



LICEO CANADIENSE PETAPA

PROYECTO FINAL PRÁCTICA SUPERVISADA
PLAN DIARIO CICLOESCOLAR 2022

QUINTO BACHILLERATO CIENCIAS Y LETRAS EN COMPUTACIÓN

Carlos Vicente Reynoso Pú

Juan Pablo Zacarías Paiz
Docente de práctica supervisada
PEM(COMPUTACIÓN E INFORMATICA)

Licda. Rosaura Gudiel Rosales
Dirección Técnica Administrativa

Prof. Carlos Alberto Altán Orellana
Supervisor Educativo 01-01-27
Ministerio de Educación

Guatemala, agosto de 2022

INTRODUCCIÓN

En el siguiente trabajo es el proyecto final de Practica Supervisada de la carrera de BACHILLERATO EN CIENCIAS Y LETRAS CON ORIENTACION EN COMPUTACION en el cual podrá encontrar todo lo realizado para llevar a cabo una página web para tiendas MAX con la ayuda de diferentes programas, para la creación de páginas web como lo es visual code, XAMPP y páginas de hosting como lo es web host también encontraremos el manejo de diferentes lenguajes de programación como HTML, CSS, PHP, SQL y JavaScript todo esto será integrado en nuestra página web.

Dicha página fue realizada en visual code con los diferentes lenguajes de programación mencionados y se ha lleva un control de versiones en Git y posteriormente subirlos subidos a GitHub en el cual también se narran de forma breve lo que se trabajó cada día.

La página web consta de un inicio de sesión para usuarios, también de una página de bienvenida, una pagina de productos, una pagina de tiendas, una pagina de contacto el cual los datos ingresados se almacenan en una base de datos en web host y se muestran para un usuario de tipo administrador

INDICE

INTRODUCCIÓN	2
INDICE	3
ANTECEDENTES.....	4
JUSTIFICACION	5
OBJETIVOS	6
MARCO TEORICO	7
Qué es una aplicación web	7
El cliente.....	7
Transferencia de páginas web	8
Lenguajes de Programación	9
HTML	9
CSS.....	10
PHP	11
SQL.....	14
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	15
Página de acceso	15
Página Bienvenida.....	16
Página Productos	17
Página Tiendas	18
Pagina Contáctenos	19
Página ver mensaje.....	20
PDF	21
CONCLUSIONES	22
E-GRAFÍA	23
ANEXOS	24

ANTECEDENTES

Para la realización de este proyecto se necesito adquirir conocimientos de diferentes programas y diferentes lenguajes de programación para esto contamos con la ayuda del profesor Juan Pablo Zacarias Paiz quien nos enseñó a manejar los diferentes programas y lenguajes de programación para llevar a cabo dicho proyecto.

Para llevar a cado dicho proyecto se instalaron los programas de visual code, XAMPP y Git, posteriormente se configuraron todos los programas para diferentes necesidades que requiere el proyecto.

Antes de la realización de dicho proyecto se hablaron de los detalles de cada una de las páginas y de la interacción que debe tener con el usuario así también se concreto desde un principio que se debía llevar un control de versiones por si algo llegara a suceder con nuestras maquinas tendríamos la última versión que hayamos subido a GitHub y que posteriormente podíamos descargar y seguir trabajando.

JUSTIFICACION

Es muy claro que hoy en día una conexión a internet se volvió una necesidad y no un lujo por este motivo es importante impulsar y motivar a más personas que conozcan el mundo de la programación y motivarlos aprender a programar por eso se realiza este proyecto para motivar para dar a conocer los beneficios de la programación y las diferentes soluciones que le pueden brindar a empresas a emprendedores e incluso a diferentes industrias en las cuales se desean automatizar procesos.

También se realiza dicho proyecto buscando de evaluar a nivel personal y educativo los conocimientos adquiridos durante el ciclo escolar 2022 para evaluar los conocimientos en el manejo de diferentes programas como XAMPP, Visual Code, también el manejo de diferentes lenguajes de programación como PHP, HTML, CSS y JavaScript.

Para ponerme a prueba de que tanto aprendí sobre la creación de páginas web

OBJETIVOS

Diagnosticar el conocimiento adquirido sobre lenguajes de programación manejo de editores de código como visual code y gestión de bases de datos con la ayuda de XAMPP durante el ciclo escolar 2022.

También para revelar las diferentes soluciones que puede brindarnos la programación que en este caso es dar a conocer los productos que ofrece una marca, así como las ubicaciones de sus tiendas físicas y también la facilidad que pueden tener los usuarios para comunicarse con algún asesor de dicha empresa.

Proyectar los diferentes todos los conocimientos anteriormente mencionados mediante la creación de una pagina web para tiendas MAX.

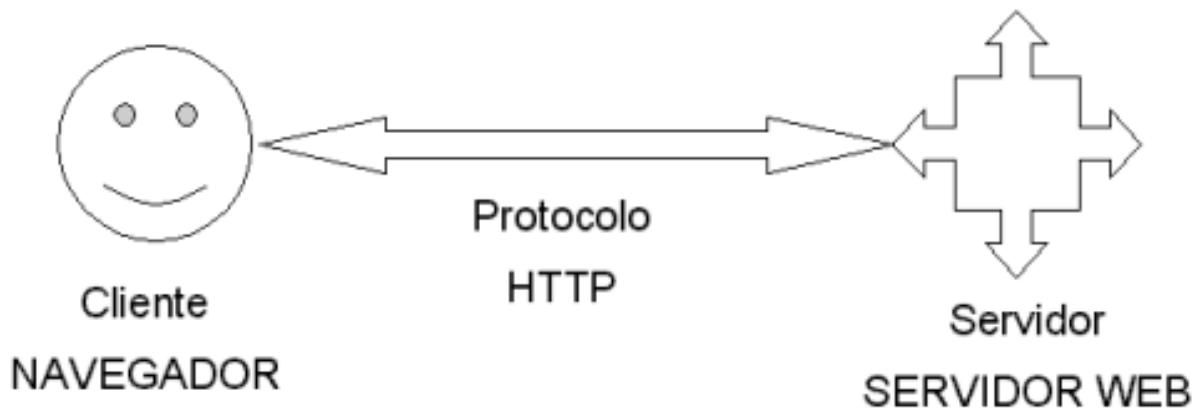
Identificar en durante todo el proceso que conocimientos deben reforzarse, para poder prepararse mejor en futuros proyectos.

