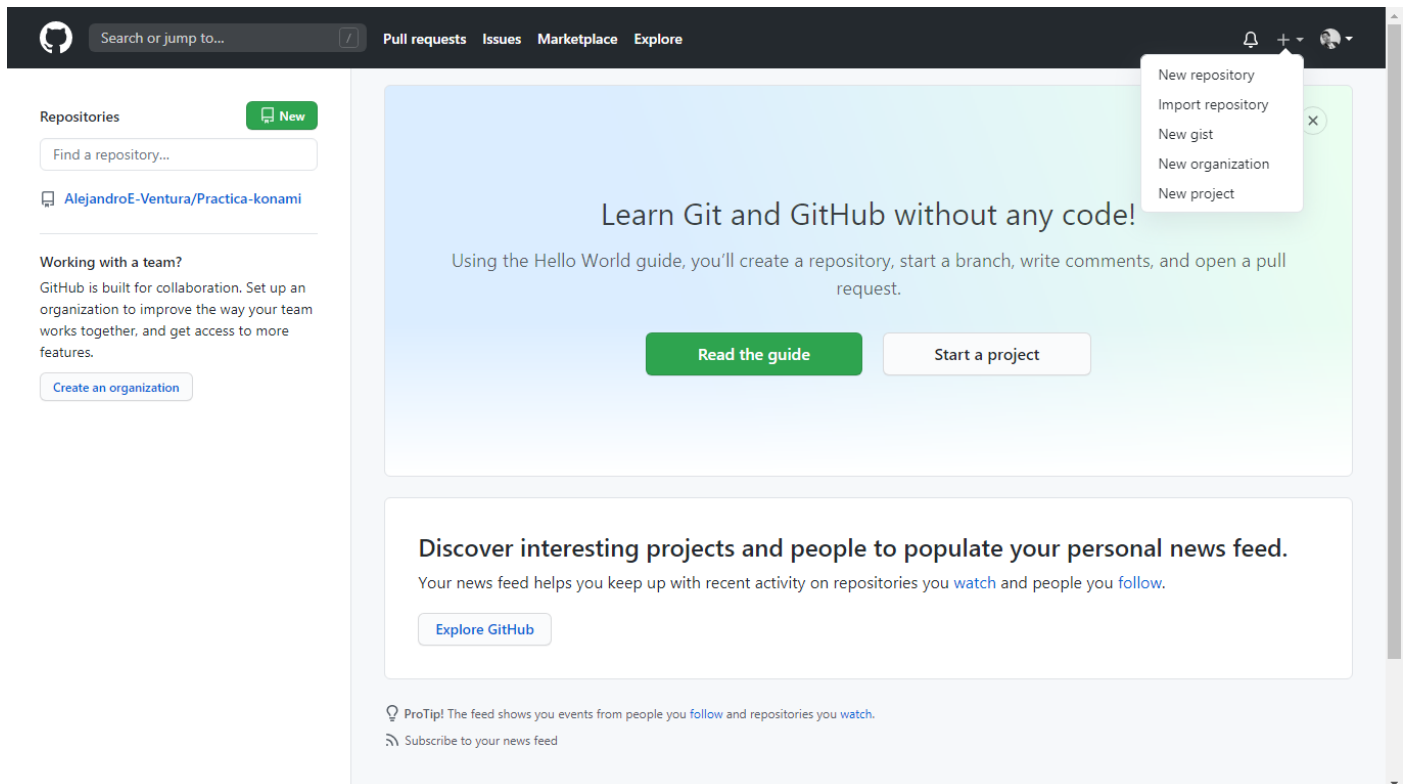
Lo primero que vamos a hacer es crear una cuenta en Github para que al finalizar el proyecto podamos alojarlo ahí y que otros usuarios puedan tomarlo como ejemplo.

- Para esto vamos a la página de github y le damos en crear una cuenta nueva



The screenshot shows the GitHub 'Join GitHub' page. The main heading is 'Create your account'. Below it, there are three input fields: 'Username' with the value 'Usuario12V', 'Email address' with 'ejemplo@gmail.com', and 'Password' with a masked password. Each field has a green checkmark indicating it is valid. Below the password field, there is a note: 'Make sure it's at least 15 characters OR at least 8 characters including a number and a lowercase letter. [Learn more.](#)'. Under 'Email preferences', there is a checked checkbox for 'Send me occasional product updates, announcements, and offers.'. At the bottom, there is a 'Verify your account' section with a placeholder image.

- Una vez ya tengamos nuestra cuenta creada le daremos en agregar nuevo repositorio, en la parte derecha arriba tenemos un icono de más y le damos en nuevo repositorio.



The screenshot shows the GitHub homepage. The top navigation bar includes the GitHub logo, a search bar, and links for 'Pull requests', 'Issues', 'Marketplace', and 'Explore'. On the left sidebar, there is a 'Repositories' section with a 'New' button and a search bar. The main content area features a large blue and green banner with the text 'Learn Git and GitHub without any code!' and buttons for 'Read the guide' and 'Start a project'. Below this, there is a section titled 'Discover interesting projects and people to populate your personal news feed.' with an 'Explore GitHub' button. On the right side, a dropdown menu is open from the '+' icon, showing options: 'New repository', 'Import repository', 'New gist', 'New organization', and 'New project'.

- Te aparecerá una ventana donde agregaremos el nombre de tu proyecto y agregaremos una pequeña (descripción es opcional), y le damos en el botón verde de la parte de abajo para crear el repositorio.

**Create a new repository**  
 A repository contains all project files, including the revision history. Already have a project repository elsewhere?  
[Import a repository.](#)

Owner \* AlejandroE-Ventura / Repository name \* Practica-konami ✓

Great repository names are short and Your new repository will be created as Practica-konami-eureka?

Description (optional)  
 Aquí puedes colocar alguna descripción de lo que va a tratar tu proyecto

☒ **Public**  
 Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.

☐ **Private**  
 You choose who can see and commit to this repository.

Initialize this repository with:  
 Skip this step if you're importing an existing repository.

☐ **Add a README file**  
 This is where you can write a long description for your project. [Learn more.](#)

☐ **Add .gitignore**  
 Choose which files not to track from a list of templates. [Learn more.](#)

☐ **Choose a license**  
 A license tells others what they can and can't do with your code. [Learn more.](#)

**Create repository**

- Después de esto lo que tenemos que hacer es descargar un programa que se llama Git el cual nos ayudara a subir los archivos mucho más rápido a lo que es nuestro repositorio de Guithub mediante una terminal.

**git** - control-de-versión-rápido

Buscar en todo el sitio ...

Git es un sistema de control de versiones distribuido **gratuito y de código abierto** diseñado para manejar todo, desde proyectos pequeños a muy grandes, con velocidad y eficiencia.

Git es **fácil de aprender** y ocupa poco **espacio con un rendimiento increíblemente rápido**. Supera a las herramientas SCM como Subversion, CVS, Perforce y ClearCase con características como **bifurcaciones locales económicas**, **áreas de preparación** convenientes y **múltiples flujos de trabajo**.

**Acercas de**

Las ventajas de Git en comparación con otros sistemas de control de fuentes.

**Documentación**

Comando páginas de referencia, contenido de libros Pro Git, videos y otro material.

**Descargas**

Clientes GUI y versiones binarias para todas las plataformas principales.

**Comunidad**

¡Involucrarse! Informe de errores, lista de correo, chat, desarrollo y más.

**Pro Git** de Scott Chacon y Ben Straub está disponible para leer en línea de forma gratuita. Las versiones de árboles muertos están disponibles en [Amazon.com](#).

Versión de fuente más reciente  
**2.28.0**  
[Notas de la versión \(2020-07-27\)](#)

**Descargar 2.28.0 para Windows**

**GUI de Windows** **Tarballs**

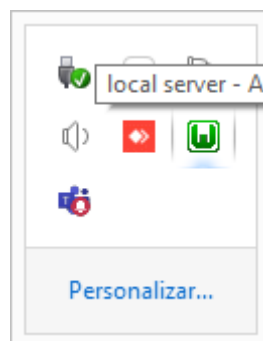
**Compilación de Mac** **Código fuente**

- Le daremos en descargar y lo instalaremos en el pc

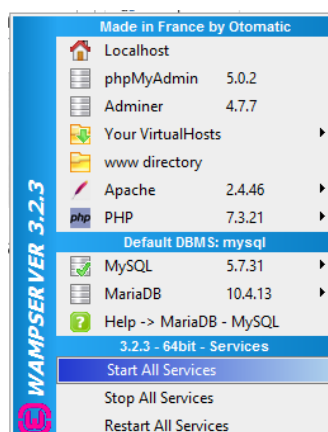
- Ahora lo siguiente seria instalar nuestro servidor y nuestro gestor de base de datos, para esta práctica utilizaremos lo que es wapserver ya que tiene lo que es un servidor y lo que es el gestor de base de datos que es PhpMyadmin. Lo descargaremos dependiendo de la arquitectura que tenga nuestro pc.

The screenshot shows the WampServer website. At the top, there's a navigation bar with links: START, DOWNLOAD, TRAINING, FORUM, and CLOUD HOSTING. The 'DOWNLOAD' link is highlighted. Below the navigation bar, there's a 'DOWNLOADS' section with a blue download icon. Text explains that WampServer is available for free under GPL license in 32 and 64 bit versions. Below this, there are two yellow boxes for 'WAMP SERVER 64 BITS (X64) 3.2.0' and 'WAMP SERVER 32 BITS (X86) 3.2.0'. Each box lists the included software versions: Wampserver 3.2.0, Apache 2.4.41, PHP 5.6.40, 7.3.12, 7.4.0, MariaDB 10.4.10, PhpMyAdmin 4.9.2, Adminer 4.7.5, and PshSysInfo 3.3.1. Below these are optional versions for PHP and MySQL. At the bottom, there's a 'PHP TRAINING' section with a penguin mascot and a laptop.

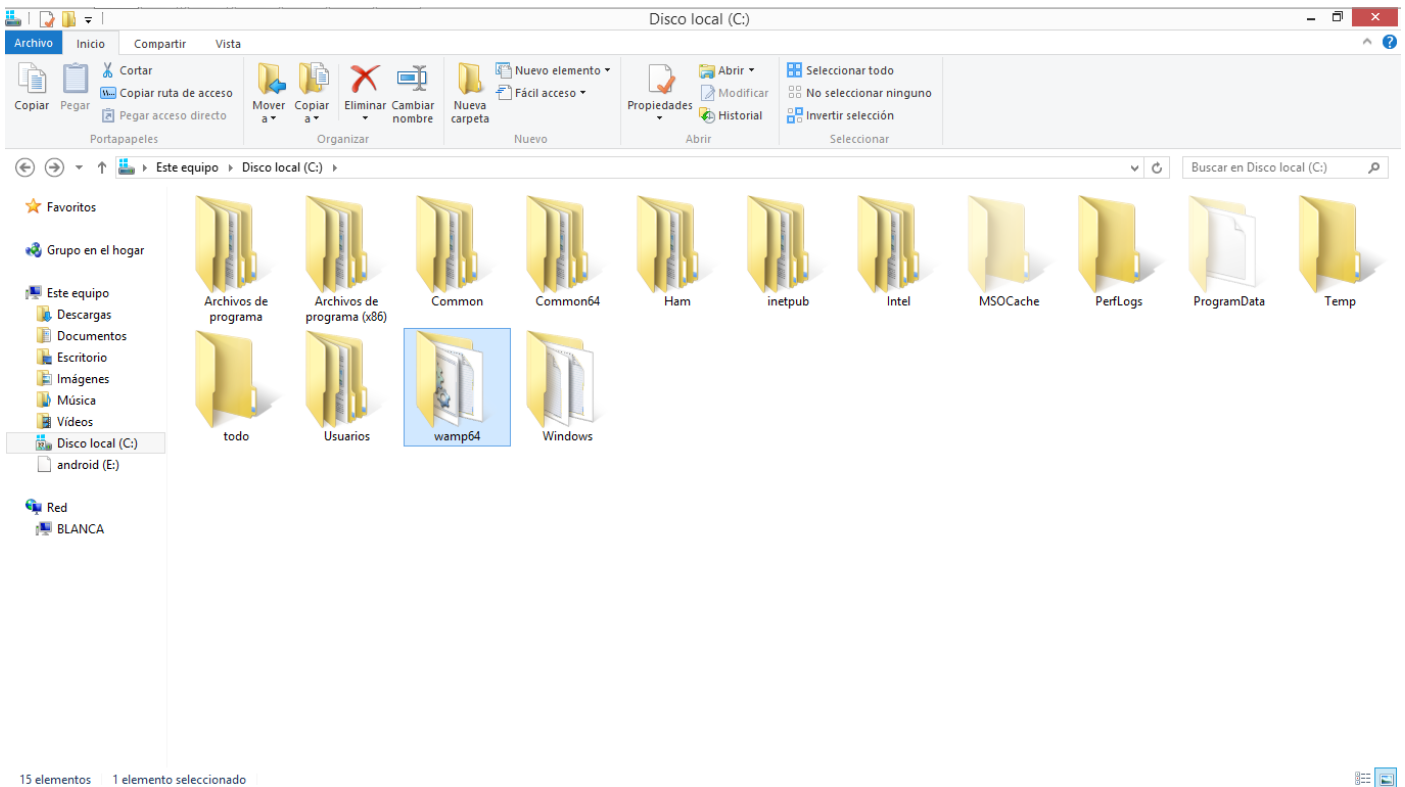
- Su instalación es normal, no se necesita agregar algo más, es muy sencillo de instalar, al momento de que termine nuestra instalación nos aparecerá un icono y una w de color rojo en la parte derecha algo así.



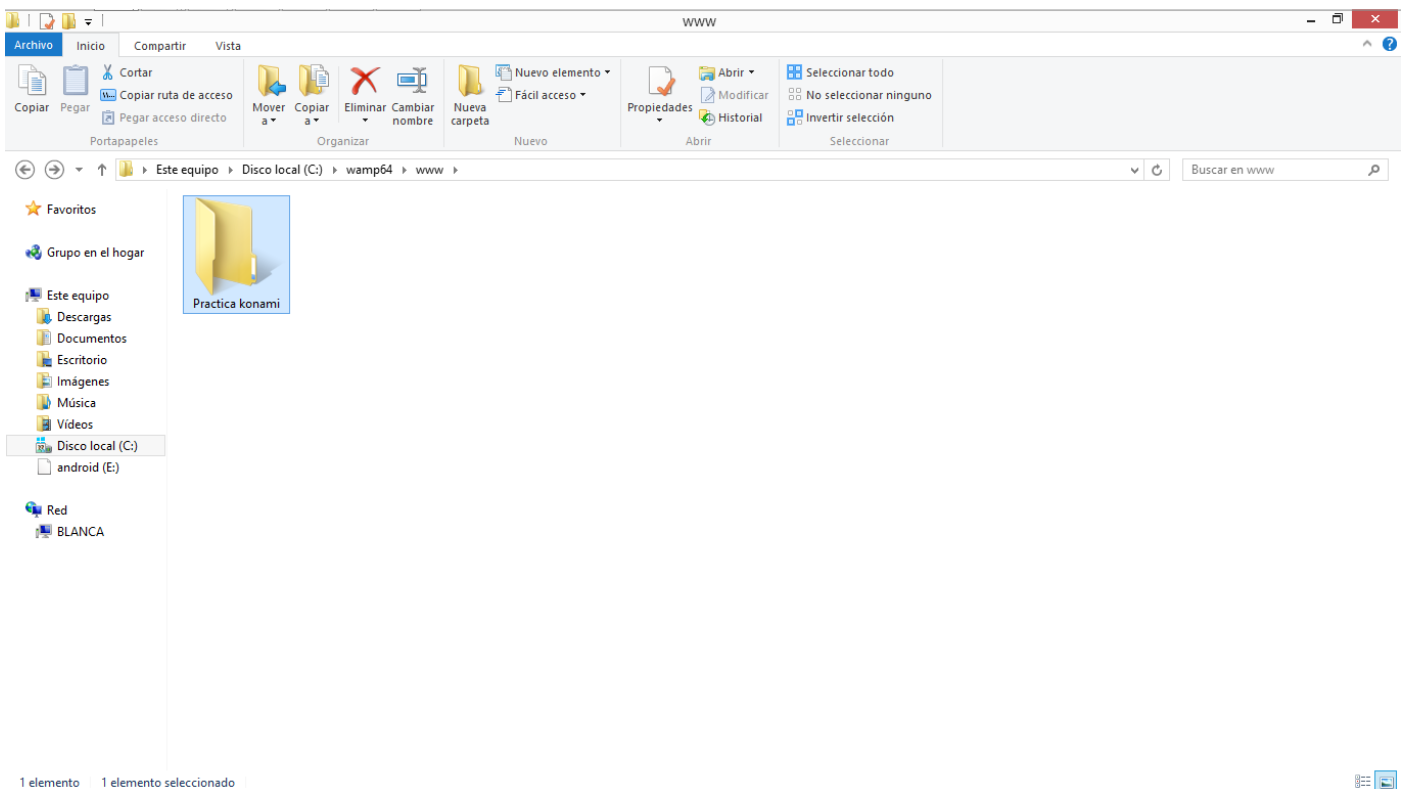
- Le damos un clic y nos despliega una ventana donde lo único que tenemos que hacer es dar clic donde dice iniciar todos los servicios.



