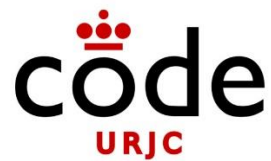




Universidad
Rey Juan Carlos



Fundamentos de la Web

2022-2023

Enunciado de la práctica I

Enunciado

El objetivo de la práctica consiste en implementar una página web en la que se puedan dar de alta, listar, modificar y borrar elementos.

Información de la web

El tipo de elementos y sus atributos se deja a elección de cada uno de los grupos. A modo de ejemplo, se indican algunos ejemplos de páginas web que se podrían implementar:

- Gestor de notas: Cada elemento será una nota
- Menú de un restaurante: Cada elemento será un plato o bebida del menú
- Tienda: Cada elemento será un producto.
- Periódico: Cada elemento será una noticia.
- Liga de fútbol: Cada elemento será un equipo.

Cada elemento tendrá como atributos un título y una descripción. Adicionalmente se pueden añadir más atributos dependiendo de la naturaleza del elemento (por ejemplo la fecha de creación, precio, categoría, etc.).

Por otro lado, los elementos deberán tener subelementos asociados. En el caso de los ejemplos previos:

- Elemento del gestor de notas: Nota, Subelemento: Cada uno de los items de la nota (por ejemplo una lista de la compra o un lista de cosas por hacer).
- Elemento del menú: Plato, Subelemento: Ingrediente del plato.
- Elemento de la tienda: Producto, Subelemento: Característica técnica del producto.
- Elemento del periódico: Noticia, Subelemento: Comentario.
- Elemento de la liga de fútbol: Equipo, Subelemento: Jugador.

Para simplificar la implementación, un subelemento sólo estará representado por un texto descriptivo.

Cada grupo de prácticas tendrá que elegir el tipo de web que quiere implementar, especificar los atributos de sus elementos y de qué tipo son sus subelementos.

Navegación por la página web

La página web será una única página web (un único fichero HTML) que irá cambiando sus elementos en función de los links o botones que vaya pulsando el usuario.

- Inicialmente la página mostrará un listado con el nombre de cada uno de los elementos que tenga la página. Al final del listado aparecerá un link o botón “Nuevo elemento”.
- Si no hay elementos debe aparecer el texto “Sin elementos”.
- Si el usuario pulsa sobre el nombre de un elemento, o un un botón “Más info”, el listado desaparecerá y se mostrará toda la información de ese elemento.
- Cuando se muestre la información del elemento, aparecerán los siguientes enlaces:
 - Enlace para volver a mostrar la lista de elementos.
 - Enlace para borrar el elemento.
 - Enlace para modificar el elemento.
- Cuando se pulse el enlace para borrar el elemento, deberá aparecer un cuadro de diálogo preguntando al usuario si está seguro de que se borre.
- Cuando se pulse el enlace para modificar el elemento:

- Los atributos de ese elemento deberán convertirse en un formulario, de forma que el usuario pueda cambiar cualquier atributo del elemento. Si se pulsa el enlace “Guardar”, se guardarán los cambios. Si se pulsa el botón “Cancelar”, se volverá a mostrar la información original del elemento.
- Los subelementos también deberán convertirse en campos de texto para que puedan modificarse. Cada uno de los campos de texto de los subelementos tendrá asociado un link o botón “Borrar” que eliminará ese subelemento (previa confirmación con un cuadro de diálogo).
- Para crear subelementos habrá un link o botón “Añadir elemento”, que al ser pulsado añadirá un nuevo campo de texto al formulario.
- Si el usuario está viendo la lista de elementos y pulsa en el link o botón “Crear elemento”, aparecerá un formulario vacío que le permitirá crear un nuevo elemento similar al utilizado para modificar un elemento.

Características técnicas de la aplicación

La aplicación web se deberá implementar cumpliendo con los siguientes requisitos técnicos:

- La página web se implementará con HTML, CSS y JavaScript en el lado del cliente.
- Los estilos CSS se definirán en uno o varios ficheros .css
- El código JavaScript se definirá en uno o varios ficheros .js
- Se usará una plantilla Bootstrap gratuita disponible en Internet.
- Al cargar la página web deberán cargarse de forma automática datos de ejemplo que sean razonables. Por ejemplo, si la página es un menú de un restaurante, deberán estar cargados platos de un restaurante.
- La página web no tendrá parte servidor. Esto tiene varias implicaciones:
 - La información que introduzca el usuario sólo la podrá consultar él
 - Al recargar la página se destruirá la información insertada o modificada y se volverá a carga la información por defecto.

En la práctica 2 de la asignatura se añadirá un servidor (backend) a la aplicación web, lo que evitará estas limitaciones.

- Para el desarrollo colaborativo de la práctica se usará un repositorio público creado en la plataforma GitHub.
- Se podrá usar la API DOM o jQuery
- La información se podrá almacenar en una lista o en un mapa

El no cumplir con algún punto del apartado de “Características técnicas de la aplicación” es motivo de suspenso.

Para facilitar el desarrollo de la práctica se recomienda que se diseñen las diferentes pantallas usando datos de prueba en HTML y CSS (sin JavaScript). De esa forma, es más sencillo convertir el HTML con datos de ejemplo en plantillas con las que implementar la página web.

Formato y fecha de entrega

La entrega se realizará a través del Aula Virtual de la asignatura en una tarea habilitada al efecto. Se debe entregar el proyecto en un único fichero zip.

La práctica deberá defenderse en clase los días 29 y 30 de noviembre de 2022 (fecha tentativa) de manera presencial.

La práctica deberá implementarse en grupos de 2 o 3 personas.

NOTA: Si dos prácticas se parecen “demasiado” se asumirá que han sido realizadas en conjunto y serán penalizadas en la calificación, pudiendo llegar al suspenso. Se revisará GitHub en caso de duda.