MARCO TEORICO

Qué es una aplicación web

En las aplicaciones web suelen distinguirse tres niveles (como en las arquitecturas cliente/servidor de tres niveles): el nivel superior que interacciona con el usuario (el cliente web, normalmente un navegador), el nivel inferior que proporciona los datos (la base de datos) y el nivel intermedio que procesa los datos (el servidor web). En este capítulo se describen el cliente y el servidor web y se comentan los entornos web en los que se ejecutan las aplicaciones web: Internet, intranet y extranet. Además, se comentan las principales ventajas que poseen las aplicaciones web. También se describen las arquitecturas típicas de las aplicaciones web. Por último, se presenta una metodología de desarrollo de sitios web.

Una aplicación web (web-based application) es un tipo especial de aplicación cliente/servidor, donde tanto el cliente (el navegador, explorador o visualizador¹) como el servidor (el servidor web) y el protocolo mediante el que se comunican (HTTP) están estandarizados y no han de ser creados por el programador de aplicaciones (Figura 4.1). El protocolo HTTP forma parte de la familia de protocolos de comunicaciones TCP/IP, que son los empleados en Internet. Estos protocolos permiten la conexión de sistemas heterogéneos, lo que facilita el intercambio de información entre distintos ordenadores. HTTP se sitúa en el nivel 7 (aplicación) del modelo OSI.



Esquema básico de una aplicación web

El cliente

El cliente web es un programa con el que interacciona el usuario para solicitar a un servidor web el envío de los recursos que desea obtener mediante HTTP². La parte cliente de las aplicaciones web suele estar formada por el código HTML que forma la página web más algo de código ejecutable realizado en lenguaje de script del navegador (JavaScript o VBScript) o mediante pequeños programas (applets) realizados en Java. También se suelen emplear plug-ins³ que permiten visualizar otros contenidos multimedia (como Macromedia Flash⁴), aunque no se encuentran tan extendidos como las tecnologías anteriores y plantean problemas de incompatibilidad entre distintas plataformas. Por tanto, la misión del cliente web es interpretar las páginas HTML y los diferentes recursos que contienen (imágenes, sonidos, etc.). Las tecnologías que se suelen emplear para programar el cliente

web son: HTML., CSS, DHTML, Lenguajes de script: JavaScript, VBScript, etc. ActiveX. Applets programados en Java. (Luján Mora, 2002)

Transferencia de páginas web

El proceso completo, desde que el usuario solicita una página, hasta que el cliente web (navegador) se la muestra con el formato apropiado, es el siguiente:

1. El usuario especifica en el cliente web la dirección de la página que desea consultar: el usuario escribe en el navegador la dirección (URL) de la página que desea visitar o pulsa un enlace.
2. El cliente establece una conexión con el servidor web.
3. El cliente solicita la página o el objeto deseado.
4. El servidor envía dicha página u objeto (o, si no existe, devuelve un código de error).
5. Si se trata de una página HTML, el cliente inicia sus labores de interpretación de los códigos HTML. Si el cliente web encuentra instrucciones que hacen referencia a otros objetos que se tienen que mostrar con la página (imágenes, sonidos, animaciones multimedia, etc.), establece automáticamente comunicación con el servidor web para solicitar dichos objetos.
6. Se cierra la conexión entre el cliente y el servidor.
7. Se muestra la página al usuario.

Obsérvese que siempre se libera la conexión, por lo que ésta sólo tiene la duración correspondiente a la transmisión de la página solicitada. Esto se hace así para no desperdiciar innecesariamente el ancho de banda de la red mientras el usuario lee la página recibida. Cuando el usuario activa un enlace de la página, se establece una nueva conexión para recibir otra página o elemento multimedia. Por ello, el usuario tiene la sensación de que está disfrutando de una conexión permanente cuando realmente no es así. Un detalle importante es que para cada objeto que se transiere por la red se realiza una conexión independiente. Por ejemplo, si el cliente web solicita una página que contiene dos imágenes integradas, se realizan tres conexiones: una para el documento HTML y dos para los archivos de las imágenes (Luján Mora, 2002)

Lenguajes de Programación

HTML

La gente que tiene al menos algo de idea sobre HTML 4 o cualquier versión anterior sabe probablemente en qué consiste y la importancia que tiene en la red. Desde el momento en el que empiezas a navegar por Internet, te encuentras con un montón de imágenes, tablas, gráficos, texto, audio y video. Cada página web parece única, pero todas tienen al menos una cosa en común: el lenguaje con el que están creadas, que hace que cada cosa se vea como lo hace, es HTML. Deberás usar HTML para crear tu página, sin importar el tipo de contenido que quieras tener en ella. Es como la fuerza que hace que todo se quede en el lugar que debe y que la página no parezca algo caótica. Si lo comparamos con una casa, HTML serían los cimientos, y el resto serían los ladrillos. Por eso, es muy importante dominar HTML antes de pasar a trabajar con otros lenguajes de programación más complejos como CSS o JavaScript. También es importante señalar que las páginas de HTML 5 son simples archivos de texto. El texto es la manera más corriente de introducir datos en un ordenador o un navegador. Cualquier cosa que crees utilizando HTML 5 (o cualquier versión anterior) podrá ser vista en un ordenador independientemente del sistema operativo que utilice (Windows, Mac, Linux, etc.).

