

10

Desenvolupament Web en entorn Client

Cicle: Desenvolupament d'aplicacions web

Curs 2024-2025

©José Masip Alonso

1. Introducció

En aquest document detallarem el projecte final d'angular per a la prova de validació.

2. Enunciat

Anem a implementar l'exercici de la loteria amb angular. Així ja enteneu el seu objectiu i funcionalitat.

Per a tal fi, crea un projecte amb el teu **LOTERIA-nomcognom**.

2.1. Enunciat.

Anem a realitzar una app per a consultar els resultats i els pròxims sortejos que es realitzaran.

A la pantalla principal tenim distintes seccions (menú, peu de pàgina, últim sorteig, etc). A continuació es detallaran les funcionalitats.

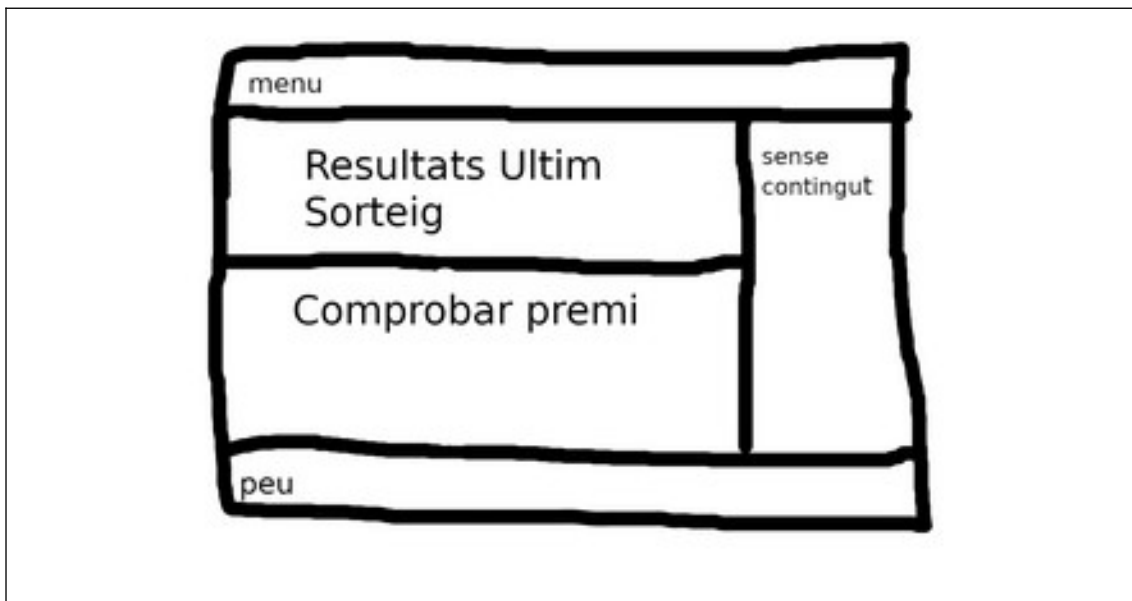
Notes:

- La part d'introduir els resultats dels sortejos no s'implementa. Introduïrem les dades directament a la BD si es necessari.
- Importar la base de dades loteriasangular.sql.
- Les dades les podrem obtindre en json o XML. Ho deixe a la vostra elecció.

2.2. Pantalla principal.

A la pantalla principal de la app crea la següent estructura on anirem mostrant el contingut com es detallarà després.

Simula aquesta imatge



Com ja sabeu no es important el disseny (css correspon a altre mòdul), simular un poc l'estructura és suficient. No cal fer visualment llamativa l'app.

2.3. Estructura de la app

Genera :

- genera el projecte **LOTERIA-nomcognom**.
- una interfície per al sorteig anomenada **sorteig-nomcognom**.
- una interfície per al **premi-nomcognom**.
- Un servei que retorne els resultats de l'últim sorteig.
- Un servei que retorne els premis del sorteig seleccionat.
- Un component per a mostrar l'últim sorteig.
- Un component per a mostrar els resultats del sorteig seleccionat.

Aquesta estructura és la mínima. Si considereu que es necessari crear mes components, interfícies, serveis, etc. ho podeu fer.

2.4. Menu

A aquesta part tindriem el menú de navegació per la pàgina. **No implementarem** aquesta part.

2.5. **Peu**

Mostrariem informació de l'aplicació, etc. Simplement indiqueu el vostre nom.

2.6. **Select dels sortejos.**

El select dels sortejos l'omplirem al carregar per primera volta el component a través d'una petició ajax.