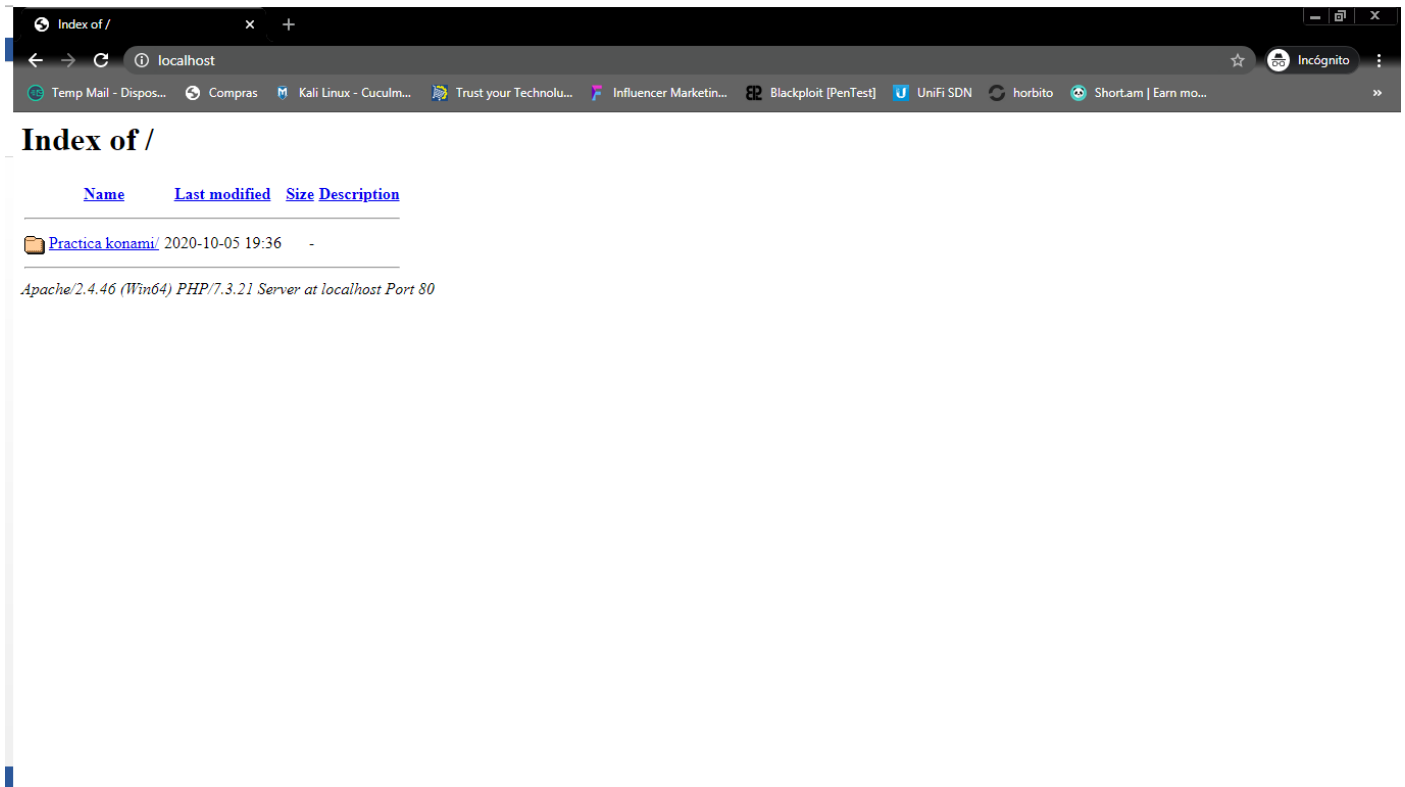
- Buscamos en nuestro disco local c:/ una carpeta que se llama wamp en mi caso se llama wamp64



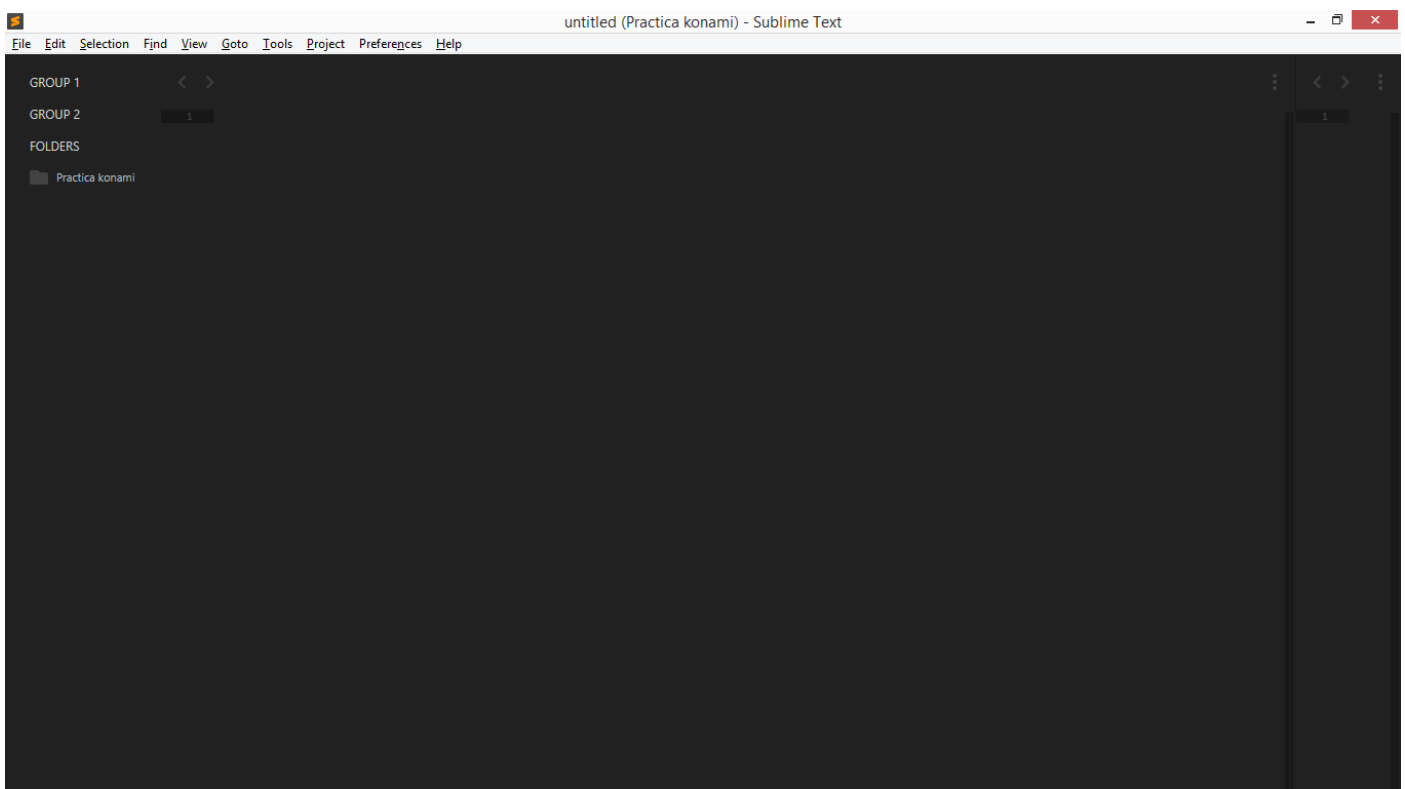
- Entramos dentro de esa carpeta y buscamos una carpeta con el nombre www dentro de esta carpeta se encontrarán unos archivos de presentación de wampserver pero no los ocuparemos, eliminaremos los archivos que se encuentren dentro de la carpeta www. Dentro de la carpeta www crearemos una carpeta llamada "Practica Konami"



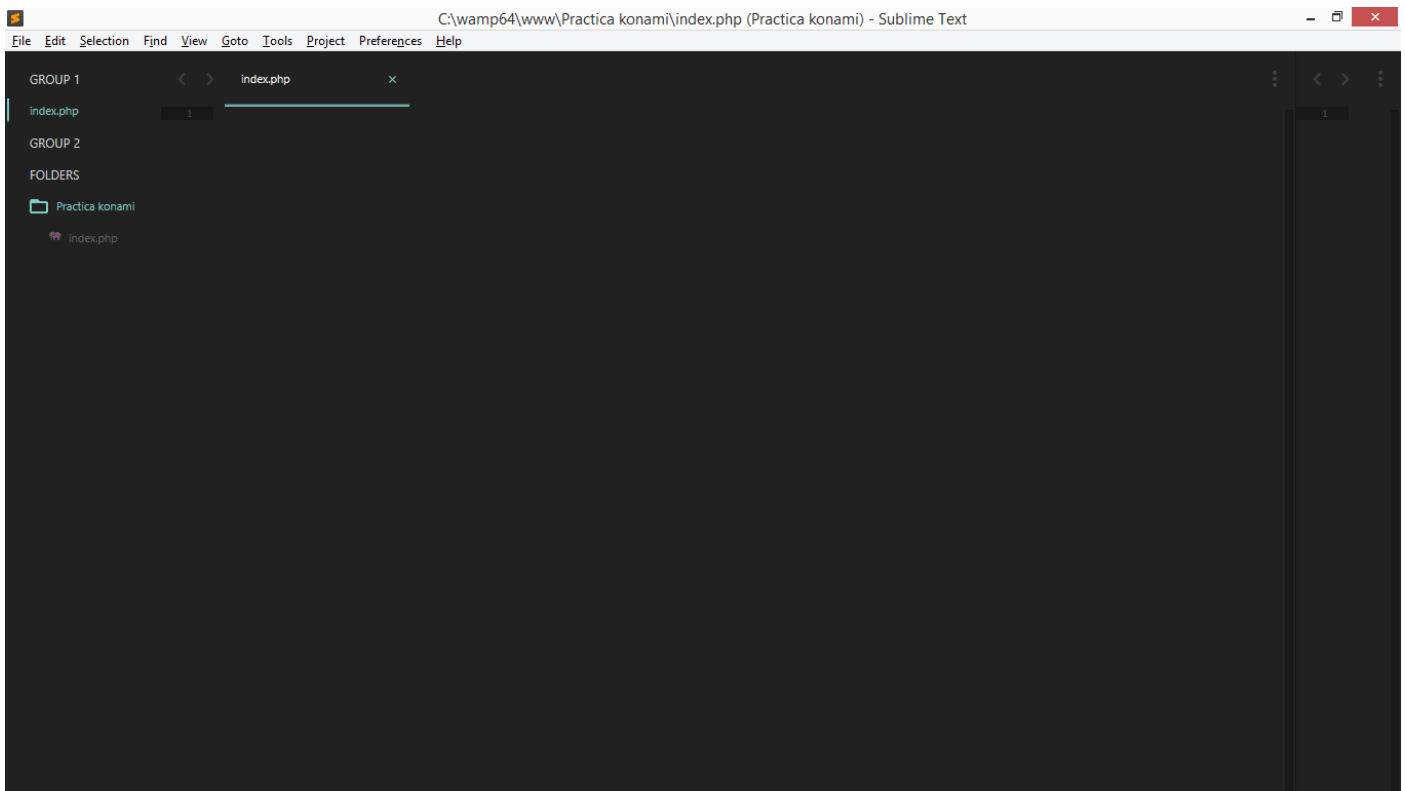
- Abriremos nuestro navegador para visualizar si nuestra carpeta ya es visible, una vez que wampserver ya está corriendo el navegador tendría que interpretar un servidor local, donde escribimos la url escribiremos localhost y nos tendría que aparecer todas las carpetas que vallamos creando dentro de www de wamp.



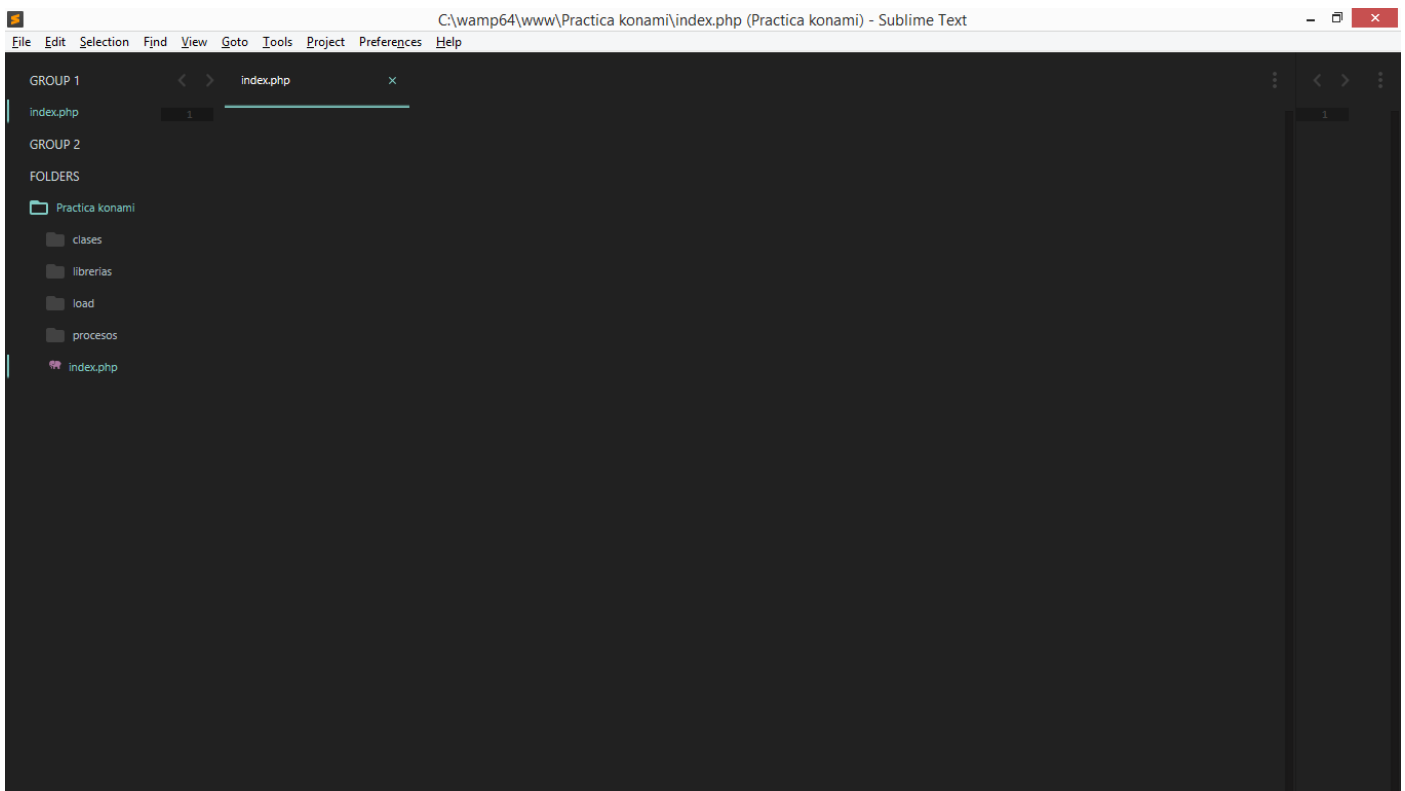
A partir de este punto comenzaremos a trabajar la parte del código, para esto ocuparemos un editor de texto, hay muchos editores de texto como puede ser un simple bloc de notas, hasta los más avanzados, pero en mi caso ocupare SublimeText. Agergare el proyecto a lo que es este editor y comenzaremos a trabajar en él.



- Vamos a crear un archivo dentro de la carpeta Konami que se llamara index.php

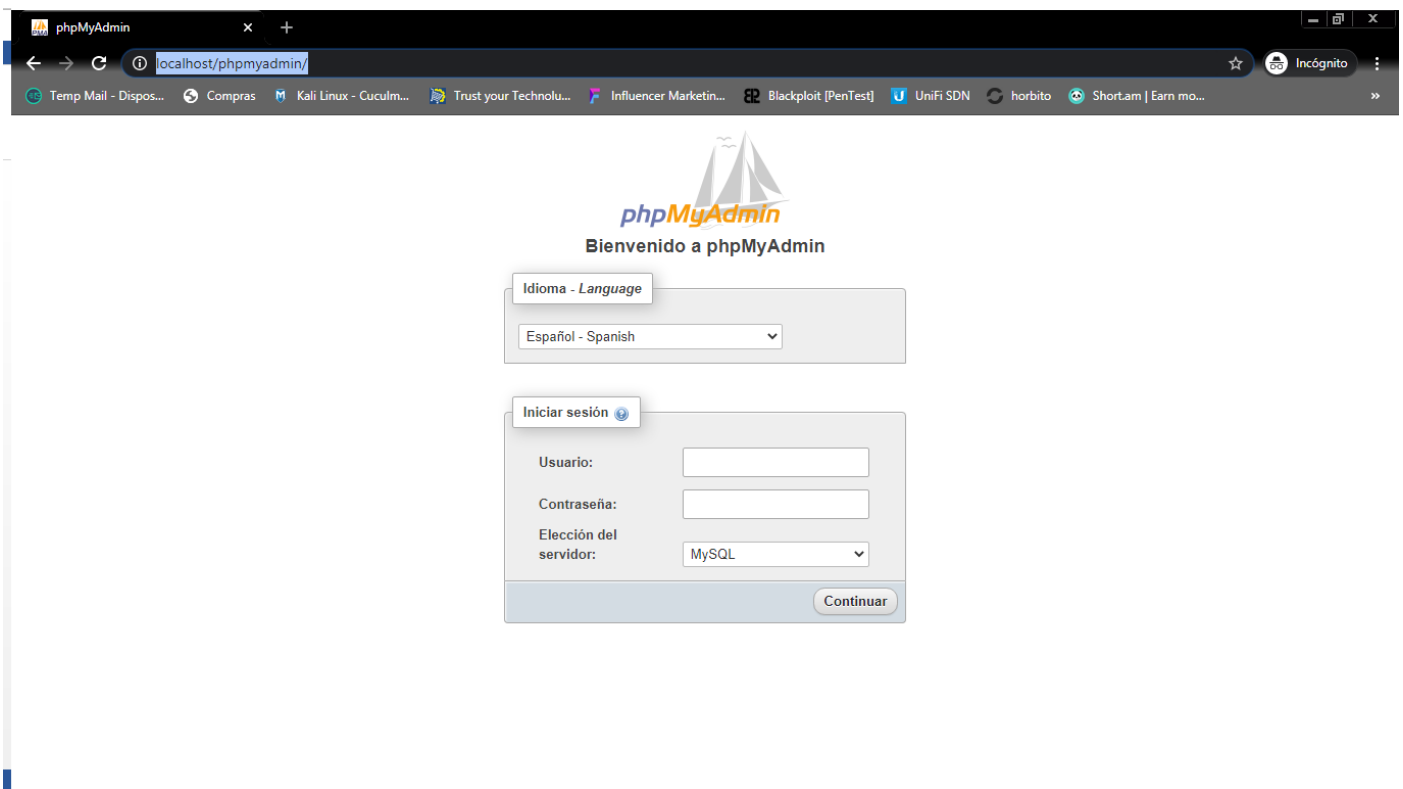


- Dentro de la carpeta konami agregaremos 4 carpetas más con los siguientes nombres load, procesos, librerías y clases.