Hipertexto: HTML contiene instrucciones especiales que hacen que el texto pueda enlazar con otro contenido de Internet. Estos marcadores se suelen llamar "hipervínculos" ("hyperlinks", en inglés) y son muy importantes en la composición de la Red: si no fuera por ellos, esta no podría existir. Los navegadores suelen mostrar los hipervínculos en texto azul y subrayado. Sin un hipervínculo es pulsado, te llevara a otra página en Internet o a cualquier otra cosa con la que enlace. HTML5 Ahora que conoces el significado de HTML, es hora de empezar a trabajar con HTML 5. El Consorcio World Wide Web (W3C) publicó un documento sobre HTML 5 (que es la quinta versión de este lenguaje y la más actualizada hasta la fecha) el 14 de febrero de 2011, en el que se detallan algunas de las características de esta nueva versión. HTML 5 permite crear aplicaciones web que son capaces de interactuar con los datos locales y con los servidores de manera más sencilla que nunca; y además, proporciona mayor soporte multimedia. Al principio, el Consorcio creó HTML 5 para resolver las incompatibilidades que habían surgido con el uso de la versión anterior, HTML 4. La diferencia más grande con esta versión y con las más antiguas es que HTML 5 no depende de APIs ni complementos de terceros, que daban problemas de compatibilidad. Esto hace que HTML 5 cargue más rápido, y asegura la compatibilidad con todos los navegadores al ofrecer una interfaz Común. HTML 5 ofrece además multitud de nuevas funciones que van a cambiar la manera en que los usuarios interactúan con la web. Por ejemplo:

- Nuevos atributos.
- Nuevas reglas de análisis, así como reglas más detalladas.
- Eliminación de elementos y atributos repetitivos.
- Edición de páginas sin conexión (offline).
- Capacidad para almacenar bases de datos MySQL con un estándar común. (Prescott, 2005)

CSS

Qué es CSS Si no sabes lo que es CSS probablemente te interesaría comenzar leyendo nuestro manual de CSS o la sección de CSS a fondo. No obstante, cabría decir que CSS es un lenguaje para definir el estilo o la apariencia de las páginas web, escritas con HTML o de los documentos XML. CSS se creó para separar el contenido de la forma, a la vez que permite a los diseñadores mantener un control mucho más preciso sobre la apariencia de las páginas.

1.1.2.- Con CSS 3, más control sobre la forma El objetivo inicial de CSS, separar el contenido de la forma, se cumplió ya con las primeras especificaciones del lenguaje. Sin embargo, el objetivo de ofrecer un control total a los diseñadores sobre los elementos de la página ha sido más difícil de cubrir. Las especificaciones anteriores del lenguaje tenían muchas utilidades para aplicar estilos a las webs, pero los desarrolladores aun continúan usando trucos diversos para conseguir efectos tan comunes o tan deseados como los bordes redondeados o el sombreado de elementos en la página. CSS 1 ya significó un avance considerable a la hora de diseñar páginas web, aportando mucho mayor control de los elementos de la página. Pero como todavía quedaron muchas otras cosas <http://www.desarrolloweb.com/manuales/css3.html> Manual de CSS3 – DesarrolloWeb.com 3 / 106 que los diseñadores deseaban hacer, pero que CSS no permitía especificar, éstos debían hacer uso de trucos para el diseño. Lo peor de esos trucos es que muchas veces implica alterar el contenido de la página para incorporar nuevas etiquetas HTML que permitan aplicar estilos de una manera más elaborada. Dada la necesidad de cambiar el contenido, para alterar al diseño y hacer cosas que CSS no permitía, se estaba dando al traste con alguno de los objetivos para los que CSS fue creado, que era el separar por completo el contenido de la forma. CSS 2 incorporó algunas novedades interesantes, que hoy ya utilizamos habitualmente, pero CSS 3 todavía avanza un poco más en la dirección, de aportar más control sobre los elementos de la página. Así pues, la novedad más importante que aporta CSS 3, de cara a los desarrolladores de webs, consiste en la incorporación de nuevos mecanismos para mantener un mayor control sobre el estilo con el que se muestran los elementos de las páginas, sin tener que recurrir a trucos o hacks, que a menudo complicaban el código de las web. (Álvarez, y otros, 2017)

PHP

¿Qué es PHP?

PHP (acronimo de "PHP: Hypertext Preprocessor") es un lenguaje "open source" interpretado de alto nivel embebido en páginas HTML y ejecutado en el servidor.

Una respuesta corta y concisa, pero que significa realmente? Un ejemplo nos aclarará las cosas:

Ejemplo 1-1.Un ejemplo introductorio

```
<html>
  <head>
    <title>Example</title>
  </head>
  <body>

    <?php
    echo "Hi, I'm a PHP script!";
    ?>

  </body>
</html>
```

Podemos ver que no es lo mismo que un script escrito en otro lenguaje de programación como Perl o C -- En vez de escribir un programa con muchos comandos para crear una salida en HTML, escribimos el código HTML con cierto código PHP embebido (introducido) en el mismo, que producirá cierta salida (en nuestro ejemplo, producir un texto). El código PHP se incluye entre etiquetas especiales de comienzo y final que nos permitirán entrar y salir del modo PHP.

Lo que distingue a PHP de la tecnología Javascript, la cual se ejecuta en la máquina cliente, es que el código PHP es ejecutado en el servidor. Si tuviésemos un script similar al de nuestro ejemplo en nuestro servidor, el cliente sólomente recibiría el resultado de su ejecución en el servidor, sin ninguna posibilidad de determinar que código ha producido el resultado recibido. El servidor web puede ser incluso configurado para que procese todos los ficheros HTML con PHP.

Lo mejor de usar PHP es que es extremadamente simple para el principiante, pero a su vez, ofrece muchas características avanzadas para los programadores profesionales. No tengais miedo de leer la larga lista de características de PHP, en poco tiempo podreis empezar a escribir vuestros primeros scripts.

Aunque el desarrollo de PHP está concentrado en la programación de scripts en la parte del servidor, se puede utilizar para muchas otras cosas. Sigue leyendo y descubre más sobre PHP en la sección Qué se puede hacer con PHP?.

¿Qué se puede hacer con PHP?

PHP puede hacer cualquier cosa que se pueda hacer con un script CGI, como procesar la información de formularios, generar páginas con contenidos dinámicos, o mandar y recibir cookies. Y esto no es todo, se puede hacer mucho más.

Existen tres campos en los que scripts escritos en PHP son usados.

