

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b> Christopher Da Silva Tan		<b>FECHA:</b> 25/09/2023	
<b>DOCENTE:</b> MANUEL MACÍAS PÉREZ		<b>NOTA:</b>	
<b>(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.</b>		<b>Nº CURSO:</b> 22-35/008902	
MF0492_3	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE: UA1, UA2 y UA3	Duración:	3h
UF1845			
PRÁCTICA FINAL			

**DESCRIPCIÓN:**  
El alumno de forma individual deberá realizar revisión, corrección, integración y depuración de componentes en una aplicación web para la gestión de una base de datos

- o Descarga de los componentes y librerías correspondientes, desde GitHub.
  - <https://github.com/MacPe-Dev/PruebasIFCD0210.git>
- o Integración en una instalación del framework Angular
- o Integración de un servidor Nodejs
- o Comprobar su funcionamiento
- o Corrección de errores
- o Documentar los errores corregidos y cambios en los componentes

**Para la entrega de la prueba, hay que realizar un pantallazo del navegador de que se está ejecutando la aplicación en un servidor correctamente y la documentación de los errores encontrados y corregidos.**  
**Convertir en pdf y enviar o subir a Github.**

**MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN**

- Equipo microinformático y Software de base.
- Herramientas y aplicaciones ofimáticas.
- Aplicaciones de edición web.
- Aplicación Visual Code Studio

**PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR**

*Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:*

- Fijará los objetivos de la práctica.
- Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes.
- Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica.
- Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma.

Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.

Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.

#### ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA

Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. Crear componentes software utilizando objetos o componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos y otras estructuras.: Conforme a los Criterios de evaluación CE1.1	Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos
	Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos.
2. CE1.5 En un supuesto práctico en el que se pide construir componentes de software que accedan a datos soportados en bases de datos u otras estructuras de almacenamiento, se pide: – Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos. – Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos. – Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos mediante el lenguaje SQL. Conforme a los Criterios de evaluación CE1.3	Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos.
	Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos
	Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos
	Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos

### Sistema de valoración

#### Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

#### Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

## EJERCICIOS

El alumno de forma individual deberá realizar revisión, corrección, integración y depuración de componentes en una aplicación web para la gestión de una base de datos

- o Descarga de los componentes y librerías correspondientes, desde GitHub.
  - <https://github.com/MacPe-Dev/PruebasIFCD0210.git>
- o Integración en una instalación del framework Angular
- o Integración de un servidor Nodejs
- o Comprobar su funcionamiento
- o Corrección de errores
- o Documentar los errores corregidos y cambios en los componentes

**Para la entrega de la prueba, hay que realizar un pantallazo del navegador de que se está ejecutando la aplicación en un servidor correctamente y la documentación de los errores encontrados y corregidos.**

**Convertir en pdf y enviar o subir a Github.**

Fallos de rutas, tipado, asignación de variables, de título en app component, palabras en singular o plural, conexión con el servidor MongoDB

### Cómo robar un banco.

Te enseñaremos a robar un banco.  
En el nivel 2 se enseñan las técnicas.  
En el nivel 3 para que no te pillen.

Nivel 2



3 horas

Política

 ..más información

Fecha de Creación : 2023-09-25T17:54:01.748Z

### Cómo hacer trampas en un examen


Suena raro, enseñamos a cómo hacer trampas. No te preocupes, somos unos expertos, nos sabemos los trucos, pero vendrá gente que no sabrá y con ello se verá.

Nivel 3



120 horas

Calidad de vida

 ..más información

Fecha de Creación : 2023-09-25T17:54:01.748Z

### Envenenar con pociones mágicas


A veces la violencia no es suficiente, entonces hay que atacar al diente.

Nivel 5



240 horas

Ciencia

 ..más información

Fecha de Creación : 2023-09-25T17:54:01.748Z

### CREAR CURSO

Curso	
Descripción	
Categoría	
Imagen	
Duración	
Temas	
<input type="button" value="VOLVER"/>	<input type="button" value="ACEPTAR"/>

### FORMULARIO DE CONTACTO

Nombre	
Email	
Teléfono	
Asunto	
Mensaje	
<input type="button" value="VOLVER"/>	<input type="button" value="ACEPTAR"/>