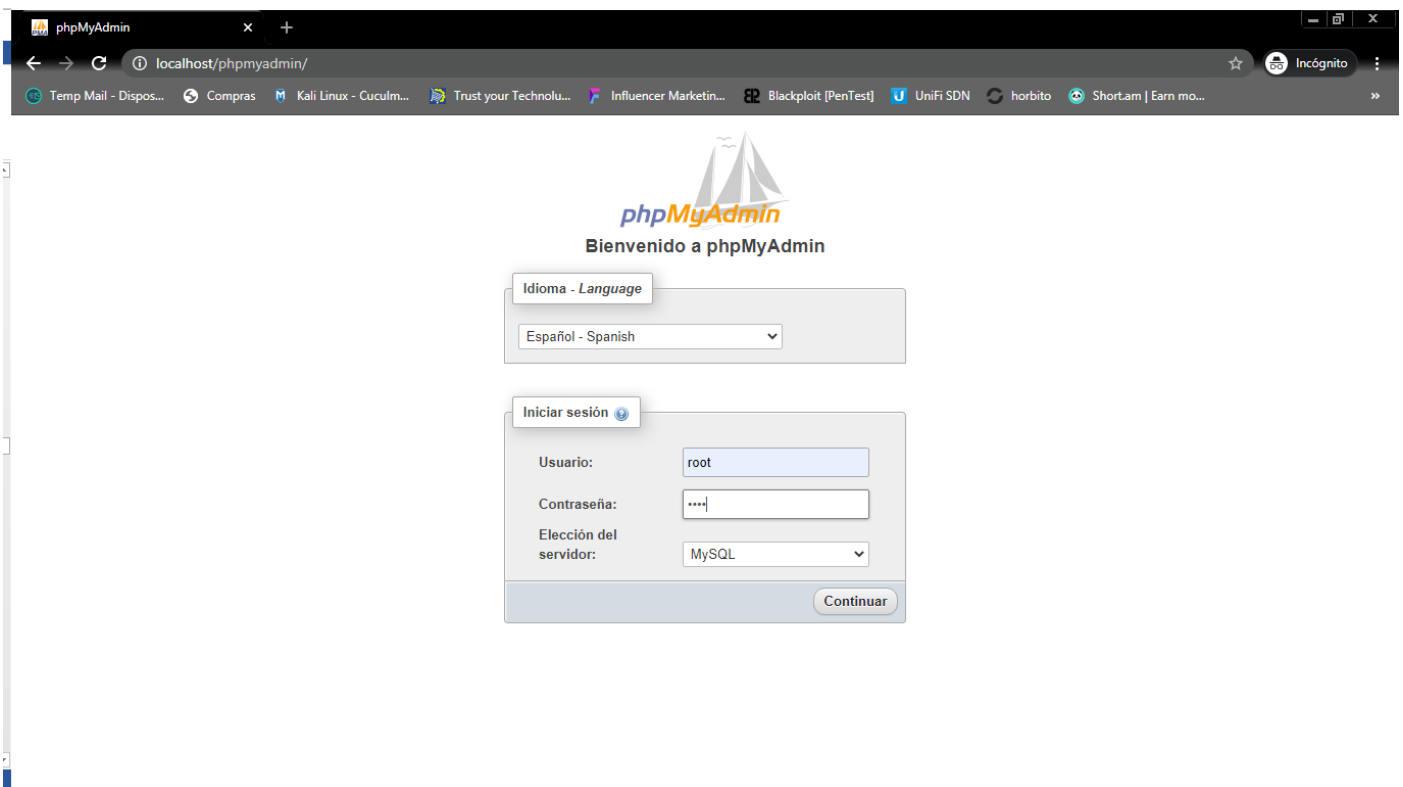




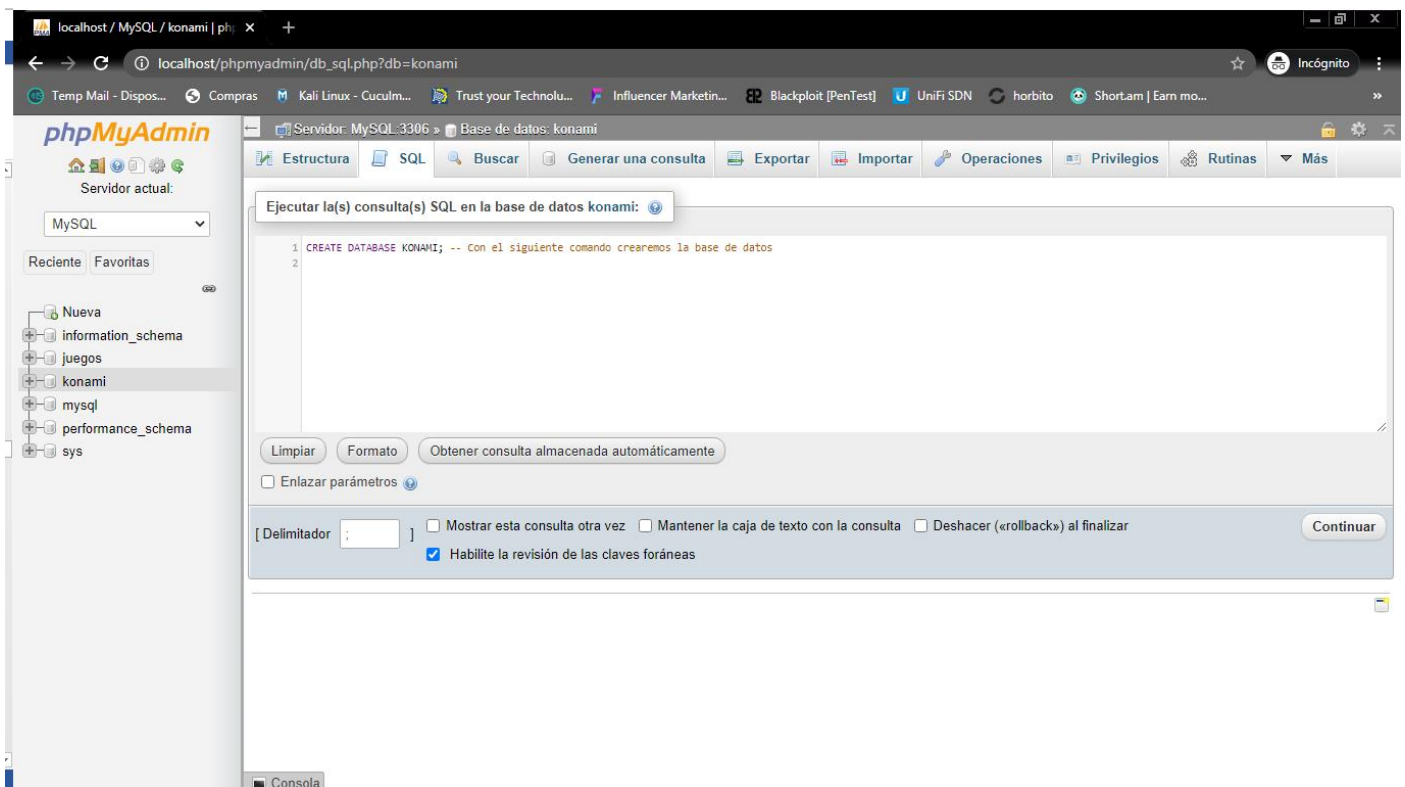
- Una vez tengamos esta estructura de carpetas iremos de nuevo a nuestro navegador he ingresaremos al siguiente url <http://localhost/phpmyadmin/> donde nos aparecerá lo siguiente.



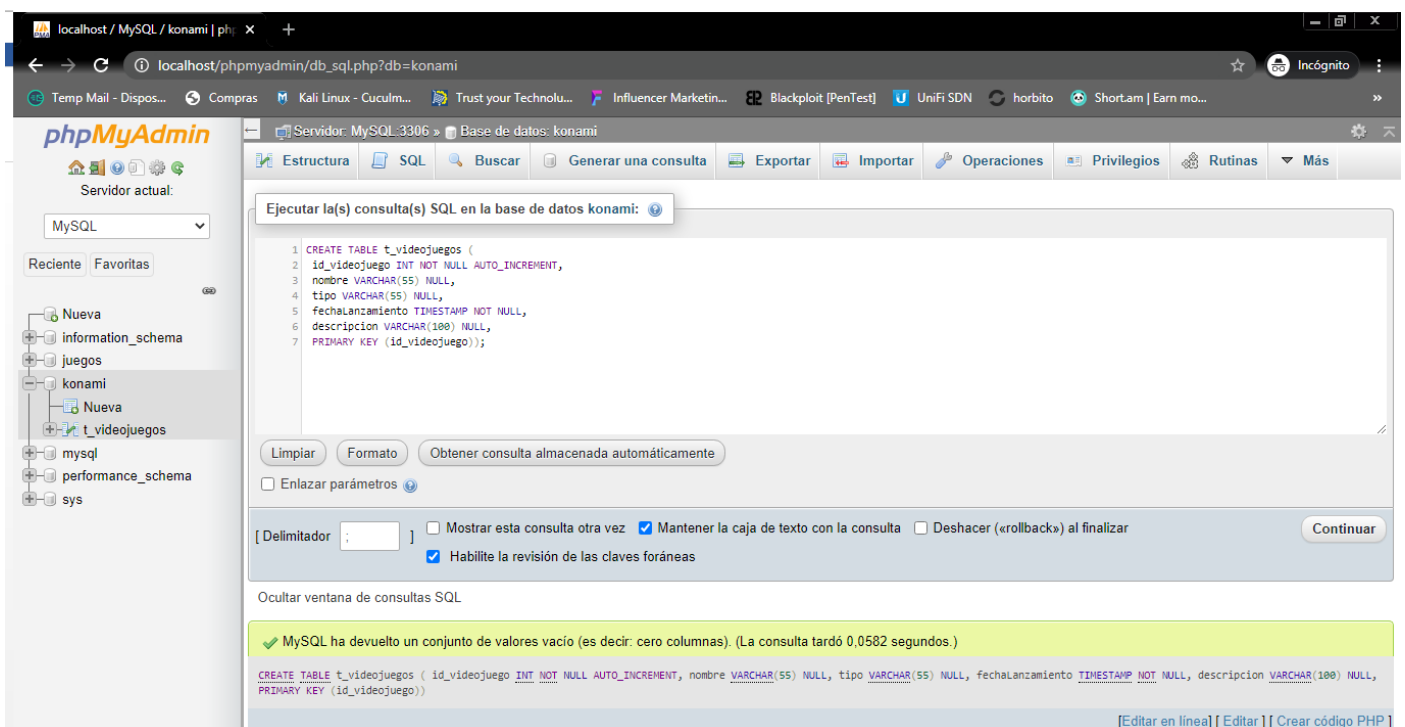
- Lo que observamos en pantalla es propio de phpmyadmin que es el gestor de las bases de datos al principio los usuarios van a ser “root” y no tiene contraseña; root es el administrador y derivado a eso nosotros podemos crear otros usuarios con otros privilegios, pero en este caso solo ocuparemos root.



- una vez adentro crearemos lo que es una base de datos. En la parte izquierda arriba dice SQL (veremos cómo crear las bases de datos mediante comandos) daremos un clic y se desplegará un apartado donde podremos escribir los comandos siguientes.



- le daremos clic en el botón donde dice continuar y en la parte izquierda nos aparecerá la base de datos que hallamos creado. Una vez se allá creado la base de datos daremos un clic sobre ella y nos llevara dentro de la base de datos konami y de igual manera le daremos en SQL que se encuentra en la parte izquierda arriba para ingresar código. Agregaremos la estructura de una tabla y para eso es el siguiente código.



- le damos en continuar y se nos crea la tabla, lo podemos observar porque sale un anuncio verde en la parte de abajo y la tabla en la parte izquierda debajo del nombre de nuestra base konami.

- Después de crear la tabla agregaremos algunos datos a ella, como en el siguiente código.

localhost / MySQL / konami | phpMyAdmin

localhost/phpmyadmin/db\_sql.php?db=konami

Servidor: MySQL-3306 > Base de datos: konami

Ejecutar la(s) consulta(s) SQL en la base de datos konami:

```
1 INSERT INTO `t_videojuegos` (`id_videojuego`, `nombre`, `tipo`, `fechaLanzamiento`, `descripcion`) VALUES ('1', 'DAYS GONE', 'AVENTURA', '2020-10-15 18:23:10', 'Juego de aventura'), ('2', 'DEATH STRANDING', 'AVENTURA', '2020-10-30 18:23:10', 'Aventura y Guerra'), ('3', 'NIOH', 'AVENTURA', '2020-09-30 18:23:10', 'Luchadores vikingos que luchan por el dominio de tierras'), ('4', 'DETROIT', 'AVENTURA', '2020-11-20 18:23:10', 'Robot futurista'), ('5', 'HORIZON', 'AVENTURA', '2021-01-21 18:23:10', 'Princesa de hielo '), ('6', 'SECOND SON', 'AVENTURA', '2020-11-13 18:23:10', 'Carreras'), ('7', 'GOD OF WAR ', 'LEYENDAS', '2020-09-10 18:23:10', 'sin descripcion'), ('8', 'SPIDER-MAN', 'LEYENDAS', '2020-09-21 18:23:10', 'Hombre araña, salvador de vidas, luchador de la justicia'), ('9', 'DOOM', 'LEYENDAS', '2020-09-17 18:23:10', 'sin descripcion'), ('10', 'DEPREDATOR', 'JUEGOS MULTIJUGADOR', '2020-09-24 18:23:10', 'Lucha con tus amigos en la selva y sobrevive'), ('11', 'THE SHOW 20', 'JUEGOS MULTIJUGADOR', '2020-09-16 18:23:10', 'Juego beisbol con tus amigos'), ('12', 'MINECRAFT', 'JUEGOS FAMILIARES', '2020-09-25 18:23:10', 'Un mundo diferente al nuestro');
```

Limpiar Formato Obtener consulta almacenada automáticamente

☐ Enlazar parámetros

[ Delimitador: ] ☐ Mostrar esta consulta otra vez ☒ Mantener la caja de texto con la consulta ☐ Deshacer (rollback) al finalizar Continuar

☒ Habilite la revisión de las claves foráneas

Ocultar ventana de consultas SQL

✓ 12 filas insertadas. (La consulta tardó 0,0249 segundos.)

```
INSERT INTO `t_videojuegos` (`id_videojuego`, `nombre`, `tipo`, `fechaLanzamiento`, `descripcion`) VALUES ('1', 'DAYS GONE', 'AVENTURA', '2020-10-15 18:23:10', 'Juego de aventura'), ('2', 'DEATH STRANDING', 'AVENTURA', '2020-10-30 18:23:10', 'Aventura y Guerra'), ('3', 'NIOH', 'AVENTURA', '2020-09-30 18:23:10', 'Luchadores vikingos que luchan por el dominio de tierras'), ('4', 'DETROIT', 'AVENTURA', '2020-11-20 18:23:10', 'Robot futurista'), ('5', 'HORIZON', 'AVENTURA', '2021-01-21 18:23:10', 'Princesa de hielo '), ('6', 'SECOND SON', 'AVENTURA', '2020-11-13 18:23:10', 'Carreras'), ('7', 'GOD OF WAR ', 'LEYENDAS', '2020-09-10 18:23:10', 'sin descripcion'), ('8', 'SPIDER-MAN', 'LEYENDAS', '2020-09-21 18:23:10', 'Hombre araña, salvador de vidas, luchador de la justicia'), ('9', 'DOOM', 'LEYENDAS', '2020-09-17 18:23:10', 'sin descripcion'), ('10', 'DEPREDATOR', 'JUEGOS MULTIJUGADOR', '2020-09-24 18:23:10', 'Lucha con tus amigos en la selva y sobrevive'), ('11', 'THE SHOW 20', 'JUEGOS MULTIJUGADOR', '2020-09-16 18:23:10', 'Juego beisbol con tus amigos'), ('12', 'MINECRAFT', 'JUEGOS FAMILIARES', '2020-09-25 18:23:10', 'Un mundo diferente al nuestro');
```

Consola [ Editar ]

- Al momento de que tú le des clic al nombre de la tabla en la parte izquierda te arrojará todo lo que contenga esa tabla y se verá algo así.

localhost / MySQL / konami / t\_videojuegos

localhost/phpmyadmin/sql.php?server=1&db=konami&table=t\_videojuegos&pos=0

Servidor: MySQL-3306 > Base de datos: konami > Tabla: t\_videojuegos

Examinar Estructura SQL Buscar Insertar Exportar Importar Privilegios Operaciones Disparadores

✓ Mostrando filas 0 - 11 (total de 12. La consulta tardó 0,0016 segundos.)