- Scripts en la parte del servidor. Este es el campo más tradicional y el principal campo de trabajo. Se necesitan tres cosas para que esto funcione. El parseador PHP (CGI ó módulo), un servidor web y un navegador. Se necesita correr el servidor web con PHP instalado. El resultado del programa PHP se puede obtener a través del navegador, conectando con el servidor web. Consultar la sección Instrucciones de instalación para más información.
- Scripts en línea de comandos. Podeis crear un script PHP y correrlo sin ningún servidor web ó navegador. Solamente necesitais el parseador PHP para usarlo de esta manera. Este tipo de uso es ideal para scripts ejecutados regularmente desde cron (en *nix ó Linux) ó el Planificador de tareas (en Windows). Estos scripts tambien pueden ser usados para tareas simples de procesado de texto. Consultar la sección Usos de PHP en la línea de comandos para más información.
- Escribir aplicaciones gráficas clientes. PHP no es probablemente el mejor lenguaje para escribir aplicaciones gráficas, pero si sabeis bien PHP, y os gustaria utilizar algunas características avanzadas en programas clientes, podeis utilizar PHP-GTK para escribir dichos programas. Es tambien posible escribir aplicaciones independientes de una plataforma. PHP-GTK es una extensión de PHP, no disponible en la distribución principal. Si te interesa PHP-GTK, puedes visitar las páginas web del proyecto (<http://gtk.php.net/>).

PHP puede ser utilizado en cualquiera de los principales sistemas operativos del mercado, incluyendo Linux, muchas variantes Unix (incluido HP-UX, Solaris y OpenBSD), Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS y probablemente alguno más. PHP soporta la mayoría de servidores web de hoy en día, incluyendo Apache, Microsoft Internet Information Server, Personal Web Server, Netscape y iPlanet, Oreilly Website Pro server, Caudium, Xitami, OmniHTTPd y muchos otros. PHP tiene módulos disponibles para la mayoría de los servidores, para aquellos otros que soporten el estándar CGI, PHP puede usarse como procesador CGI.

Asi que, con PHP teneis la libertad de escoger el sistema operativo y el servidor de vuestro gusto. Tambien teneis la posibilidad de usar programación de procediminetos ó programación orientada a objetos. Aunque no todas la características estándares de la programación orientada a objetos están implementadas en la versión actual de PHP, muchas librerías y aplicaciones grandes (incluyendo la libreria PEAR) están escritas íntegramente usando programación orientada a objetos.

Con PHP no estais limitados a resultados en HTML. Entre las habilidades de PHP se incluyen, creación de imágenes, ficheros PDF y películas Flash (usando libswf y Ming) sobre la marcha. Tambien podeis presentar otros resultados, como XHTML y ficheros XML.

PHP puede autogenerar estos ficheros y grabarlos en el sistema de ficheros en vez de presentarlos en la pantalla.

Quizas la característica más potente y destacable de PHP es su soporte para una gran cantidad de bases de datos. Escribir un interfaz via web para una base de datos es una tarea simple con PHP. Las siguientes bases de datos están soportadas actualmente:

Adabas D	Ingres	Oracle (OCI7 and OCI8)
dBase	InterBase	Ovrimos
Empress	FrontBase	PostgreSQL
FilePro (read-only)	mSQL	Solid
Hyperwave	Direct MS-SQL	Sybase
IBM DB2	MySQL	Velocis
Informix	ODBC	Unix dbm

Tambien tenemos una extensión DBX de abstracción de base de datos que permite usar de forma transparente cualquier base de datos soportada por la extension. Adicionalmente, PHP soporta ODBC (The Open Database Connection standard), asi que podeis conectar a cualquier base de datos que soporte este estandar.

PHP tambien tiene soporte para comunicarse con otros servicios usando protocolos tales como LDAP, IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP, COM (en Windows) y muchos otros. Tambien se pueden crear raw sockets. PHP soporta WDDX para intercambio de datos entre lenguajes de programación en web. Y hablando de interconexión, PHP puede utilizar objetos Java de forma transparente como objetos PHP Y la extensión de CORBA puede ser utilizada para acceder a objetos remotos.

PHP tiene unas características muy útiles para el proceso de texto, desde expresiones regulares POSIX Extended ó Perl hasta parseador de documentos XML. Para parsear y acceder documentos XML, soportamos los estandares SAX y DOM. Podeis utilizar la extensión XSLT para transformar documentos XML.

Si usais PHP en el campo del comercio electrónico, encontrareis muy útiles las funciones Cybercash, CyberMUT, VeriSign Payflow Pro y C CVS para vuestros programas de pago.

Para terminar, tenemos muchas otras extensiones muy interesantes, las funciones del motor de búsquedas mnoGoSearch, funciones para pasarelas de IRC, utilidades de compresión (gzip, bz2),, conversión de calendarios, traducción

Como podeis ver esta página no es suficiente para enumerar todas las características y beneficios que PHP ofrece. Consultar las secciones Instalando PHP y Referencia de las funciones para una explicación de las extensiones mencionadas aquí. (Bakken, y otros, 1997)

SQL

El SQL es el lenguaje estándar ANSI/ISO de definición, manipulación y control de bases de datos relacionales. Es un lenguaje declarativo: sólo hay que indicar qué se quiere hacer. En cambio, en los lenguajes procedimentales es necesario especificar cómo hay que hacer cualquier acción sobre la base de datos. El SQL es un lenguaje muy parecido al lenguaje natural; concretamente, se parece al inglés, y es muy expresivo. Por estas razones, y como lenguaje estándar, el SQL es un lenguaje con el que se puede acceder a todos los sistemas relacionales comerciales.

Empezamos con una breve explicación de la forma en que el SQL ha llegado a ser el lenguaje estándar de las bases de datos relacionales:

- 1) Al principio de los años setenta, los laboratorios de investigación Santa Teresa de IBM empezaron a trabajar en el proyecto System R. El objetivo de este proyecto era implementar un prototipo de SGBD relacional; por lo tanto, también necesitaban investigar en el campo de los lenguajes de bases de datos relacionales. A mediados de los años setenta, el proyecto de IBM dio como resultado un primer lenguaje denominado SEQUEL (Structured English Query Language), que por razones legales se denominó más adelante SQL (Structured Query Language). Al final de la década de los setenta y al principio de la de los ochenta, una vez finalizado el proyecto System R, IBM y otras empresas empezaron a utilizar el SQL en sus SGBD relacionales, con lo que este lenguaje adquirió una gran popularidad
- 2) En 1982, ANSI (American National Standards Institute) encargó a uno de sus comités (X3H2) la definición de un lenguaje de bases de datos relacionales. Este comité, después de evaluar diferentes lenguajes, y ante la aceptación comercial del SQL, eligió un lenguaje estándar que estaba basado en éste prácticamente en su totalidad. El SQL se convirtió oficialmente en el lenguaje estándar de ANSI en el año 1986, y de ISO (International Standards Organization) en 1987. También ha sido adoptado como lenguaje estándar por FIPS (Federal Information Processing Standard), Unix X/Open y SAA (Systems Application Architecture) de IBM.
- 3) En el año 1989, el estándar fue objeto de una revisión y una ampliación que dieron lugar al lenguaje que se conoce con el nombre de SQL1 o SQL89. En el año 1992 el estándar volvió a ser revisado y ampliado considerablemente para cubrir carencias de la versión anterior. Esta nueva versión del SQL, que se conoce con el nombre de SQL2 o SQL92, es la que nosotros presentaremos en esta unidad didáctica.