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit. Fugit obcaecati ipsa consequatur dolor quam commodi nam hic esse eligendi blanditiis laborum mollitia corporis iure, aliquam nisi necessitatibus asperiores ut magnam. Blanditiis facere unde architecto, a placeat sunt consectetur autem quae dolorum delectus voluptatum non eaque consequuntur earum officia. Velit consequuntur at voluptate id perspiciatis pariatur similique reprehenderit iste doloremque praesentium! Eveniet atque aut quasi ullam, praesentium dicta enim optio ex qua blanditiis exercitationem necessitatibus itaque architecto ut consequuntur. Quisquam sed magni beatae. Labore, praesentium error? Quibusdam repellat autem illo consequuntur. Ex, voluptate. Dolorem adipisci, est molestias eius corrupti repellendus beatae quibusdam, et aliquam sequi tenetur, aliquid esse! Quasi tempora recusandae necessitatibus voluptas nihil animi vero quidem, voluptates quisquam officis voluptate? Neque, quibusdam nulla. Dolores voluptate reprehenderit molestias perspiciatis. Totam impedit quisquam reprehenderit nemo repellendus ducimus qui, enim ipsum provident! Illum aliquam impedit corporis harum deserunt soluta ipsam, vero facere odio. Quis ea impedit tempore sunt saepe officis quasi maxime, doloribus, dolor similique quo omnis, placeat aperiam fugit exercitationem culpa aliquid. Recusandae hic molestiae, culpa ea doloribus assumenda voluptatibus at quam. Hic iosa oia distinctio culpa fugiat architecto aeriham placeat! Rem ullam quos non atque provident corrupti in aliquid losam losa quisquam sed tempora qui

### Cómo hacer trampas en un examen

Suena raro, enseñamos a cómo hacer trampas. No te preocupes, somos unos expertos, nos sabemos los trucos, pero vendrá gente que no sabrá y con ello se verá.

Nivel 3



120 horas

Calidad de vida

Fecha de Creación : 2023-09-25T17:54:01.748Z

MongoDB Compass - localhost:27017/Appweb.cursos

Connect Edit View Collection Help

localhost:27017

Documents Appweb.cursos

My Queries

Databases

Appweb

- Cursos
- Usuarios
- cursos
- mensajes
- tasks
- users
- usuarios

UF1845E1

UF1845E3

admin

config

local

Appweb.cursos

Documents Aggregations Schema Indexes Validation

Filter Type a query: { field: 'value' }

EXPLAIN RESET FIND Options

ADD DATA EXPORT DATA

1 - 3 of 3

```
{
  "_id": ObjectId("6511c9b534d354dc268fdec4"),
  "nombre": "Cómo robar un banco.",
  "descripcion": "Te enseñaremos a robar un banco. En el nivel 2 se enseñan las técnicas.",
  "categoria": "Nivel 2",
  "imagen": "data:image/jpeg;base64,/9j/4AAQSkZJRgABAQAAQABAAQ/2wCEAAoHCBUUFBgUFBQ...",
  "duracion": 3,
  "temas": "Política",
  "fechaCreacion": 2023-09-25T17:54:01.748+00:00,
  "__v": 0
}
```

```
{
  "_id": ObjectId("6511cd1834d354dc268fdec4"),
  "nombre": "Cómo hacer trampas en un examen",
  "descripcion": "Suena raro, enseñamos a cómo hacer trampas. No te preocupes, somos uno.",
  "categoria": "Nivel 3",
  "imagen": "data:image/jpeg;base64,/9j/4AAQSkZJRgABAQAAQABAAQ/2wCEAAoHCBUUFBgUFBQ...",
  "duracion": 120,
  "temas": "Calidad de vida",
  "fechaCreacion": 2023-09-25T17:54:01.748+00:00,
  "__v": 0
}
```

```
{
  "_id": ObjectId("6511cdd134d354dc268fdec4"),
  "nombre": "Envenenar con pociones mágicas",
  "descripcion": "Envenenar con pociones mágicas",
  "categoria": "Nivel 1",
  "imagen": "data:image/jpeg;base64,/9j/4AAQSkZJRgABAQAAQABAAQ/2wCEAAoHCBUUFBgUFBQ...",
  "duracion": 3,
  "temas": "Magia",
  "fechaCreacion": 2023-09-25T17:54:01.748+00:00,
  "__v": 0
}
```



# SISTEMA DE VALORACIÓN MF0492\_3- UF1845 – PRÁCTICA FINAL

NOMBRE DEL ALUMNO:

RESULTADO A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDA		
1. Crear componentes software utilizando objetos o componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos y otras estructuras.: Conforme a los Criterios de evaluación CE1.1	Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos	- Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos más del 75%	B	20
		- Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos entre un 50 % y 75%	R	10
		- Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos menos de un 50 %	M	0
	Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos.	- Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos más del 75%	B	20
		- Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos entre un 50 % y 75%	R	10
		- Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos menos de un 50 %	M	0
2. En un supuesto práctico en el que se pide construir componentes de software que accedan a datos soportados en bases de datos u otras estructuras de almacenamiento, se pide: - Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos. - Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos. - Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos. - Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos mediante el lenguaje SQL. Conforme a los Criterios de evaluación CE1.3	Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos.	- Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos más del 75%	B	10
		- Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos entre un 50 % y 75%	R	5
		- Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos menos de un 50 %	M	0
	Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos	- Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos más del 75%	B	10
		- Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos entre un 50 % y 75%	R	5
		- Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos menos de un 50 %	M	0
	Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos	- Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos más del 75%	B	10
		- Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos entre un 50 % y 75%	R	5
		- Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos menos de un 50 %	M	0
	Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos	- Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos más del 75%	B	10
		- Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos entre un 50 % y 75%	R	5
		- Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos menos de un 50 %	M	0



Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100	
---------------------------	-------------------	--