SELECT \* FROM `t\_videojuegos`

☐ Perfilando [ Editar en línea ] [ Editar ] [ Explicar SQL ] [ Crear código PHP ] [ Actualizar ]

☐ Mostrar todo | Número de filas: 25 | Filtrar filas: Buscar en esta tabla | Sort by key: Ninguna

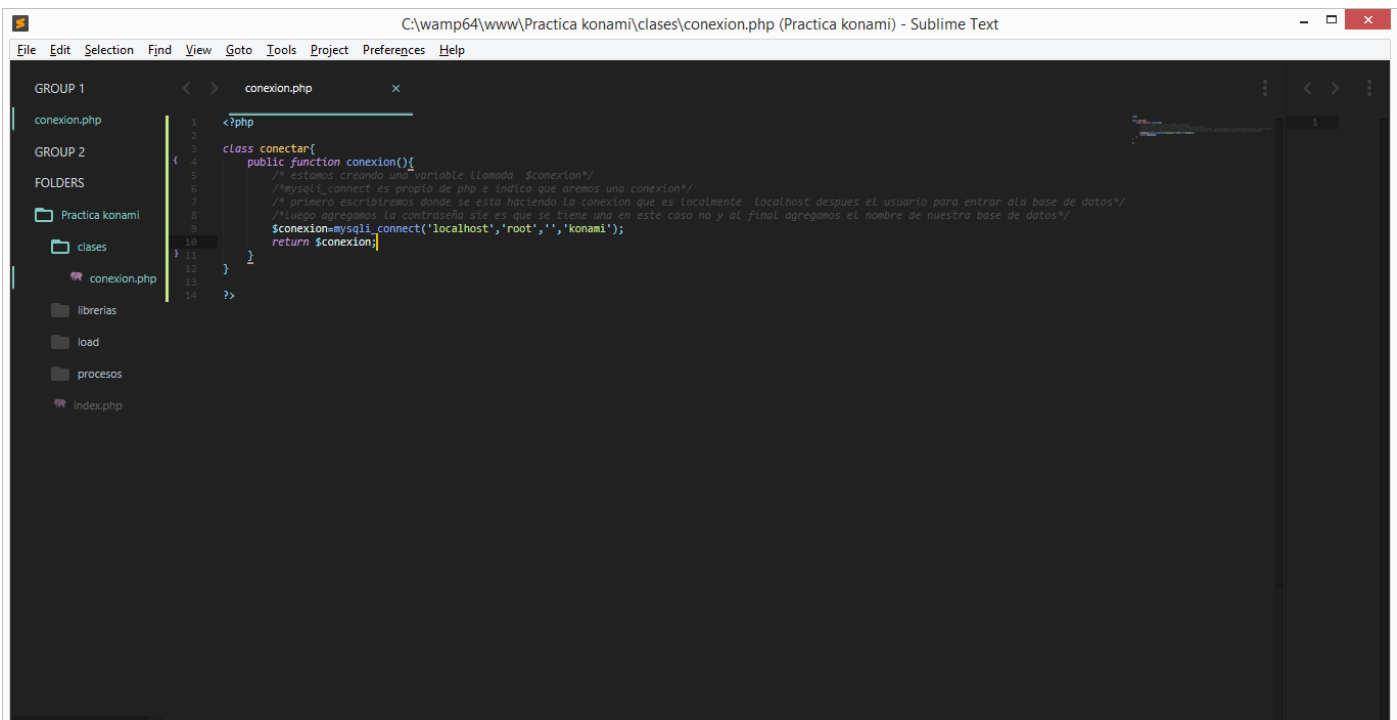
+ Opciones

	id_videojuego	nombre	tipo	fechaLanzamiento	descripcion
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	1	DAYS GONE	AVENTURA	2020-10-15 18:23:10	Juego de aventura
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	2	DEATH STRANDING	AVENTURA	2020-10-30 18:23:10	Aventura y Guerra
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	3	NIOH	AVENTURA	2020-09-30 18:23:10	Luchadores vikingos que luchan por el dominio de t...
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	4	DETROIT	AVENTURA	2020-11-20 18:23:10	Robot futurista
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	5	HORIZON	AVENTURA	2021-01-21 18:23:10	Princesa de hielo
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	6	SECOND SON	AVENTURA	2020-11-13 18:23:10	Carreras
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	7	GOD OF WAR	LEYENDAS	2020-09-10 18:23:10	sin descripcion
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	8	SPIDER-MAN	LEYENDAS	2020-09-21 18:23:10	Hombre araña, salvador de vidas, luchador de la ju...
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	9	DOOM	LEYENDAS	2020-09-17 18:23:10	sin descripcion
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	10	DEPREDATOR	JUEGOS MULTIJUGADOR	2020-09-24 18:23:10	Lucha con tus amigos en la selva y sobrevive
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	11	THE SHOW 20	JUEGOS MULTIJUGADOR	2020-09-16 18:23:10	Juego Beisbol con tus amigos
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	12	MINECRAFT	JUEGOS FAMILIARES	2020-09-25 18:23:10	Un mundo diferente al nuestro

☐ Seleccionar todo Para los elementos que están marcados: Editar Copiar Borrar Exportar

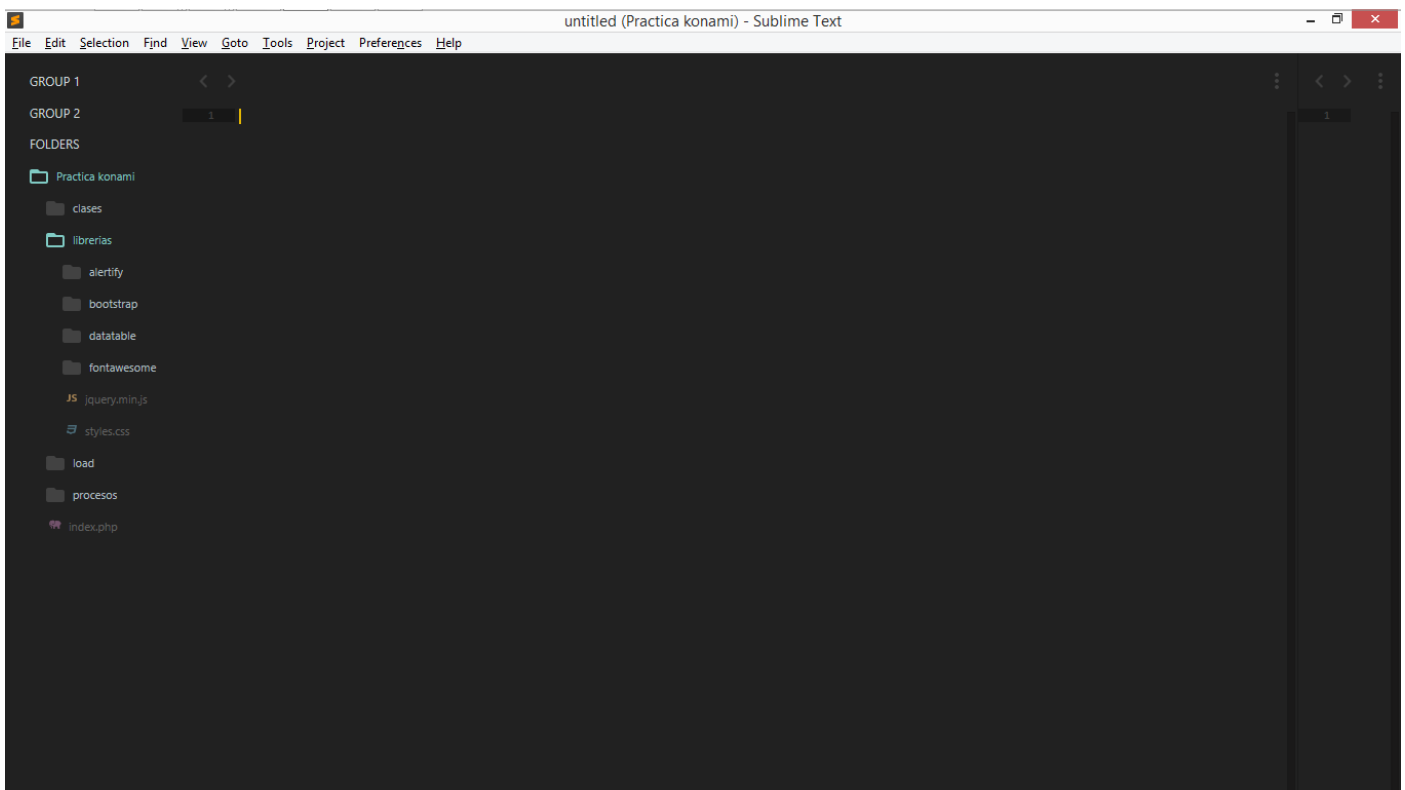
Consola

- Una vez hecho esto iremos a nuestro editor de texto y dentro de la carpeta llamada clases crearemos un archivo llamado conexión.php. Dentro del archivo escribiremos el código que aparece en la imagen.

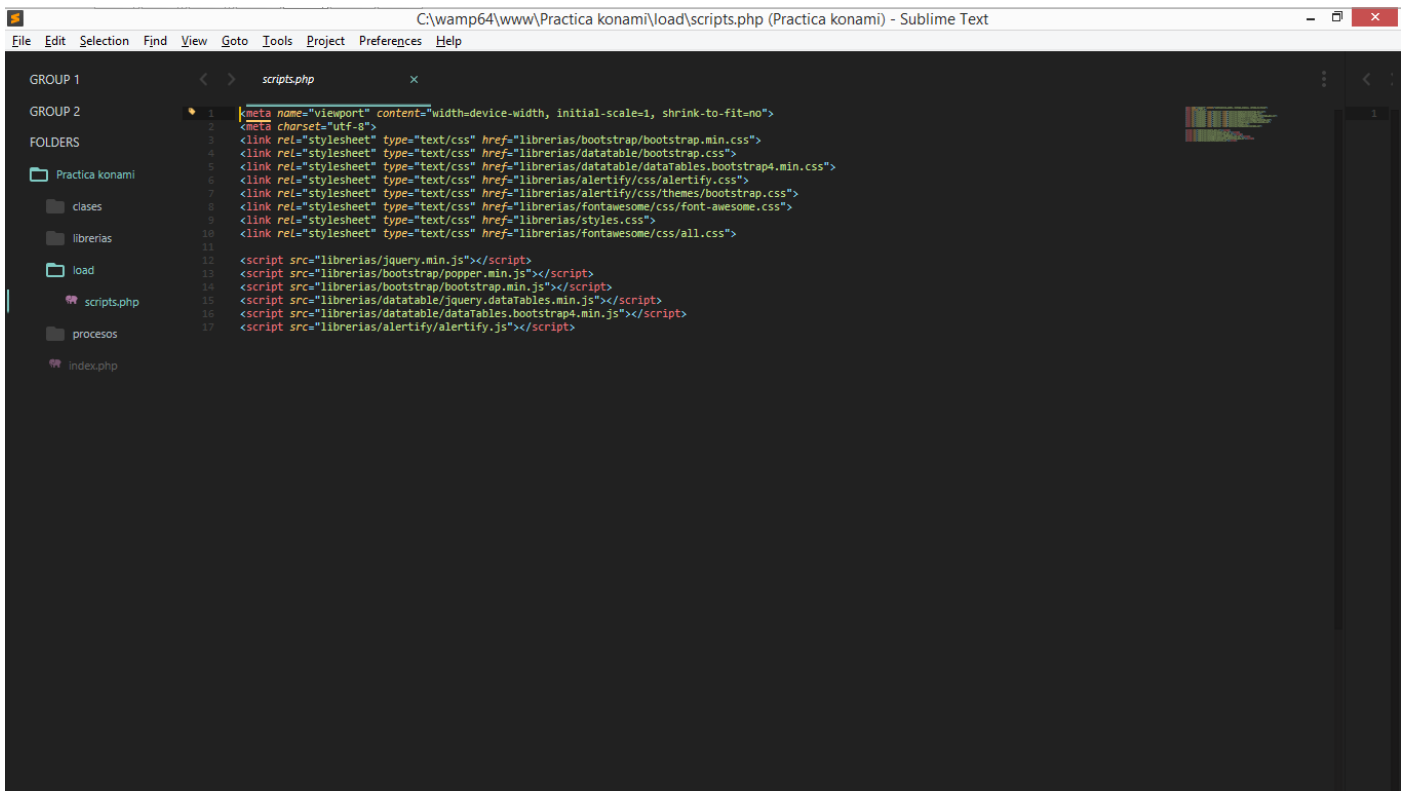


```
<?php
class conectar{
    public function conexion(){
        /* estamos creando una variable llamada $conexion */
        /* mysql_connect es propio de php e indica que creamos una conexion */
        /* primero escribimos donde se esta haciendo la conexion que es localmente localhost despues el usuario para entrar a la base de datos */
        /* luego agregamos la contraseña si es que se tiene una en este caso no y al final agregamos el nombre de nuestra base de datos */
        $conexion=mysql_connect('localhost','root','');
        return $conexion;
    }
}
```

- Dentro de librerías agregaremos algunos archivos que se encuentran en internet donde nos ayudaran a dar un mejor formato a nuestra tabla y la presentación de la información, por ejemplo, alertifi la ocuparemos para mandar mensajes de alerta al realizar alguna acción, bootstrap lo ocuparemos para dar estilo a nuestra tabla, fontawesome es para los iconos que aparecen en nuestra tabla, datatable encontraremos más estilos.



- Vamos a la carpeta load y vamos a crear un archivo llamado scripts.php donde agregaremos las librerías que están dentro de la carpeta librerías parte de estilos y scripts que se encuentran dentro de ella, así también agregando meta etiquetas para hacer responsiva nuestra página web.



```

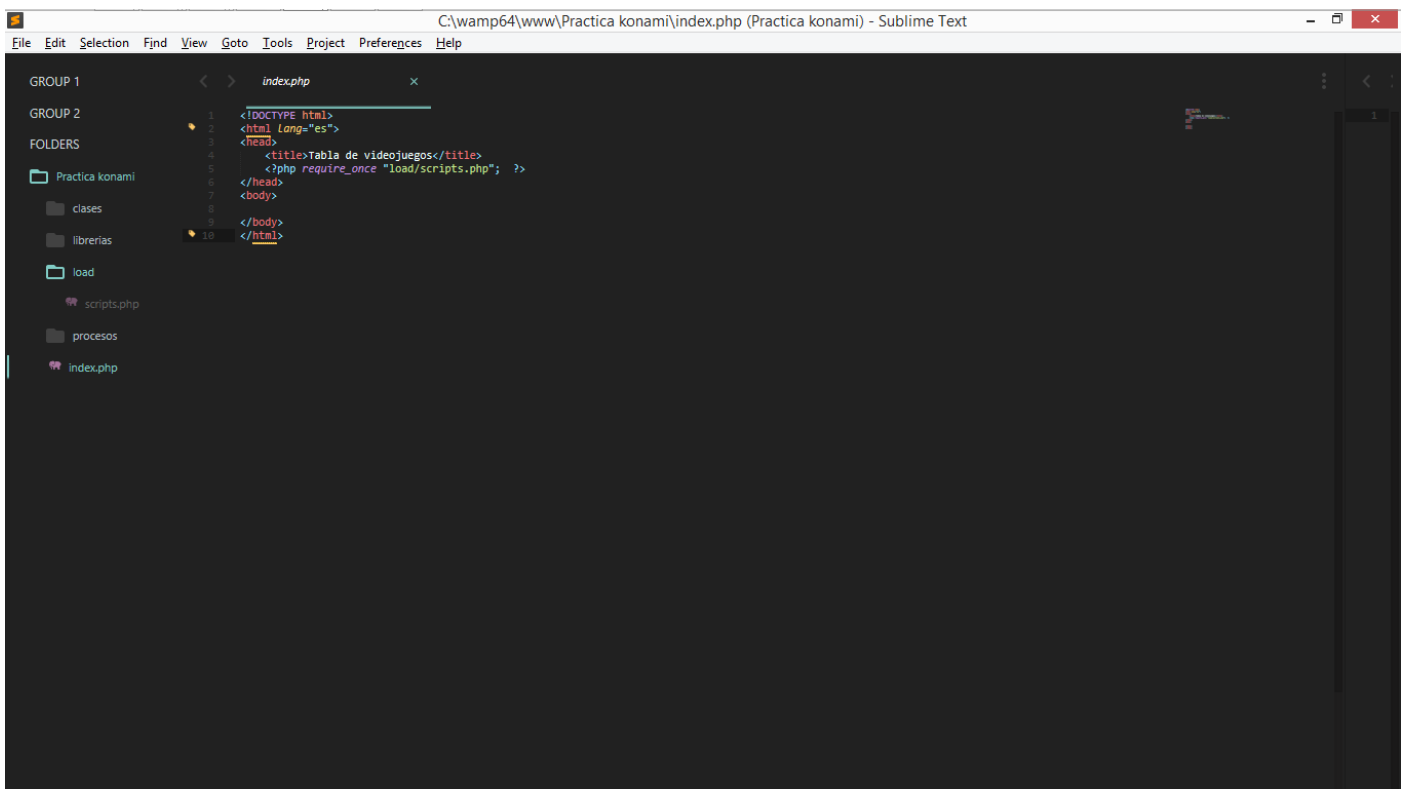
C:\wamp64\www\Practica konami\load\scripts.php (Practica konami) - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

GROUP 1
GROUP 2
FOLDERS
  Practica konami
    clases
    librerias
    load
      scripts.php
    procesos
    index.php

1 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, shrink-to-fit=no">
2 <meta charset="utf-8">
3 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="librerias/bootstrap/bootstrap.min.css">
4 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="librerias/datatables/dataTables.bootstrap4.min.css">
5 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="librerias/alertify/css/alertify.css">
6 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="librerias/alertify/css/themes/bootstrap.css">
7 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="librerias/fontawesome/css/font-awesome.css">
8 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="librerias/styles.css">
9 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="librerias/fontawesome/css/all.css">
10
11 <script src="librerias/jquery.min.js"></script>
12 <script src="librerias/bootstrap/popper.min.js"></script>
13 <script src="librerias/bootstrap/bootstrap.min.js"></script>
14 <script src="librerias/datatables/jquery.dataTables.min.js"></script>
15 <script src="librerias/datatables/dataTables.bootstrap4.min.js"></script>
16 <script src="librerias/alertify/alertify.js"></script>
17