Como veremos más adelante, aunque aparezca sólo la sigla SQL, siempre nos estaremos refiriendo al SQL92, ya que éste tiene como subconjunto el SQL89; por lo tanto, todo lo que era válido en el caso del SQL89 lo continuará siendo en el SQL92.

De hecho, se pueden distinguir tres niveles dentro del SQL92:

- 1) El nivel introductorio (entry), que incluye el SQL89 y las definiciones de clave primaria y clave foránea al crear una tabla.
- 2) El nivel intermedio (intermediate), que, además del SQL89, añade algunas ampliaciones del SQL92.
- 3) El nivel completo (full), que ya tiene todas las ampliaciones del SQL92. (Escofet, 2002)

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Puede acceder a la página dando clic en el siguiente código QR o puede escanearlo.

Deberá llenar los campos de usuarios y contraseña con los siguientes datos.

Usuario: LCP
Contraseña: 123

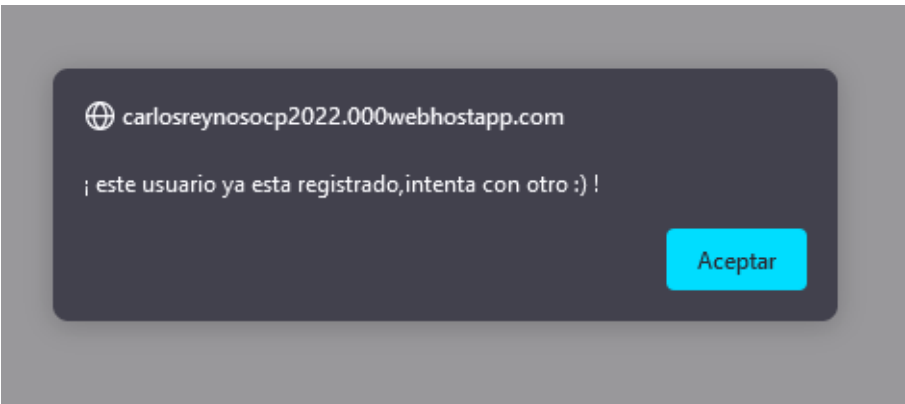
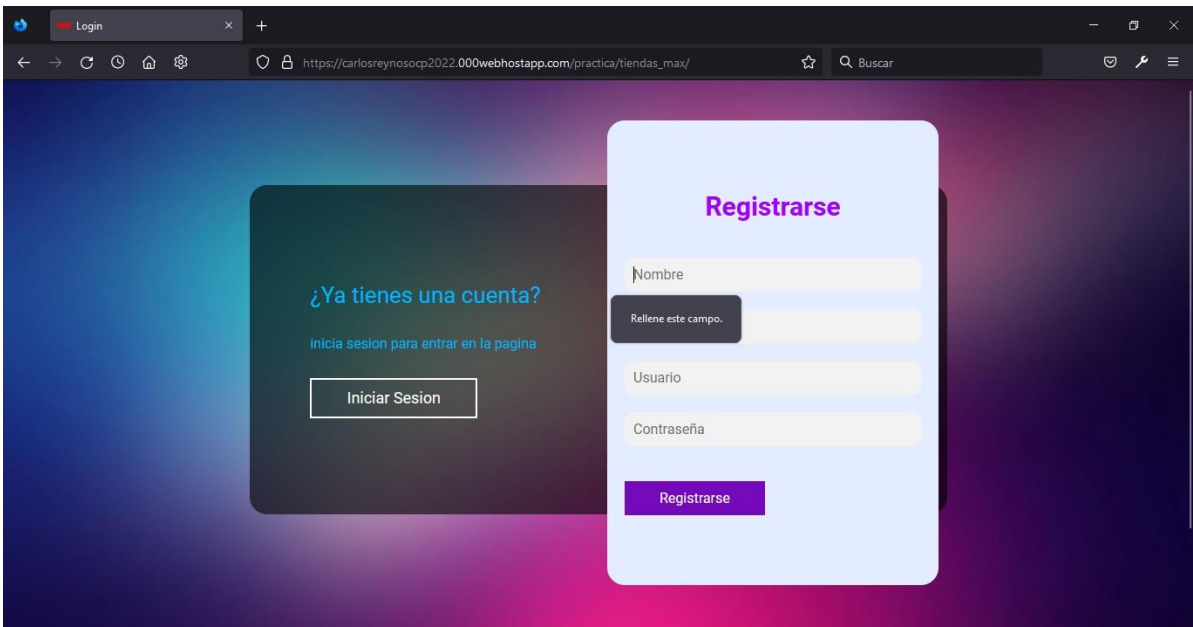
O si lo desea también puede registrarse.



A continuación, describiremos el proyecto con lujo de detalles:

Página de acceso

En esta página es donde el usuario debe llenar los campos, usuario y contraseña para poder acceder a la página. En caso de que el usuario no tiene una cuenta deberá registrarse, llenando todos los campos de nombre, apellido, usuario y contraseña, la página cuenta con la característica de que si ya existe un usuario con el mismo que desea ingresar deberá cambiarlo también si no llena alguna, no se le permitiría registrarse una vez registrado la página le indicará al usuario que deberá ingresar nuevamente el usuario y contraseña que previamente había registro.



