ns han contractat per desenvolupar un servei de compartició d'arxius al núvol anomenat *Uy!Transfer*. El funcionament de l'aplicació és molt simple, l'usuari tria l'arxiu que vol compartir, el puja i, automàticament, rep un link amb el que tothom pot descarregar l'arxiu.

L'arxiu adjunt número 1 és un *wireframe* on es mostra el funcionament de l'aplicació i la interacció entre les diferents vistes que s'hi mostren. Analitza aquest *wireframe* i el funcionament de l'aplicació; després, realitza els exercicis que es descriuen a continuació.

**IMPORTANT**: el desenvolupament d'aquest projecte ha de quedar integrat a *GitHub*, pujant els canvis en el codi a mida que s'avança en el desenvolupament (feu *commits* de manera regular, quan afegiu noves funcionalitats, etc.). A l'hora de valorar l'activitat, s'analitzà l'evolució registrada. **Recordeu que la versió definitiva de l'activitat ha de quedar a la branca principal *master***.

1. Al repositori que vareu crear per les activitats de l'assignatura, crea una nova branca amb el nom *UF2\_AC1* i entra en ella (**git checkout -b UF2\_AC1**). Crea una carpeta nova anomenada *UF2\_AC1*.

2. Crea al teu repositori (en aquesta nova branca *UF2\_AC1*) un directori anomenat *uytransfer*. En aquest directori s'emmagatzemarà tota l'estructura de directoris del projecte.

A l'interior d'aquest directori, crea un arxiu que s'anomeni *index.php*que tingui l'estructura d'un document HTML. En aquesta pàgina web es mostrarà el formulari de pujada d'arxius.

Fes el disseny d'aquesta vista de l'aplicació basant-te en les indicacions del *wireframe*. A l'hora de configurar el formulari, indica que les dades s'enviaran cap a l'arxiu *upload.php* mitjançant el mètode *post*. Recorda que aquest formulari està enviant un arxiu i hauràs de definir l'atribut **enctype** com correspongui.

3. Com podràs observar al *wireframe*, la part superior de totes les vistes és idèntica. Aleshores, exporta aquesta part del document *index.php*a una altre arxiu al que anomenarem *header.php*. D'aquesta manera, podrem aprofitar aquest mateix arxiu per carregar la part superior a totes les vistes de l'aplicació.

Òbviament, ara haurem d'importar l'arxiu *header.php* a l'inici d'*index.php*amb l'objectiu d'aconseguir montar la mateixa estructura que teniem abans. Fes-ho i comprova que la web es carrega correctament al navegador.

4. Afegeix al projecte un altre arxiu, anomenat *upload.php*, que també tindrà estructura de document HTML. Aquest arxiu serà l'encarregat de rebre les del formulari creat a l'exercici 2.

Fes el disseny d'aquesta vista de l'aplicació basant-te en les indicacions del *wireframe*. La part superior d'aquesta vista, també s'ha de crear important l'arxiu *header.php*. La imatge que s'hi mostra tindrà dues versions: una que indiqui que la pujada de l'arxiu ha estat satisfactoria i l'altra que indiqui justament el contrari (de moment, fes que es mostri la imatge de pujada satisfactoria).

De moment, l'objectiu d'*upload.php* serà emmagatzemar l'arxiu pujat per l'usuari al directori *files* (directori que hauràs de crear prèviament a l'interior del directori del projecte). El nom de l'arxiu estarà format per una seqüència de valors numèrics: *any actual + mes actual + dia actual + número aleatori de 5 dígits* (per exemple, *2021031112345*). L'extensió de l'arxiu serà la mateixa que tenia en el moment de pujar-lo.

A part d'emmagatzemar l'arxiu, es mostrarà un missatge personalitzat amb el nom de l'usuari, com per exemple, *Hola Manolo, usa éste link para compartir tu archivo* (suposant que el nom d'usuari indicat és *Manolo*). Si l'usuari no ha indicat cap nom, el missatge serà *Oye tu!! Usa éste link para compartir tu archivo*.

5. Aconsegueix que, únicament, es permetin pujar arxius que tinguin una mida màxima de 10 MB amb extensió *PDF*, *PNG*, *JPG*, *RAR* o *ZIP*.

Si l'usuari intenta pujar un arxiu que no compleixi aquestes característiques, es mostrarà un missatge d'error informant concretament de quin és l'error (supera la mida màxima o format no vàlid). En aquest cas, la imatge que s'haurà de mostrar ha d'indicar que la pujada no ha estat satisfactoria.

6, Modifica l'arxiu *upload.php* perquè sigui capaç d'enviar, al correu electrònic introduït, l'URL del link de descarrega juntament amb el cos del missatge indicat. Això únicament passarà si l'usuari, al formulari d'*index.php*, indica que desitja enviar un mail.

Abans d'enviar el correu electrònic es verificarà que l'email introduït tingui format d'email, és a dir, que contingui el caràcter *@*. Si no és així, es redireccionarà a l'usuari a *index.php* informant de l'error. Aquest error serà enviat com a paràmetre d'una petició *get* (per exemple, *index.php?error\_mail=1*). Al mostrar novament el formulari de pujada (*index.php*) l'usuari ha de visualitzar algun missatge d'error que informi que l'email indicat no és vàlid.

Si l'usuari deixa en blanc el cos del missatge, a l'hora d'enviar el correu electrònic farem servir un missatge genèric. Aquest missatge genèric serà: *Sorpresa!! Alguien ha compartido contigo un archivo*.

**IMPORTANT**: per comprovar el funcionament d'aquest punt, hauràs de configurar el XAMPP per tal de que es puguin enviar correus electrònics desde *localhost*. Per aconseguir-ho, segueix les indicacions d'aquest [**post**](http://albertotain.blogspot.com/2018/02/como-configurar-xampp-para-enviar.html) (no utilitzis un compte de correu personal, utilitza el compte *uytransfer@gmail.com*, amb la contrasenya *uytransferAdmin*).

7. Aconsegueix que, cada cop que es pugi un nou arxiu, l'URL de descarga quedi emmagatzemada en una *cookie*. Aquestes *cookies* només han d'estar disponibles durant una setmana.

Gràcies a aquestes *cookies* podrem programar la utilitat de la vista *Mis últimos archivos*. Com el seu propi nom indica, en aquesta part de l'aplicació l'usuari podrà veure tots els links de descàrrega generats últimament (durant l'ultima setmana, concretament). Com ja t'hauràs fet a la idea, els links els obtindrem a través de les *cookies* emmagatzemades al navegador.

Al fer el disseny de la vista que mostra els últims arxius, recorda basar-te en el *wireframe* i recorda, també, que disposem de l'arxiu *header.php*.