```

- Ahora iremos a editar el archivo index.php y agregaremos el siguiente código



```

C:\wamp64\www\Practica konami\index.php (Practica konami) - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

GROUP 1
GROUP 2
FOLDERS
  Practica konami
    clases
    librerias
    load
      scripts.php
    procesos
    index.php

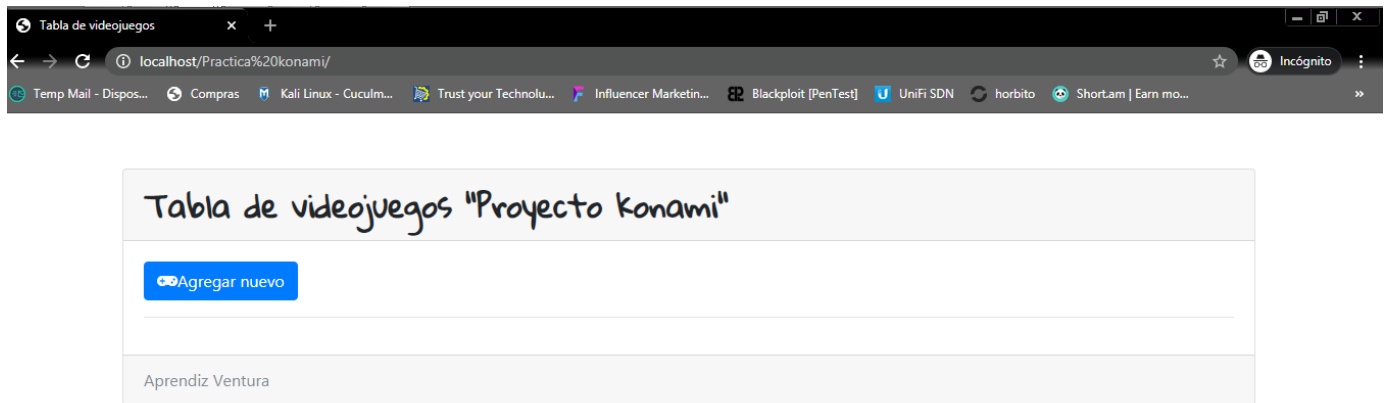
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4   <title>Tabla de videojuegos</title>
5   <?php require_once "load/scripts.php"; ?>
6 </head>
7 <body>
8
9 </body>
10 </html>

```

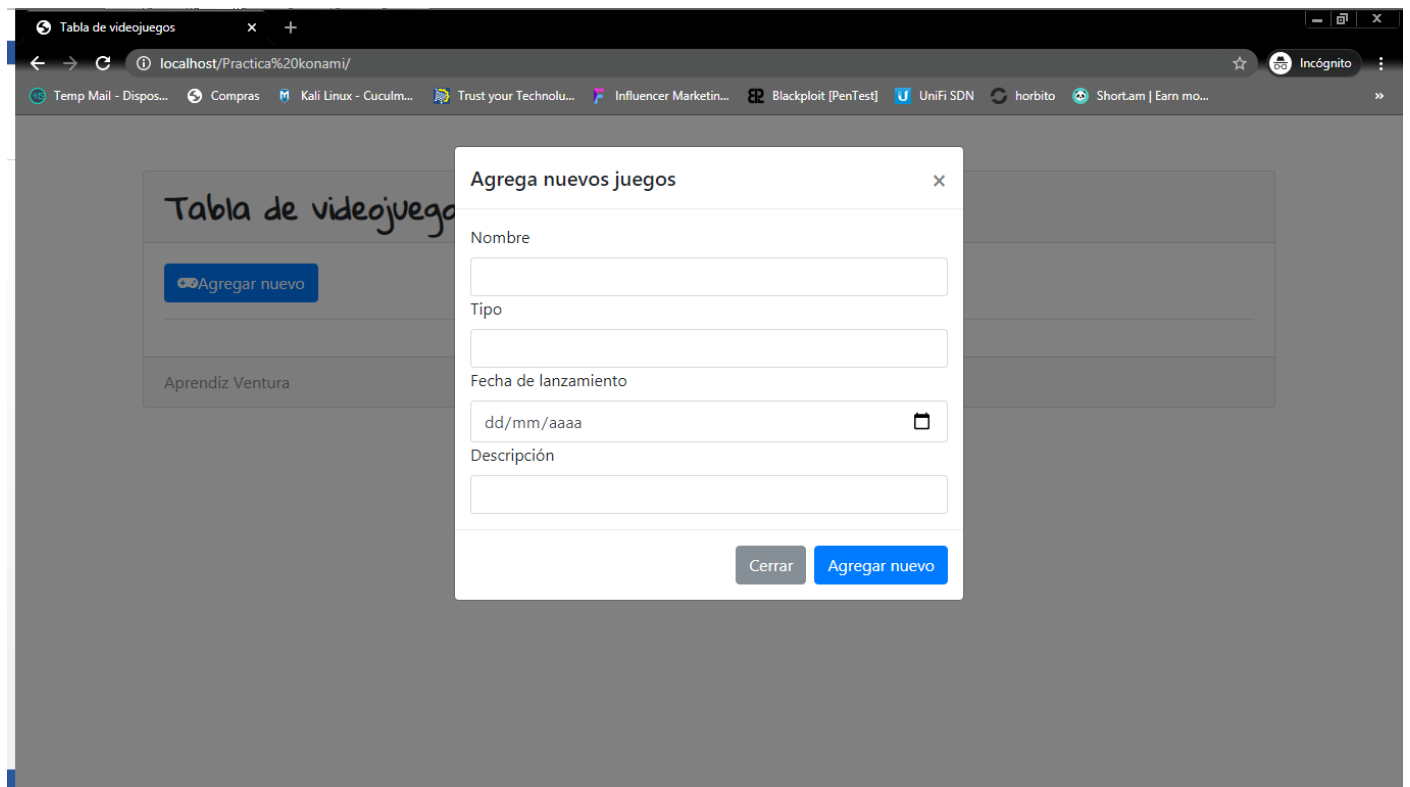
- Donde <?php require\_once "load/scripts.php"; ?> vamos a incrustar un documento externo mediante php donde se encuentran todas nuestras rutas de los estilos y meta etiquetas dentro de la carpeta load y el archivo que se llama scripts.php



Así es como se visualizaría en nuestro navegador hasta este punto

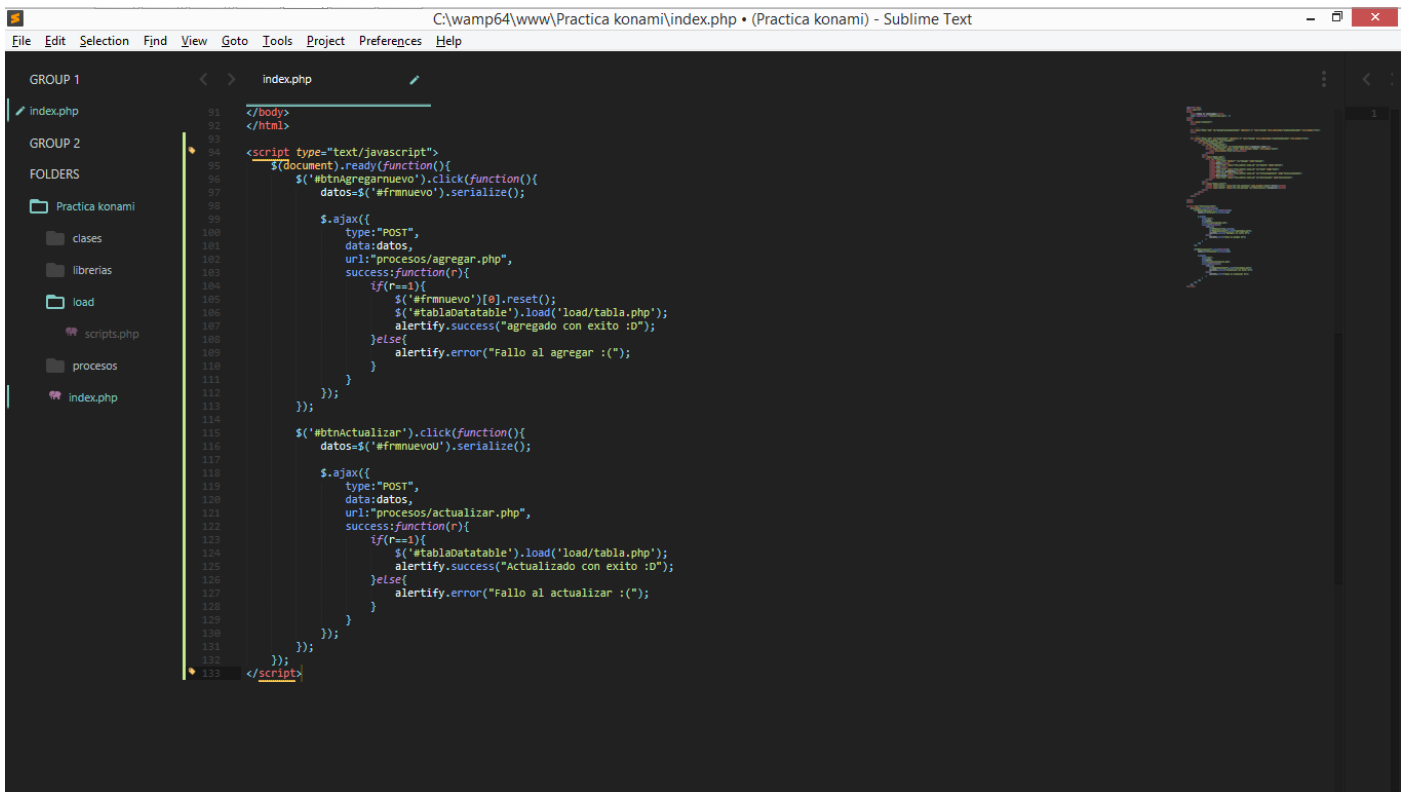


Este es el modal para ingresar datos



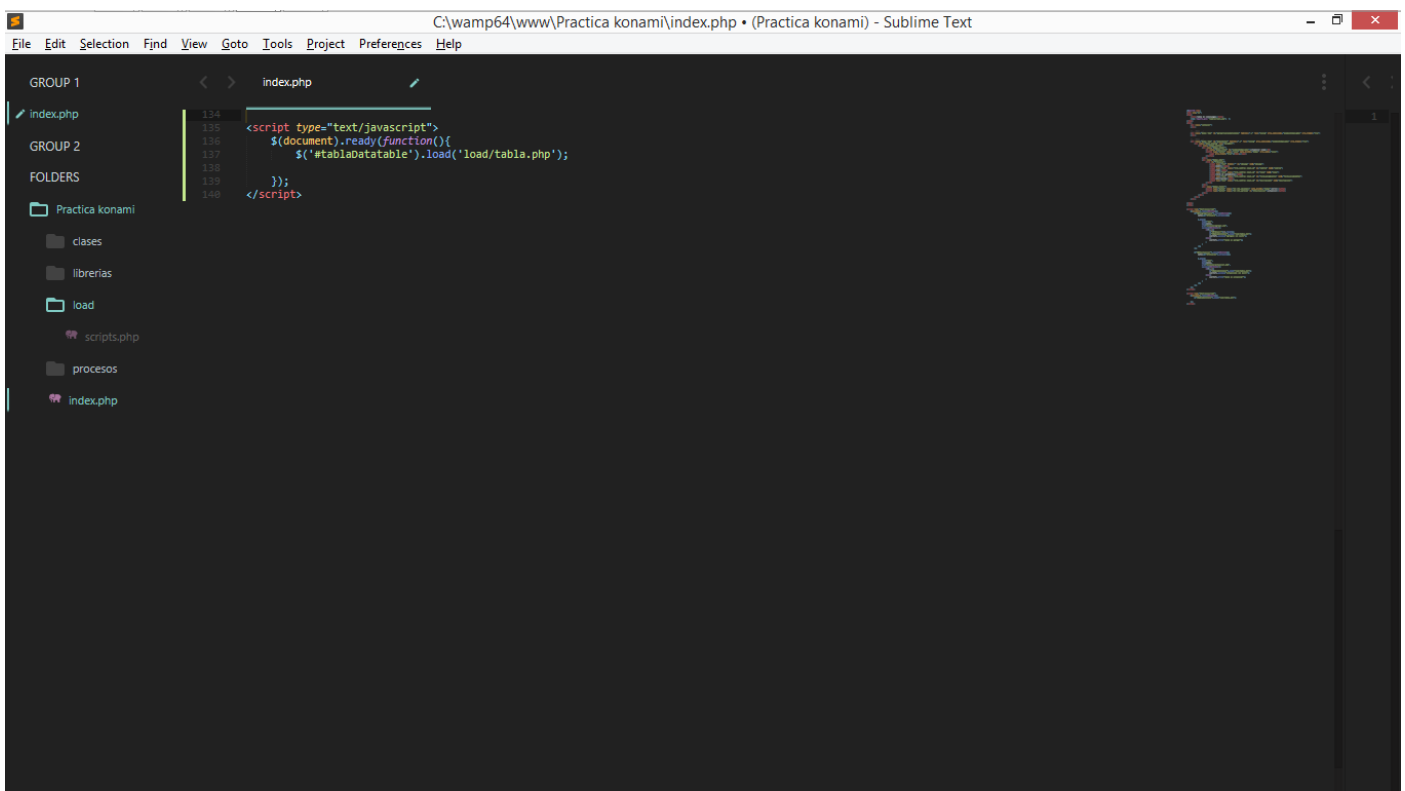






```
91 </body>
92 </html>
93
94 <script type="text/javascript">
95   $(document).ready(function(){
96     $('#btnAgregarNuevo').click(function(){
97       datos=$('#frmNuevo').serialize();
98
99       $.ajax({
100         type:"POST",
101         data:datos,
102         url:"procesos/agregar.php",
103         success:function(r){
104           if(r==1){
105             $('#frmNuevo')[0].reset();
106             $('#tablaDatatable').load('load/tabla.php');
107             alertify.success("agregado con exito :D");
108           }else{
109             alertify.error("Fallo al agregar :(");
110           }
111         }
112       });
113     });
114
115     $('#btnActualizar').click(function(){
116       datos=$('#frmNuevo').serialize();
117
118       $.ajax({
119         type:"POST",
120         data:datos,
121         url:"procesos/actualizar.php",
122         success:function(r){
123           if(r==1){
124             $('#tablaDatatable').load('load/tabla.php');
125             alertify.success("Actualizado con exito :D");
126           }else{
127             alertify.error("Fallo al actualizar :(");
128           }
129         }
130       });
131     });
132   });
133 </script>
```

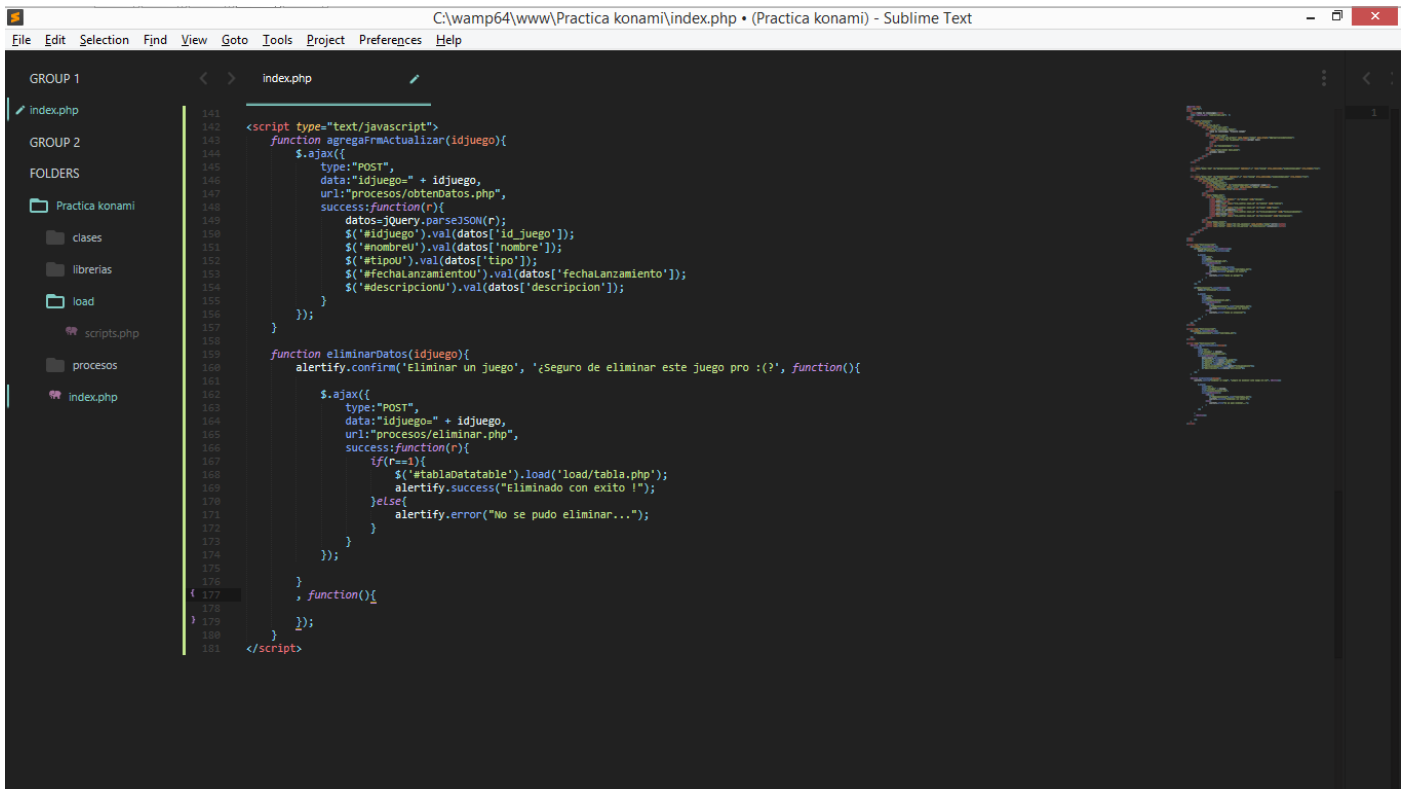
- Agregaremos otro script donde cargaremos la tabla con todos los componentes que contiene.



```
134
135 <script type="text/javascript">
136   $(document).ready(function(){
137     $('#tablaDatatable').load('load/tabla.php');
138   });
139 </script>
```

