

Supuesto Práctico UT04 - Acceso a datos en aplicaciones Web:

Se parte de la base de datos denominada “pokemondb” que se encuentra disponible en el fichero **pokemondb.sql**:

Importa la base de datos a tu servidor de base de datos en local:

Desarrolla una aplicación web que permita gestionar las operaciones básicas sobre los registros de la base de datos proporcionada:

- 1) Crear una página denominada **“formulario1.php”**, en ella se incluirá un formulario con un cuadro de texto y un botón, de modo que, si el usuario introduce un texto en el campo denominado “Nombre” y pulsa el botón “Buscar” se realiza una petición a un fichero del servidor denominado **“buscar.php”**, en este fichero se obtendrán los valores de la petición y se generará una tabla con un listado de todos los Pokémon que coincidan con el texto introducido y el campo “Nombre” de la base de datos, deben también incluirse búsquedas parciales. **Si no se introduce ningún texto se mostrarán todos los resultados.** (2 pts)
- 2) Crear una página denominada **“formulario2.php”** de modo que se pueda añadir de forma manual mediante un formulario un nuevo Pokémon a la base de datos, con los campos **“Nombre”, “Altura”, “Peso”** y **“Tipo”** (Para poder seleccionar un “Tipo” previamente deberemos cargar el listado de tipos de la base de datos). La petición se realizará a un fichero del servidor denominado **“insertar.php”**, si la inserción se realiza correctamente debes mostrar el mensaje siguiente: **“Se insertó correctamente un nuevo registro cuyo ID es: (y poner el último ID insertado en la base de datos)”**. (2 pts)
- 3) Crear una página denominada **“formulario3.php”** de modo que se pueda modificar de forma manual la información básica de un Pokémon en la base de datos **“Nombre”, “Altura”** y **“Peso”**, cada dato se modificará de forma independiente. Debemos determinar además, que el ID de base de datos exista, mostrando el siguiente texto de error en el caso de que no exista: **“El registro del pokemon seleccionado no existe”, todas estas acciones** se deben realizar mediante la petición al fichero del servidor denominado **“modificar.php”**. Si se modificó correctamente se debe mostrar el mensaje: **“El pokemon se modificó correctamente”**. (2 pts)
- 4) Crear una página denominada **“formulario4.php”** que realice un listado de todos los Pokémon existentes en la base de datos, de modo que al lado de cada Pokémon aparezca un enlace denominado “Eliminar” que al pulsarlo borre el Pokémon de la base de datos. Para ello se debe realizar una petición al fichero del servidor denominado **“eliminar.php”**.

Si se eliminó correctamente se debe mostrar el mensaje: **“El pokemon se eliminó correctamente”**.(4 ptos)

Indicaciones:

- Todas las acciones relacionadas con la base de datos estarán incluidas en cada fichero por separado dentro de la carpeta denominada “servidor”.
- No hace falta realizar validaciones de los campos enviados en los formularios, solo si se especifican previamente en el enunciado. Se comprobarán si se realiza correctamente las acciones de base de datos. En caso de errores generales de base de datos, se deberá mostrar el siguiente mensaje de error: **“Se produjo un error en la base de datos”, seguido del mensaje de error proporcionado por la base de datos.**
- No se pueden añadir nuevos ficheros.
- Cada ejercicio será valorado en su totalidad, no hay notas intermedias. O se cumple con las condiciones del ejercicio y se obtiene la máxima nota, o se obtiene un cero en el ejercicio.
- Los elementos que se incluyen en los ficheros deben permanecer inalterados.
- Solamente está permitido utilizar PHP y HTML para este ejercicio.
- El uso inadecuado de elementos del código que no estén correctamente establecidos puede dar lugar a penalizaciones en la nota. (Nombre de variables que no corresponden conceptualmente con los datos, elementos agregados como HTML que no corresponden con la lógica del programa, etc.).
- Se pueden añadir funciones auxiliares dentro de las clases o ficheros.
- Pueden utilizar internet, documentos, manuales, etc, durante el desarrollo de la prueba.
- Si se detecta alguna copia. El alumno y/o alumnos implicados en dicha copia, tendrán un 0 en la nota del supuesto, lo que implica la suspensión de la unidad.
- El trabajo y entrega del supuesto es una tarea individual.
- Si existen errores en la entrega la nota final será de un 0, el alumno debe comprobar que los ficheros del supuesto están correctamente comprimidos, y comprobar que no es otra entrega de otra materia o ejercicio o problemas derivados.
- El alumno es el único responsable del correcto funcionamiento de su entorno. Antes de cada prueba el alumno deberá verificar el

correcto funcionamiento de sus equipos, máquinas virtuales, entornos LAMP, etc.

Indicaciones de la entrega:

- La tarea se debe entregar en CAMPUS en tiempo y forma.
- Entregar los códigos en carpetas separadas que se han proporcionado previamente: Comprimidas en un único archivo .zip
- El nombre de la entrega debe ser:

apellidos_nombre_dsw_ut04_supuesto.zip