Todos los datos para registrarse e iniciar sesion se almacenan en en una base de datos de webhost

Mis bases de datos2/2

Nombre de la base de datos	Usuario de base de datos	Host de base de datos	
id18364888_tdmax	id18364888_admin	servidor local	Administrar

id18364888 tdmax usuario

id_usuario : int(45)

nombre : varchar(45)

apellido : varchar(45)

usuario : varchar(45)

contrasena : varchar(45)

Página Bienvenida

En esta página podrá encontrar un carrusel el cual muestra imágenes de algunos de los productos de tiendas MAX debajo del carrusel encontrara una barra la cual tiene 3 botones que los redireccionara a las paginas correspondientes y debajo de ella se encuentran algunas imágenes de ofertas del mes debajo de este apartado encontrara 2 botones los cuales uno corresponde al reporte del Mineduc que es el que esta leyendo ahora mismo y también un botón de cerrar sesión ya que todas las paginas de este proyecto se encuentran validadas por medio de sesiones el cual si el usuario tiene una sesión iniciada y cierra pagina y luego intenta acceder de nuevo ya no tendrá que iniciar sesión de nuevo ya que directamente lo llevara a la página de bienvenida.

Bienvenida

https://carlosreynoscp2022.000webhostapp.com/practica/tiendas_m

Buscar

Productos / Servicios

Tiendas

Contactenos

Ofertas del mes

Reporte Mineduc

Cerrar Sesion

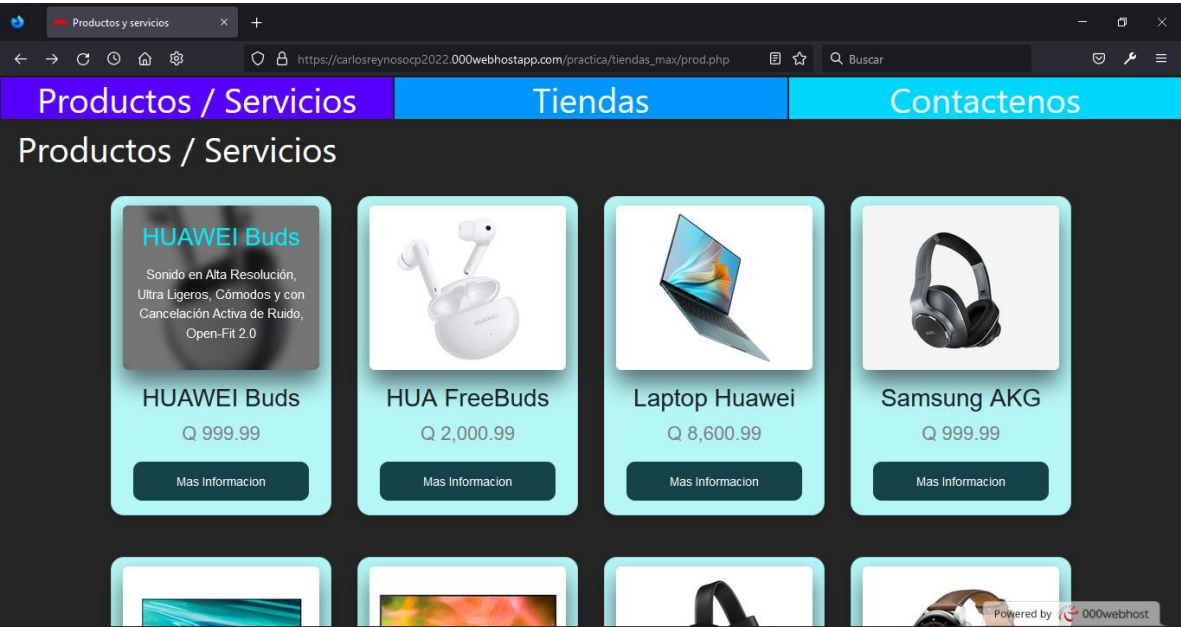
PBX:00000000000000000000 - DIRECCION:000000000000

CARNE:2020.40116

NOMBRE: Carlos Vicente Reynoso Pu

Página Productos

En esta pagina se muestran los productos que distribuye tiendas MAX en forma de tarjetas individuales cada una de la imagen cuenta con efectos de CSS el cual cuando pasamos el mouse sobre la imagen nos brindara mas detalles acerca del producto y también las tarjetas cuentan con un botón de más información el cual nos llevara una pagina donde en encontraremos mucha mas información acerca del producto.




Página Tiendas


En esta página se podrán encontrar las 8 tiendas mas importantes de tiendas MAX en él se encontrará información acerca de horario de atención así también se encuentra un número de teléfono para ponerse en contacto con la tienda también podrá hacer clic en la dirección y automáticamente la pagina lo llevara a un mapa de Google Maps.

Inicio

Tiendas

Contactenos





Gran Via Pradera

- 23666631
- [centro comercial gran via pradera](#)
- 18 Calle 27-74, Cdad. de Guatemala
- info@distelsa.com.gt
- lunes a sabado de 7:00 am a 6:00 pm

Galerias la Pradera

Regresar


Tienda Max Gran Via Pradera

centro comercial gran via pradera, 18 Calle 27-74, Cdad. de Guatemala

4.5 8 opiniones

[Cómo llegar](#)

[Ampliar el mapa](#)



Pagina Contáctenos

En esta página el usuario podrá ponerse en contacto con algún asesor de tiendas MAX en caso de tener alguna duda deberá color su nombre, un numero de teléfono, correo electrónico y el mensaje posteriormente deberá presionar el botón de enviar mensaje para que el mensaje pueda ser ingresado en la base de datos a la que se encuentra conectada

Contáctenos

Inicio

Tiendas

Contáctenos

Ver Mensaje

Contáctenos

Nombres

Ingrese nombre completo

Telefono / Celular

Ingrese Telefono / Celular

Correo Electronico

Ingrese correo ELelectronico

Mensaje

Escriba el mensaje que desea enviar

Enviar Mensaje

Cerrar Sesión

PBX-00000000000000000000 - DIRECCION:00000000000000

CARNÉ:2020-40116

NOMBRE: Carlos Vicente Reynoso Pó

v

id18364888_tdmax mensajes

🔑

nomensaje : int(11)

📄

nombre : varchar(60)

#

telefono : int(8)

📄

correo : varchar(70)

📄

mensaje : varchar(240)

Página ver mensaje

Antes de ingresar a esta página deberá colocar las credenciales de tipo administrador las cuales son las siguientes:

USUARIO: admin
CONTRASEÑA: admin

InicioTiendasContactenos

Iniciar Sesion

Usuario

admin

Contraseña

.....