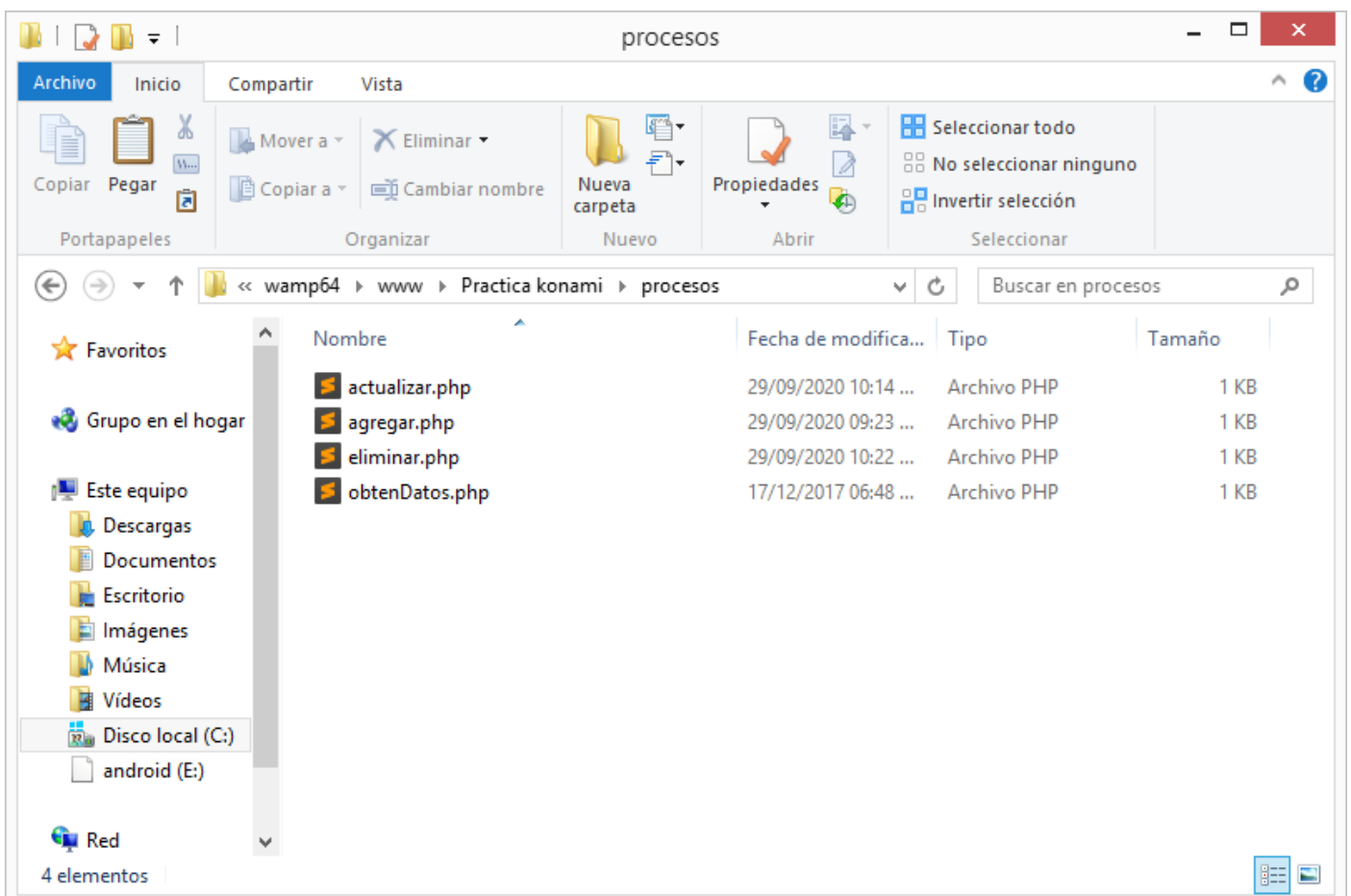
- Debajo del script agregaremos otro donde por medio de este obtendremos los datos obtenidos y los colocaremos dentro del modal de actualizar y se podrán editar esos datos

se utilizará json para mayor comodidad de los datos, se agregará otro Ajax donde por medio del id del video juego se pueda eliminar.



```
141 <script type="text/javascript">
142
143 function agregarFormActualizar(idjuego){
144     $.ajax({
145         type:"POST",
146         data:"idjuego=" + idjuego,
147         url:"procesos/obtenDatos.php",
148         success:function(r){
149             datos=jQuery.parseJSON(r);
150             $('#idjuego').val(datos['id_juego']);
151             $('#nombre').val(datos['nombre']);
152             $('#tipo').val(datos['tipo']);
153             $('#fechalanzamiento').val(datos['fechalanzamiento']);
154             $('#descripcion').val(datos['descripcion']);
155         }
156     });
157 }
158
159 function eliminarDatos(idjuego){
160     alertify.confirm("Eliminar un juego", '¿Seguro de eliminar este juego pro :?', function(){
161
162         $.ajax({
163             type:"POST",
164             data:"idjuego=" + idjuego,
165             url:"procesos/eliminar.php",
166             success:function(r){
167                 if(r==1){
168                     $('#tablaDatatable').load('load/tabla.php');
169                     alertify.success("Eliminado con exito !");
170                 }else{
171                     alertify.error("No se pudo eliminar...");
172                 }
173             }
174         });
175     }, function(){
176     });
177 }
178
179 }
180
181 </script>
```

- Dentro de procesos crearemos 4 archivos con los siguientes nombres actualizar.php, agregar.php, eliminar.php, obtenDatos.php.



- Editaremos el primer archivo que dice actualizar y le agregaremos el siguiente código.

```
C:\wamp64\www\Practica konami\procesos\actualizar.php (Practica konami) - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

GROUP 1
GROUP 2
FOLDERS
  Practica konami
    clases
    librerias
    load
    procesos
      actualizar.php
      agregar.php
      eliminar.php
      obtenDatos.php
      index.php

1 <?php
2 require_once "../clases/conexion.php";
3 require_once "../clases/crud.php";
4 $obj= new crud();
5
6 $datos=array(
7     $_POST['nombre'],
8     $_POST['tipo'],
9     $_POST['fechaLanzamiento'],
10    $_POST['descripcion'],
11    $_POST['idjuego']
12 );
13
14 echo $obj->actualizar($datos);
15
16 ?>
```

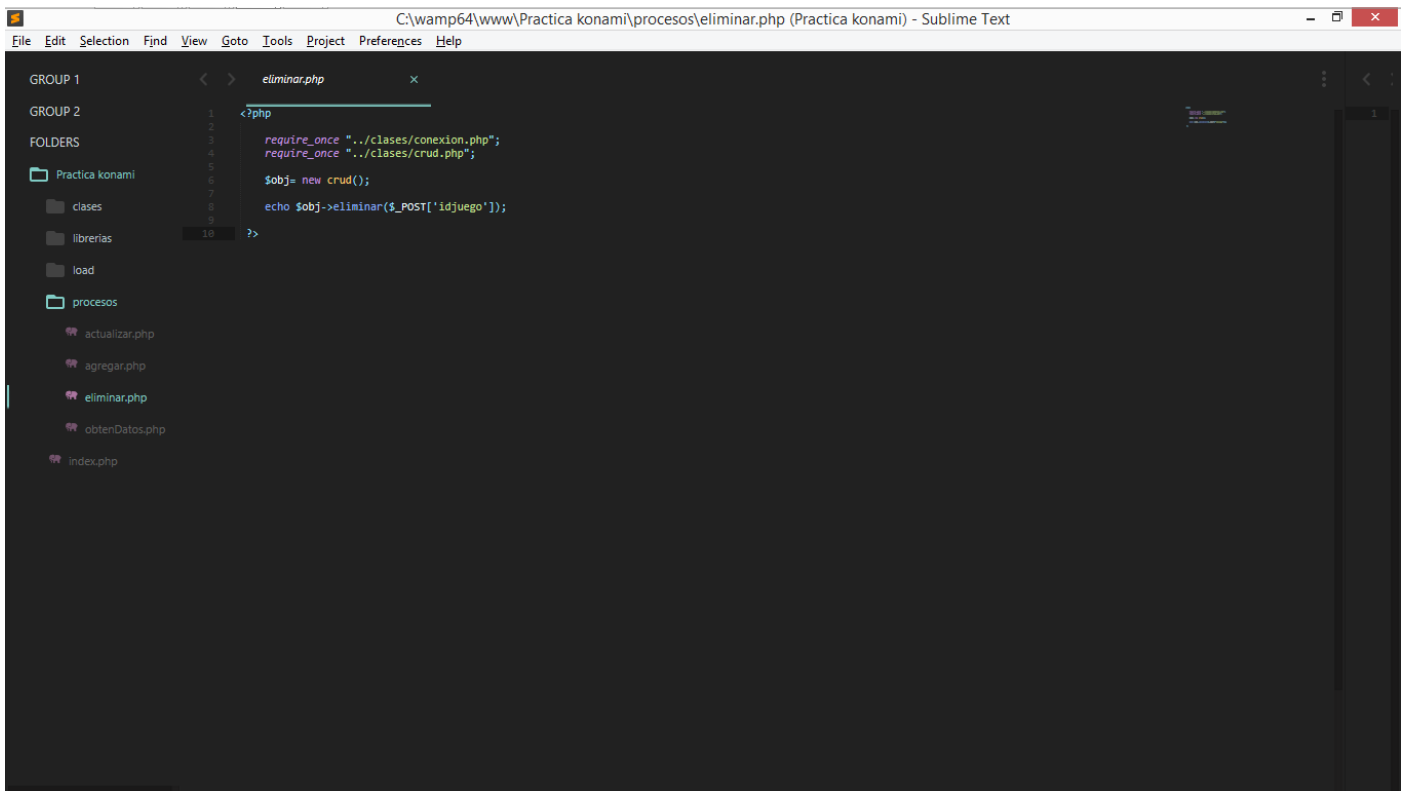
- Agregaremos el siguiente código en el archivo agregar

```
C:\wamp64\www\Practica konami\procesos\agregar.php (Practica konami) - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

GROUP 1
GROUP 2
FOLDERS
  Practica konami
    clases
    librerias
    load
    procesos
      actualizar.php
      agregar.php
      eliminar.php
      obtenDatos.php
      index.php

1 <?php
2 require_once "../clases/conexion.php";
3 require_once "../clases/crud.php";
4 $obj= new crud();
5
6 $datos=array(
7     $_POST['nombre'],
8     $_POST['tipo'],
9     $_POST['fechaLanzamiento'],
10    $_POST['descripcion']
11 );
12
13 echo $obj->agregar($datos);
14
15
16 ?>
```

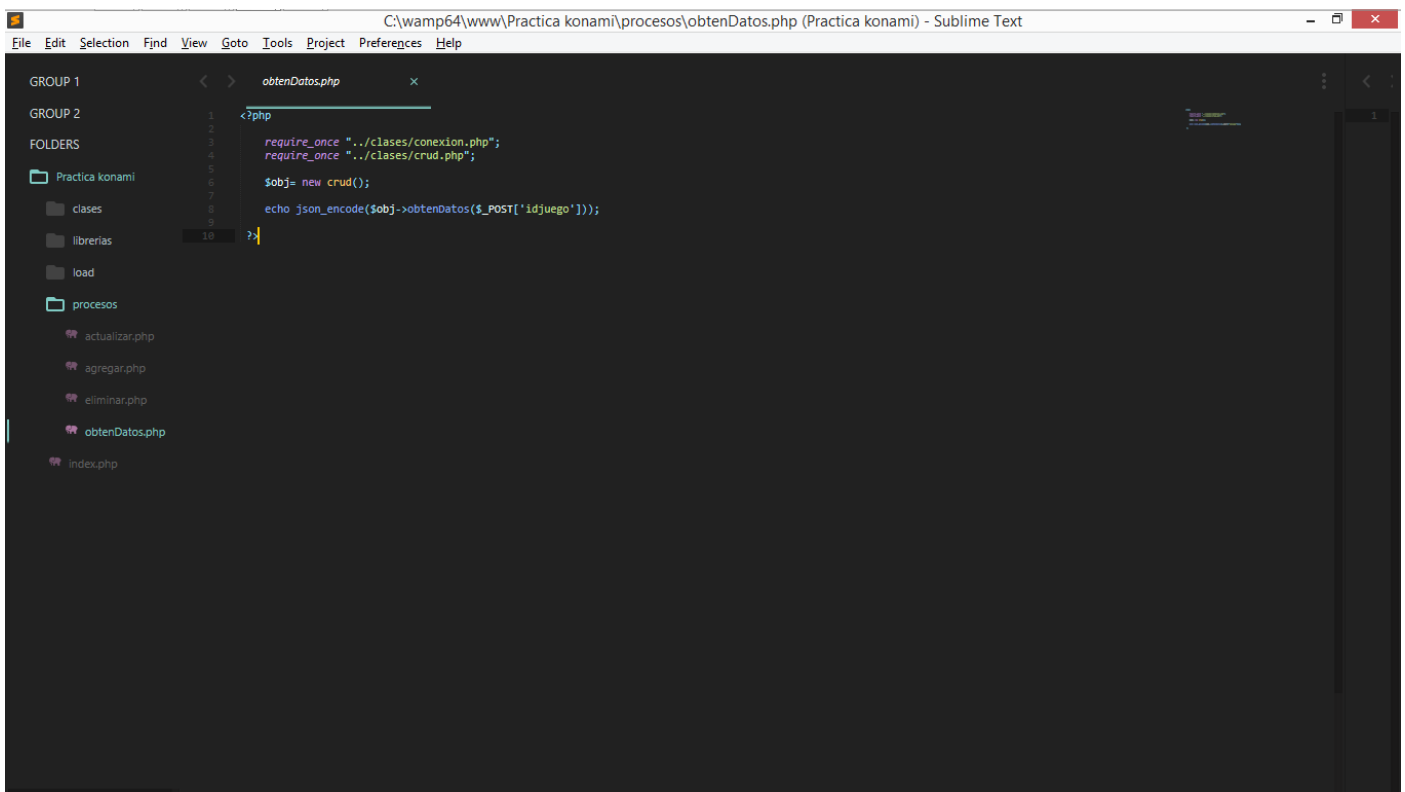
- El siguiente código lo colocaremos en el archivo de eliminar



```
<?php
require_once "../clases/conexion.php";
require_once "../clases/crud.php";

$obj= new crud();
echo $obj->eliminar($_POST['idjuego']);
?>
```

- Y el siguiente en obtenDatos

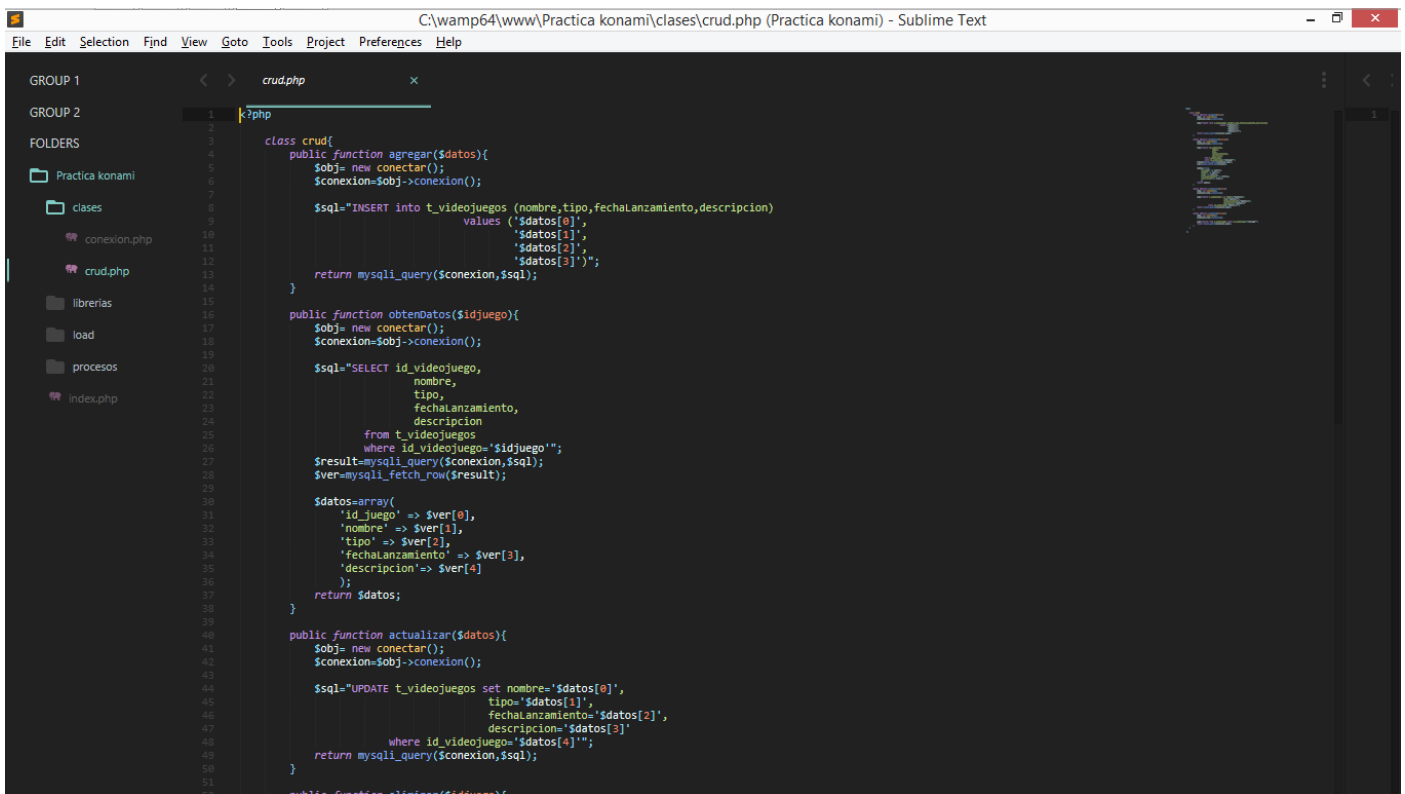


```
<?php
require_once "../clases/conexion.php";
require_once "../clases/crud.php";

$obj= new crud();
echo json_encode($obj->obtenDatos($_POST['idjuego']));
?>
```

- Dentro de cada uno de estos archivos se pide la conexión a la base de datos para que cada uno de ellos pueda ser usado de la base de datos konami también requieren un segundo archivo que se llama crud, este archivo contiene las funciones para que los procedimientos de cada uno de estos archivos puedan ser ejecutados.