2.7. **Resultats de l'últim sorteig.**

A aquest apartat mostrarem el detall del sorteig. El format es lliure.

SQL PER AL DETALL DE L'ULTIM SORTEIG

```
SELECT * FROM `sorteig` WHERE `data`=(SELECT MAX(`data`)  
from `sorteig`);
```

SQL PER ALS PREMIS D'AQUEST SORTEIG

```
SELECT * FROM `premis` WHERE `ident-sorteig`=1;
```

Cal modificar el numero d'identificador del sorteig per el identificador de la consulta anterior a aquesta.

2.8. **Comprovar premi.**

A aquest apartat mostrarem el select de selecció dels sortejos. Mostrarem la data un guió i el nom del sorteig a cada opció. Aquests apareixeran ordenats per data.

SQL PER A OBTINDRE LA DATA I EL NOM ORDENATS

```
SELECT `data`,`nom` FROM `sorteig` ORDER BY `data` DESC;
```

Quan seleccionem un sorteig mostrarem els resultats d'aquest sorteig i un formulari.

SQL PER A OBTINDRE ELS PREMIS D'UN SORTEIG

```
SELECT * FROM `premis` WHERE `ident-sorteig`=(SELECT  
sorteig.identificador FROM `sorteig` WHERE `data`='2025-  
01-06');
```

Cal substituir la data a la SQL per la seleccionada al Select anterior.

A aquest formulari tindrem 2 camps i un botó:

- camp 1: Número que volem comprovar si ha sigut premiat.
- Camp 2: quantitat de diners d'aquest número tenim en el nostre poder.
- Botó: Inicia la petició ajax per a averiguar si hem obtes premi o no.

SQL PER A COMPROBAR SI HI HA PREMI

```
SELECT * FROM `premis` WHERE `numero`=11111 AND `ident-  
sorteig`=(SELECT sorteig.identificador FROM `sorteig`  
WHERE `data`='2025-01-06');
```

Cal canviar la data i el numero per els valors del formulari.

Si aquesta sql retorna resultats (1 fila) es que existeix premi. Si no retorna resultats (0 files) el número no ha sigut premiat.

2.9. Sense contingut.

Per a futures ampliacions de l'aplicació.

3. Entrega.

Entregar:

- Comprimir la carpeta del projecte esborrant la carpeta node_modules i .angular (carpeta oculta).
- Adjuntar els php.

NOTA: recorda que necessitem el servei de xamp i el docker d'angular en marxa al mateix temps.

4. Verificar entrega.

Per a regenerar les carpetes eliminades al comprimir:

- Descomprimeix la carpeta
- connecta el docker d'Angular i situat en la carpeta.
- npm install ----> regenera el node_modules
- ng serve --host=0.0.0.0 -----> regenera .angular
- chmod -R 777 ./

NOTA: recorda que necessitem el docker de xamp i el docker d'angular en marxa al mateix temps.

5. Prova de validació.

A l'examen hi ha que posar en marxa el projecte i modificar/afegir funcionalitat per a demostrar que has desenvolupat tu aquest.

6. Bibliografia.

- <https://docs.angular.lat/tutorial/>
- <https://docs.angular.lat/tutorial/toh-pt6>
- <https://www.typescriptlang.org/es/>
- <https://angular.io/>

7. Aclariments

No intentes copiar exercicis d'altres companys o internet. ni tans sols pegar una miradeta. Si que pots consultar la sintaxis d'una funció, etc. Però no et serveix per a res intentar buscar la solució.

És el major error que pot realitzar qui comença a programar. Sols et deixarà una falsa sensació d'aprenentatge i després no sabràs solucionar els problemes per tu mateix.

Cal intentar que el resultat que genere el vostre codi siga el mes paregut possible a l'exercici (si hi ha imatge d'exemple).

Com els Navegadors no son compatibles entre sí al 100% jo corregire els examens amb FIREFOX. Per tant, es recomanable utilitzar aquest per als nostres exercicis.

Crea uns arxius per a cada exercici o apartat. Així un error a un no afectarà a la resta.

Per a entregar els exercicis crear una carpeta amb el vostre nom i comprimiu aquesta (el nom de l'arxiu comprimit serà elteunom.zip o elteunom.tar.gz). Si entregueu arxius solts o arxius genèrics sense identificar el vostre nom puc confondre'm i no puntuar-vos algun exercici al no saber de qui és.

Cal entregar tots els arxius necessaris per a l'exercici (fotos, llibreries, etc).