Iniciar Sesion

Cerrar Sesion

Una vez ingresados las credenciales nos llevara a la pagina de mensajes en el cual podremos visualizar todos los mensajes que se nos hayan enviado y que también podremos eliminar dando clic en el botón de eliminar también cuenta con un botón de pdf en el cual podremos visualizar todos los mensajes que nos hayan enviado en pdf y que también podremos descargar

InicioTiendasContactenos

Mensajes Recibidos

PDF

Nombre	Telefono	Correo	Mensaje	ACCIONES
pedro sosa	12345678	pedrososa@gmail.com	solo para preguntar si aun tiene disponible el minicomponente sony de codigo 43843	
julio herrera	12345678	julioherrera@gmail.com	buenos dias queria mas informacion a cerca de los huawei free buds 2	
julian camo	12345678	juliancamo@gmail.com	Buenas noches queria saber si ya tienen en estock la TV samsung de 60 pulgadas ya que llegue la semana pasada y no habian	
carlos vicente	12345678	carlosreynoso@gmail.com	buenas tardes queria mas informacion acerca de los huawei buds	

carlosreynosocp2022.000webhostapp.com

¿Esta seguro de eliminar este dato?

AceptarCancelar

PDF

Aquí se mostrarán todos los mensajes en pdf y que posteriormente podrá descargar.

Mensajes


doc(1).pdf

file:///C:/Users/carlo/Downloads/doc(1).pdf

Buscar

1 de 1

Tamaño automático



Mensajes Tiendas Max

Nombre	Telefono	Correo	Mensaje
pedro sosa	12345678	pedrososa@gmail.com	solo para preguntar si aun tiene disponible el minicomponente sony de codigo 43843
julio herrera	12345678	julioherrera@gmail.com	buenos dias queria mas informacion a cerca de los huawei free buds 2
julian camo	12345678	juliancamo@gmail.com	Buenas noches queria saber si ya tienen en estock la TV samsung de 60 pulgadas ya que llegue la semana pasada y no habian
carlos vicente	12345678	carlosreynoso@gmail.com	buenas tardes queria mas informacion acerca de los huawei buds

Página 1

CONCLUSIONES

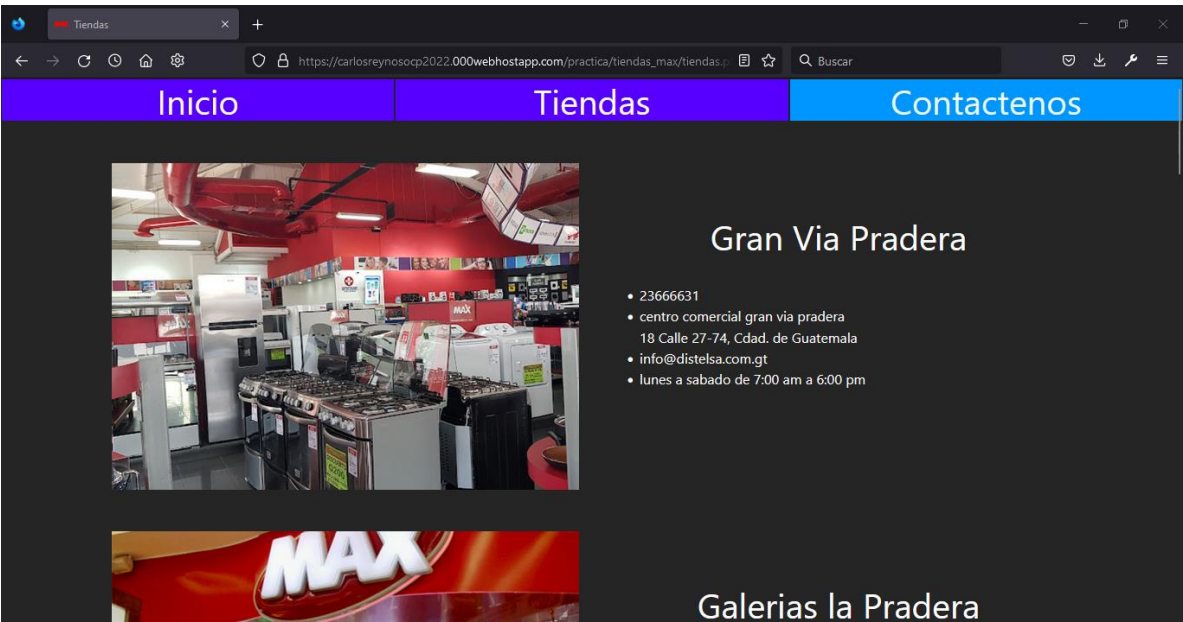
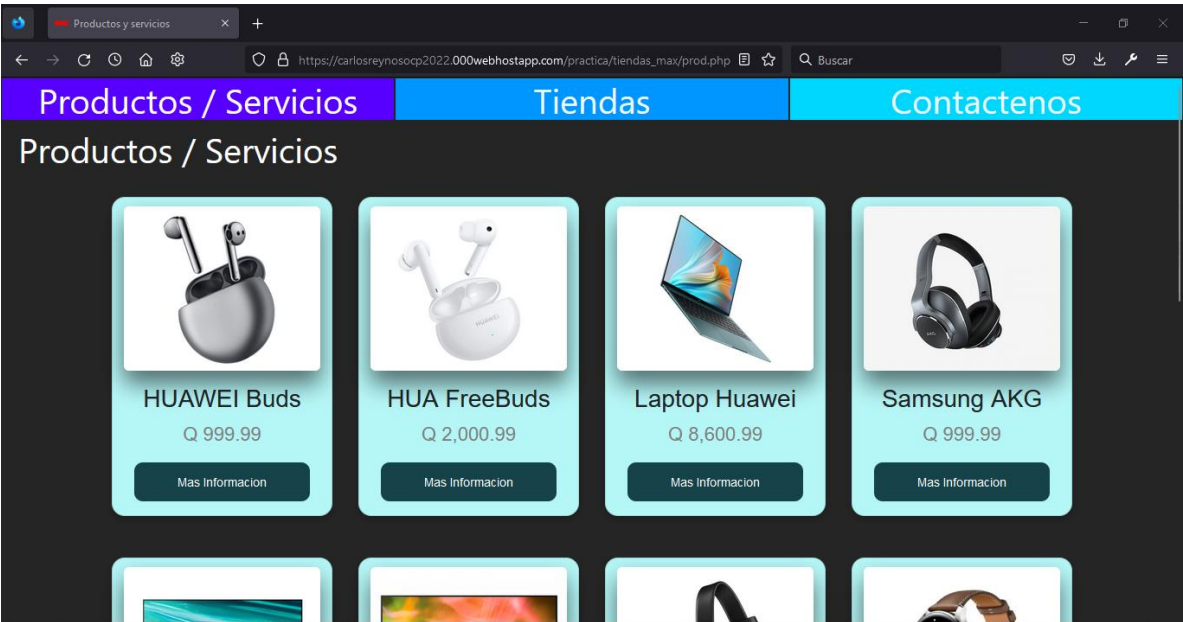
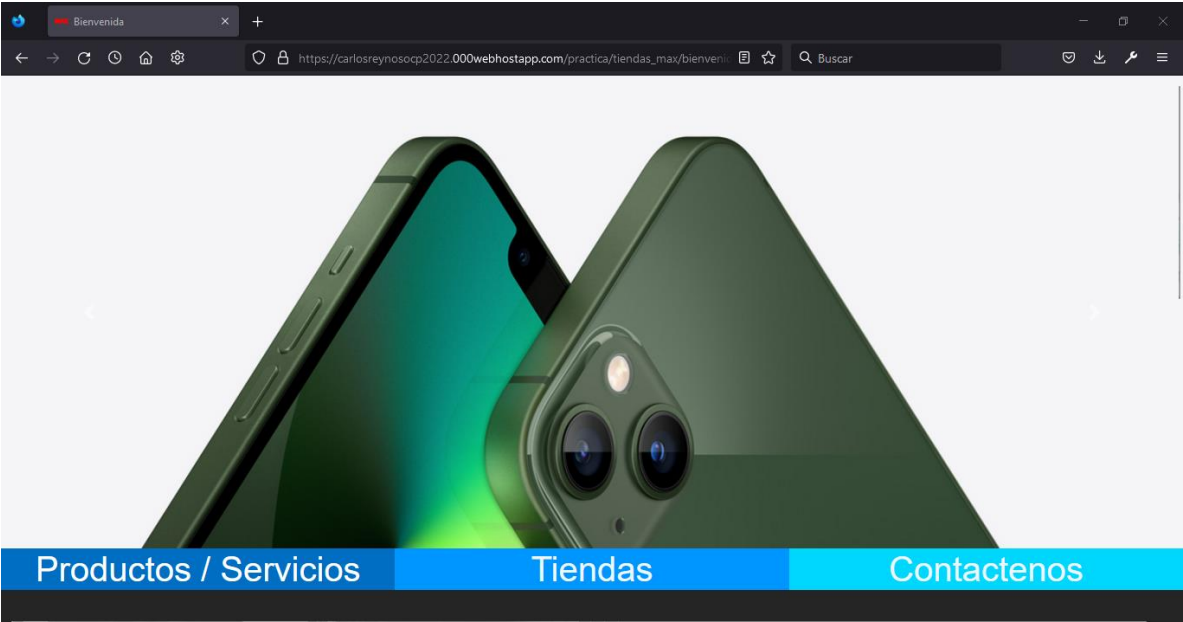
Llego a la conclusión de que la programación es una herramienta muy importante hoy en día, ya que puede ayudarnos a solucionar muchos problemas en diferentes campos en los que nos encontremos estudiando o laborando, ayuda en la administración de una empresa, para que una empresa pueda dar a conocer los productos o servicios que esta ofrezca al público, la programación también es utilizado en las industrias para la automatización de las mismas aplicándolos en diferentes robots