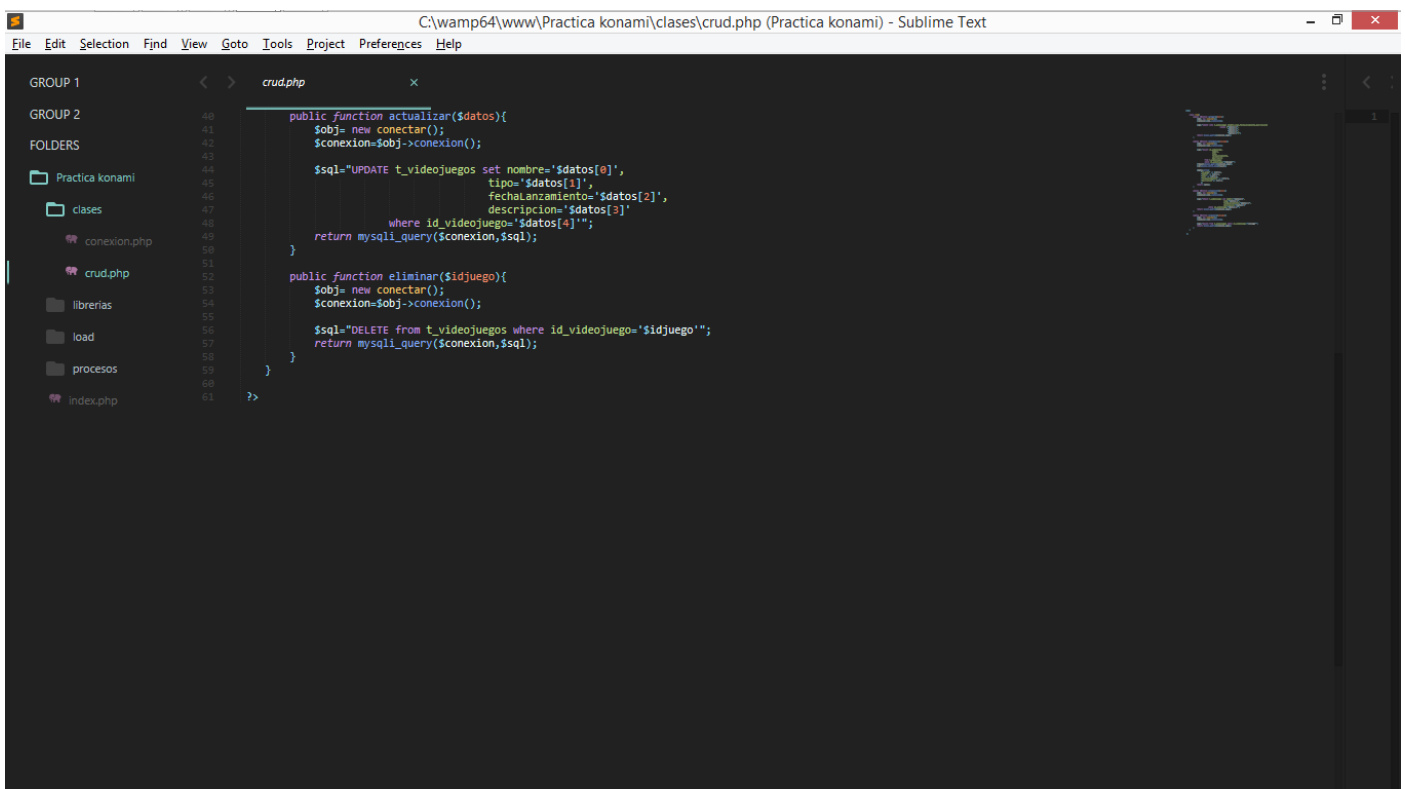
- Agregaremos el un archivo dentro de la carpeta clases con el nombre de crud.php a este archivo le agregaremos todas las funciones que requieren los procesos, les dejo el siguiente código con las funciones.



```
C:\wamp64\www\Practica konami\clases\crud.php (Practica konami) - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

GROUP 1
GROUP 2
FOLDERS
  Practica konami
    clases
      conexion.php
      crud.php
      librerias
      load
      procesos
      index.php

1  <?php
2
3  class crud{
4      public function agregar($datos){
5          $obj= new conectar();
6          $conexion=$obj->conexion();
7
8          $sql="INSERT into t_videojuegos (nombre,tipo,fechalanzamiento,descripcion)
9              values ('$datos[0]',
10                  '$datos[1]',
11                  '$datos[2]',
12                  '$datos[3]')";
13
14          return mysqli_query($conexion,$sql);
15      }
16
17      public function obtenerDatos($idjuego){
18          $obj= new conectar();
19          $conexion=$obj->conexion();
20
21          $sql="SELECT id_videojuego,
22                  nombre,
23                  tipo,
24                  fechalanzamiento,
25                  descripcion
26              from t_videojuegos
27              where id_videojuego='$idjuego'";
28          $result=mysqli_query($conexion,$sql);
29          $ver=mysqli_fetch_row($result);
30
31          $datos=array(
32              'id_juego' => $ver[0],
33              'nombre' => $ver[1],
34              'tipo' => $ver[2],
35              'fechalanzamiento' => $ver[3],
36              'descripcion' => $ver[4]
37          );
38          return $datos;
39      }
40
41      public function actualizar($datos){
42          $obj= new conectar();
43          $conexion=$obj->conexion();
44
45          $sql="UPDATE t_videojuegos set nombre='$datos[0]',
46                  tipo='$datos[1]',
47                  fechalanzamiento='$datos[2]',
48                  descripcion='$datos[3]'
49              where id_videojuego='$datos[4]'";
50          return mysqli_query($conexion,$sql);
51      }
52
53      public function eliminar($idjuego){
```



```
C:\wamp64\www\Practica konami\clases\crud.php (Practica konami) - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

GROUP 1
GROUP 2
FOLDERS
  Practica konami
    clases
      conexion.php
      crud.php
      librerias
      load
      procesos
      index.php

40      public function actualizar($datos){
41          $obj= new conectar();
42          $conexion=$obj->conexion();
43
44          $sql="UPDATE t_videojuegos set nombre='$datos[0]',
45                  tipo='$datos[1]',
46                  fechalanzamiento='$datos[2]',
47                  descripcion='$datos[3]'
48              where id_videojuego='$datos[4]'";
49          return mysqli_query($conexion,$sql);
50      }
51
52      public function eliminar($idjuego){
53          $obj= new conectar();
54          $conexion=$obj->conexion();
55
56          $sql="DELETE from t_videojuegos where id_videojuego='$idjuego'";
57          return mysqli_query($conexion,$sql);
58      }
59
60  }
61  >>
```

- Por ultimo agregaremos dentro de la carpeta load un archivo que se llamara tabla.php donde ahí crearemos la estructura de una tabla y esa misma la ocuparemos para actualizar agregar y eliminar datos. El código es el de la siguiente imagen.

```

1  <?php
2
3  require_once "../clases/conexion.php";
4  $obj= new conectar();
5  $conexion=$obj->conexion();
6
7  $sql="SELECT id_videojuego,
8  nombre,
9  tipo,
10 fechaLanzamiento,
11 descripcion
12 from t_videojuegos";
13 $result=mysqli_query($conexion,$sql);
14 ?>
15
16
17
18 <div>
19 <table class="table table-hover table-condensed table-bordered" id="iddatatable">
20 <thead style="background-color: #0d5c81;color: white; font-weight: bold;">
21 <tr class="thead">
22 <td>ID Videojuego </td>
23 <td>Nombre</td>
24 <td>Tipo</td>
25 <td>Fecha de lanzamiento</td>
26 <td>Descripcion</td>
27 <td>Editar</td>
28 <td>Eliminar</td>
29 </tr>
30 </thead>
31 <tbody class="list-j">
32 <?php
33 while ($mostrar=mysqli_fetch_row($result)) {
34 >
35 <tr>
36 <td><?php echo $mostrar[0] ?></td>
37 <td><?php echo $mostrar[1] ?></td>
38 <td><?php echo $mostrar[2] ?></td>
39 <td><?php echo $mostrar[3] ?></td>
40 <td><?php echo $mostrar[4] ?></td>
41 <td style="text-align: center;">
42 <span class="btn btn-warning btn-sm" data-toggle="modal" data-target="#modalEditar" onclick="agregaFrmActualizar('<?php echo $
43 mostrar[0] ?>')">
44 <span class="fas fa-edit"></span>
45 </td>
46 <td style="text-align: center;">
47 <span class="btn btn-danger btn-sm" onclick="eliminarDatos('<?php echo $mostrar[0] ?>')">
48 <span class="fas fa-trash-alt"></span>
49 </td>
50 </tr>
51 </tbody>
52 </table>
53 </div>
54
55 <script type="text/javascript">
56 $(document).ready(function() {
57 s("#iddatatable").dataTable({
58 "language":{
59 "url": "///cdn.datatables.net/plug-ins/1.10.15/i18n/Spanish.json"
60 }
61 });
62 </script>

```

```

43 <span class="fas fa-edit"></span>
44 </td>
45 <td style="text-align: center;">
46 <span class="btn btn-danger btn-sm" onclick="eliminarDatos('<?php echo $mostrar[0] ?>')">
47 <span class="fas fa-trash-alt"></span>
48 </td>
49 </tr>
50 </tbody>
51 </table>
52 </div>
53
54 <script type="text/javascript">
55 $(document).ready(function() {
56 s("#iddatatable").dataTable({
57 "language":{
58 "url": "///cdn.datatables.net/plug-ins/1.10.15/i18n/Spanish.json"
59 }
60 });
61 </script>

```

- Ahora podemos visualizar nuestro proyecto en el navegador y se podrá visualizar de la siguiente manera

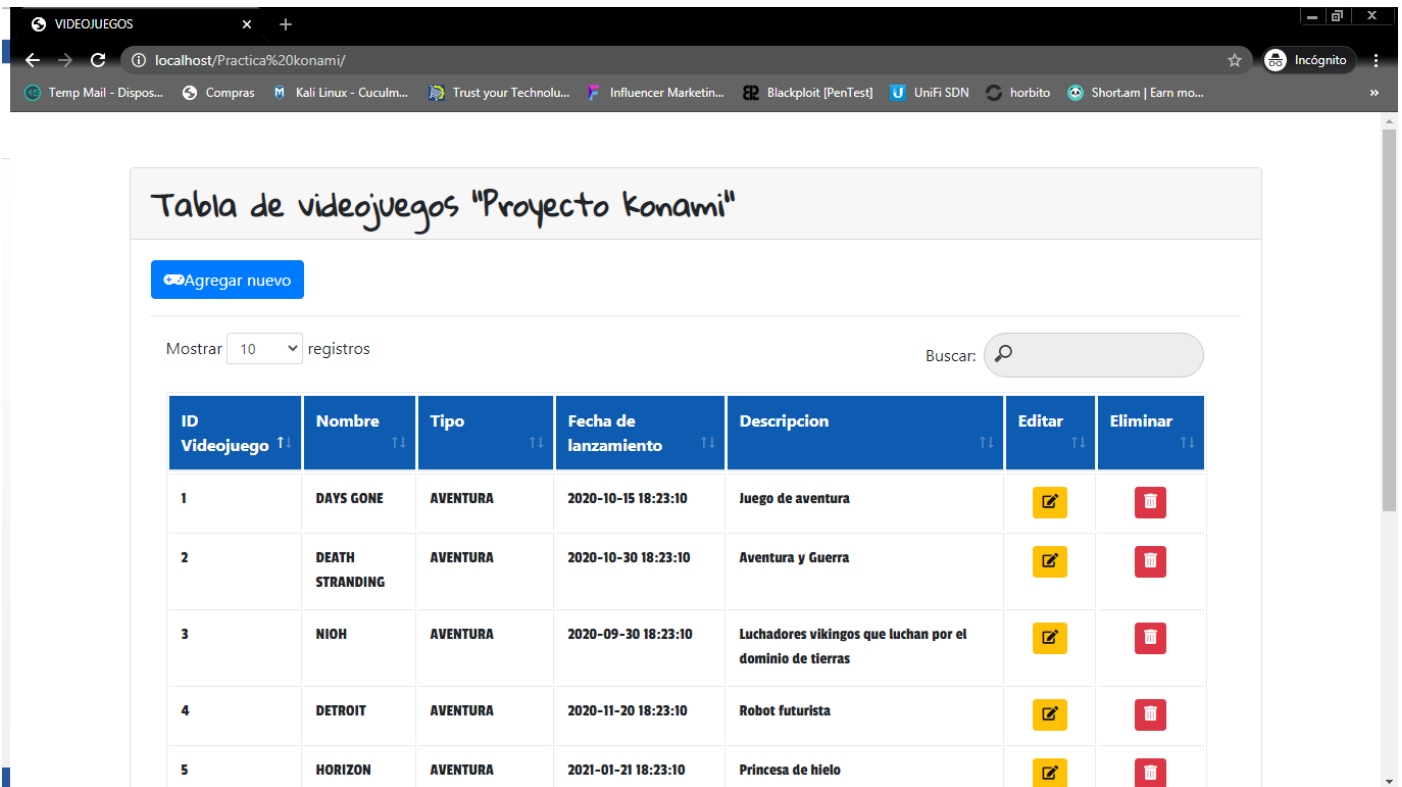


Tabla de videojuegos "Proyecto Konami"

[Agregar nuevo](#)

Mostrar 10 registros

Buscar:

ID Videojuego	Nombre	Tipo	Fecha de lanzamiento	Descripción	Editar	Eliminar
1	DAYS GONE	AVENTURA	2020-10-15 18:23:10	Juego de aventura		
2	DEATH STRANDING	AVENTURA	2020-10-30 18:23:10	Aventura y Guerra		
3	NIOH	AVENTURA	2020-09-30 18:23:10	Luchadores vikingos que luchan por el dominio de tierras		
4	DETROIT	AVENTURA	2020-11-20 18:23:10	Robot futurista		
5	HORIZON	AVENTURA	2021-01-21 18:23:10	Princesa de hielo		

Actualizar juego

Nombre  
DAYS GONE

Tipo  
AVENTURA

Fecha de Lanzamiento  
2020-10-15 18:23:10

Descripción  
Juego de aventura

Cerrar Actualizar

Significa que el proyecto ya está funcionando entonces podemos observar los diferentes modales y su función.

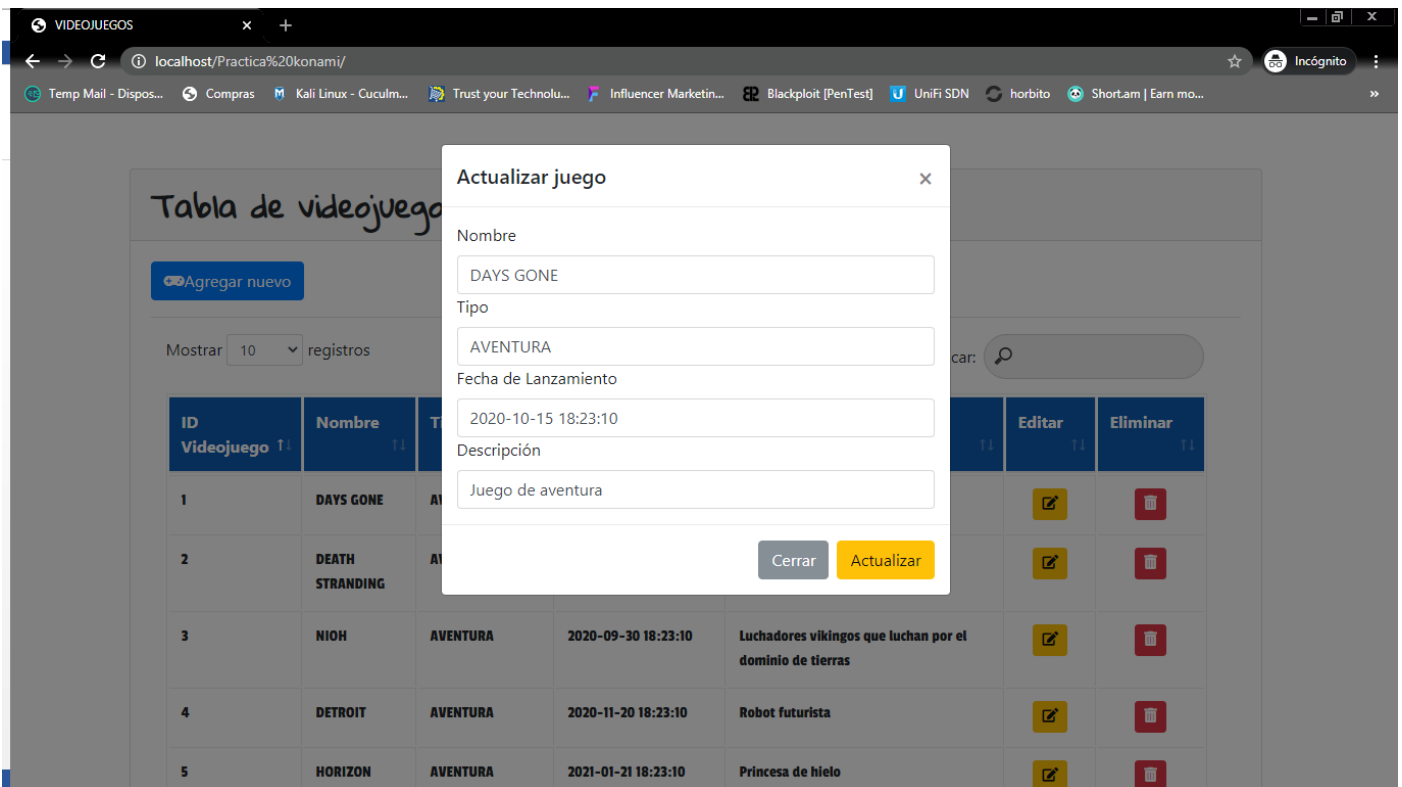


Tabla de videojuegos "Proyecto Konami"

[Agregar nuevo](#)

Mostrar 10 registros

Buscar:

ID Videojuego	Nombre	Tipo	Fecha de lanzamiento	Descripción	Editar	Eliminar
1	DAYS GONE	AVENTURA	2020-10-15 18:23:10	Juego de aventura		
2	DEATH STRANDING	AVENTURA	2020-10-30 18:23:10	Aventura y Guerra		
3	NIOH	AVENTURA	2020-09-30 18:23:10	Luchadores vikingos que luchan por el dominio de tierras		
4	DETROIT	AVENTURA	2020-11-20 18:23:10	Robot futurista		
5	HORIZON	AVENTURA	2021-01-21 18:23:10	Princesa de hielo		

Actualizar juego

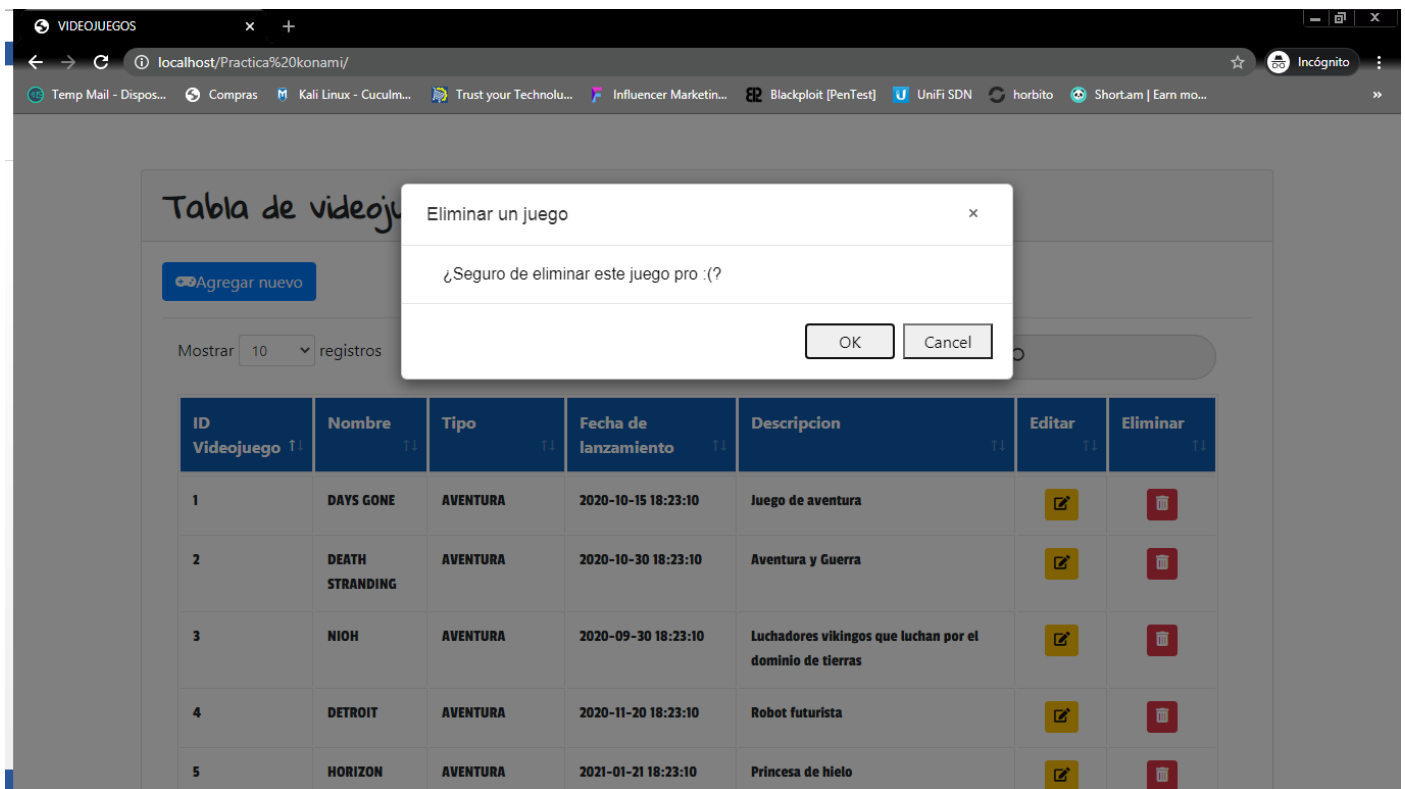
Nombre  
DAYS GONE

Tipo  
AVENTURA

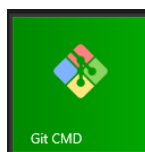
Fecha de Lanzamiento  
2020-10-15 18:23:10

Descripción  
Juego de aventura

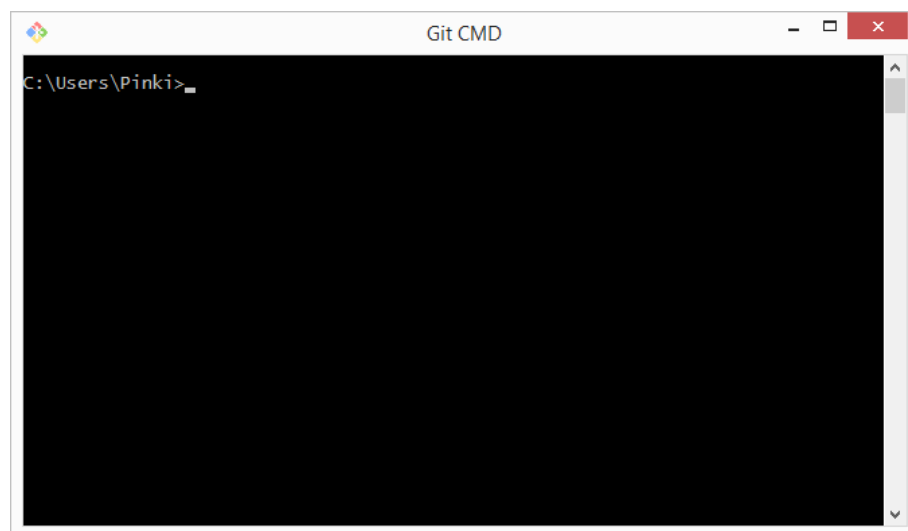
Cerrar Actualizar



- Ya que hallamos finalizado el proyecto abriremos la terminal de Git que instalamos al principio con este icono



- Y se abrirá una terminal así



- Escribiremos los siguientes comandos el primero lo ocuparemos para ver el status de nuestro git y si se encuentra conectado

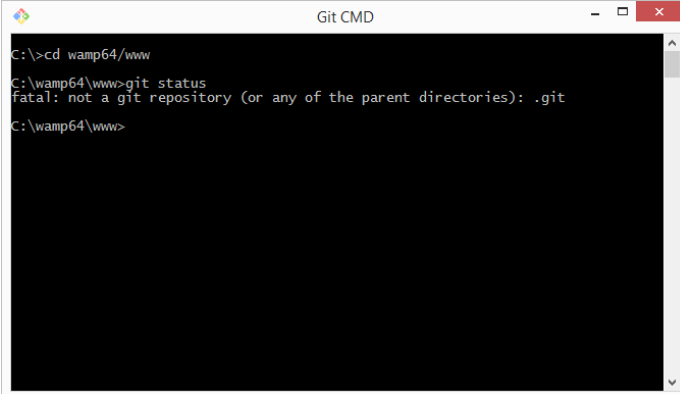


## 1. Entrar a la carpeta




```
Git CMD
C:\wamp64\www\Practica Konami>
```

## 2. Revisar el estatus del repositorio con >git status



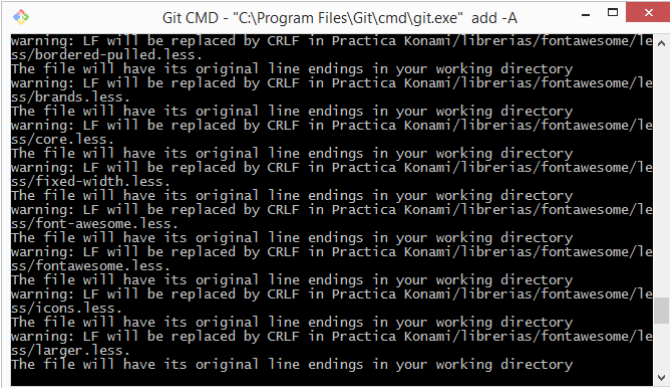
```
Git CMD
C:\>cd wamp64/www
C:\wamp64\www>git status
fatal: not a git repository (or any of the parent directories): .git
C:\wamp64\www>
```

## 3. Inicializar el repositorio con >git init



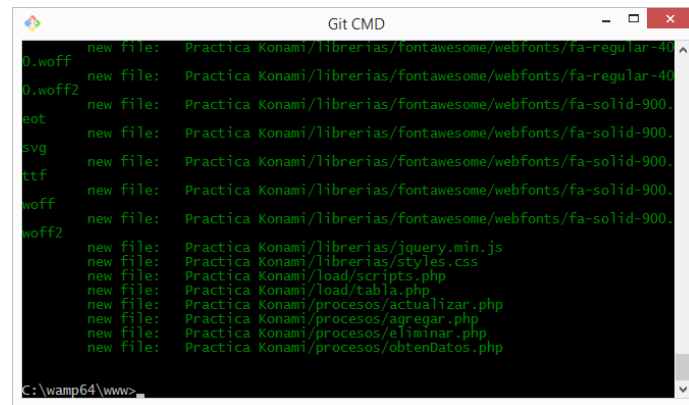
```
Git CMD
C:\>cd wamp64/www
C:\wamp64\www>git status
fatal: not a git repository (or any of the parent directories): .git
C:\wamp64\www>git init
Initialized empty Git repository in C:/wamp64/www/.git/
C:\wamp64\www>
```

## 4. Agregar todo lo que encuentre en nuestro repositorio con >git add -A



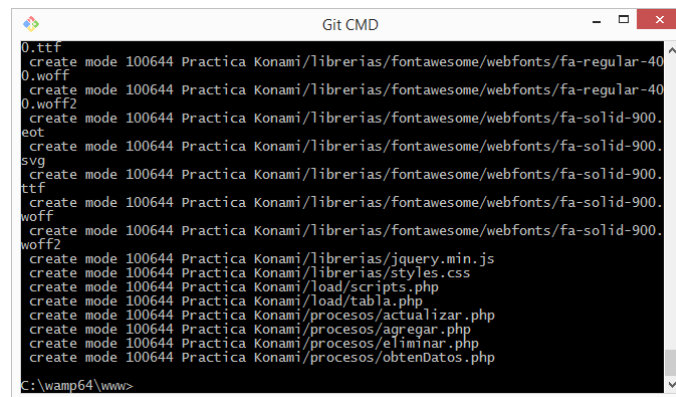
```
Git CMD - "C:\Program Files\Git\cmd\git.exe" add -A
warning: LF will be replaced by CRLF in Practica Konami/librerias/fontawesome/le
ss/bordered-pulled.less.
The file will have its original line endings in your working directory
warning: LF will be replaced by CRLF in Practica Konami/librerias/fontawesome/le
ss/brands.less.
The file will have its original line endings in your working directory
warning: LF will be replaced by CRLF in Practica Konami/librerias/fontawesome/le
ss/core.less.
The file will have its original line endings in your working directory
warning: LF will be replaced by CRLF in Practica Konami/librerias/fontawesome/le
ss/fixed-width.less.
The file will have its original line endings in your working directory
warning: LF will be replaced by CRLF in Practica Konami/librerias/fontawesome/le
ss/font-awesome.less.
The file will have its original line endings in your working directory
warning: LF will be replaced by CRLF in Practica Konami/librerias/fontawesome/le
ss/fontawesome.less.
The file will have its original line endings in your working directory
warning: LF will be replaced by CRLF in Practica Konami/librerias/fontawesome/le
ss/icons.less.
The file will have its original line endings in your working directory
warning: LF will be replaced by CRLF in Practica Konami/librerias/fontawesome/le
ss/larger.less.
The file will have its original line endings in your working directory
```

5. Revisamos de nuevo que archivos se subieron con >git status



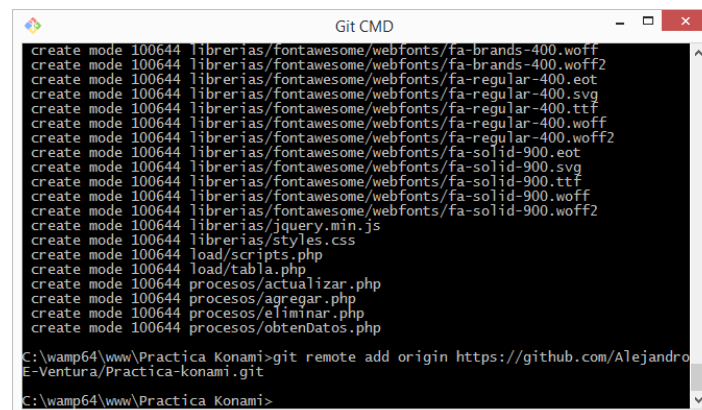
```
Git CMD
new file: Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.woff
new file: Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.woff2
new file: Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.eot
new file: Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.svg
new file: Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.ttf
new file: Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.woff
new file: Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.woff2
new file: Practica Konami/librerias/jquery.min.js
new file: Practica Konami/librerias/styles.css
new file: Practica Konami/load/scripts.php
new file: Practica Konami/load/tabla.php
new file: Practica Konami/procesos/actualizar.php
new file: Practica Konami/procesos/agregar.php
new file: Practica Konami/procesos/eliminar.php
new file: Practica Konami/procesos/obtenDatos.php
C:\wamp64\www>
```

6. Debemos de inicializar una versión y para esto >git commit -m "la versión"



```
Git CMD
create mode 100644 Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.ttf
create mode 100644 Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.woff
create mode 100644 Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.woff2
create mode 100644 Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.eot
create mode 100644 Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.svg
create mode 100644 Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.ttf
create mode 100644 Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.woff
create mode 100644 Practica Konami/librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.woff2
create mode 100644 Practica Konami/librerias/jquery.min.js
create mode 100644 Practica Konami/librerias/styles.css
create mode 100644 Practica Konami/load/scripts.php
create mode 100644 Practica Konami/load/tabla.php
create mode 100644 Practica Konami/procesos/actualizar.php
create mode 100644 Practica Konami/procesos/agregar.php
create mode 100644 Practica Konami/procesos/eliminar.php
create mode 100644 Practica Konami/procesos/obtenDatos.php
C:\wamp64\www>
```

7. creamos la primera versión local pero aun no subimos nada a github para agregar la dirección a github lo hacemos con el siguiente comando >git remote add origin <https://github.com/AlejandroE-Ventura/Practica-konami.git>



```
Git CMD
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-brands-400.woff
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-brands-400.woff2
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.eot
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.svg
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.ttf
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.woff
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.woff2
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.eot
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.svg
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.ttf
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.woff
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.woff2
create mode 100644 librerias/jquery.min.js
create mode 100644 librerias/styles.css
create mode 100644 load/scripts.php
create mode 100644 load/tabla.php
create mode 100644 procesos/actualizar.php
create mode 100644 procesos/agregar.php
create mode 100644 procesos/eliminar.php
create mode 100644 procesos/obtenDatos.php
C:\wamp64\www\Practica Konami>git remote add origin https://github.com/AlejandroE-Ventura/Practica-konami.git
C:\wamp64\www\Practica Konami>
```

8. para subir los archivos a github usamos el siguiente comando >git push origin master

```
Git CMD - "C:\Program Files\Git\cmd\git.exe" push origin master
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.woff
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-regular-400.woff2
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.eot
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.svg
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.ttf
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.woff
create mode 100644 librerias/fontawesome/webfonts/fa-solid-900.woff2
create mode 100644 librerias/jquery.min.js
create mode 100644 librerias/styles.css
create mode 100644 load/scripts.php
create mode 100644 load/tabla.php
create mode 100644 procesos/actualizar.php
create mode 100644 procesos/agregar.php
create mode 100644 procesos/eliminar.php
create mode 100644 procesos/obtenerDatos.php
C:\wamp64\www\Practica_Konami>git remote add origin https://github.com/AlejandroE-Ventura/Practica-konami.git
C:\wamp64\www\Practica_Konami>git push origin master
Enumerating objects: 1773, done.
Counting objects: 100% (1773/1773), done.
Delta compression using up to 2 threads
Compressing objects: 100% (1772/1772), done.
Writing objects: 8% (142/1773), 2.01 MiB | 333.00 KiB/s
```

9. una vez colocado el comando pedira loogearte el github y comenzara a subir el proyecto

10. Para agregar una versión o para actualizar tu repositorio en git hub utilizamos el siguiente comando

11.>git add -A

12.>git commit -m "version 2"

13.>git push origin master

- Así se visualiza el proyecto ya en línea