La programación es un mundo en el cual se requiere un aprendizaje continuo, requiere de horas de práctica, y los resultados que puedes crear con la programación son increíbles claro todo se consigue con un trabajo duro y con caídas, pero siempre debemos levantarnos y seguir aprendiendo y aplicando nuestros conocimientos en todo momento.

E-GRAFÍA

- Álvarez, M. A., Alvarez, S., Nadie, J., Rousset, D., Vega, J. V., Tresancos, J. P., & Lurita, J. R. (2017). *Manual de CSS 3*. Recuperado el 12 de Septiembre de 2022
- Bakken, S., Aulbach, A., Schmid, E., Winstead, J., Wilson, L. T., Lerdorf, R., . . . Ahto, J. (1997). *Manual de PHP*. Copyright. Recuperado el 13 de Septiembre de 2022, de <http://biblioteca.utsem-morelos.edu.mx/files/tic/14octubre2013/Pack%20de%20Cursos%20de%20programacion/PHP/Manual%20de%20PHP.pdf>
- Escofet, C. M. (2002). *El lenguaje SQL*. UOC, la universidad virtual. Recuperado el 13 de Septiembre de 2022, de https://www.dataprix.com/files/UOC_OpenSource_El_lenguaje_SQL.pdf
- Luján Mora, S. (2002). *Programacion*. Editorial Club Universitario. Recuperado el 12 de Septiembre de 2022, de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/16995/1/sergio_lujan-programacion_de_aplicaciones_web.pdf
- Prescott, P. (2005). *HTML 5*. Babelcube Inc. Recuperado el 12 de Septiembre de 2022, de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BuyNCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=html&ots=hnnQRiwph-&sig=RUh8pzoTWqOa-EHHG7ZCBgNWW3Y#v=onepage&q&f=false>

ANEXOS



Contactenos

Ingrese Telefono / Celular

Correo Electronico

Ingrese correo EElectronico

Mensaje

Escriba el mensaje que desea enviar

Enviar Mensaje

Cerrar Sesion

PBX: 000000000000000000 - DIRECCION: 000000000000000000CARNE: 2020-40116NOMBRE: Carlos Vicente Reynoso P

Login Admin

Inicio

Tiendas

Contactenos

Iniciar Sesion

Usuario

LCP

Contraseña

...

Iniciar Sesion

Cerrar Sesion

Mensajes

Inicio

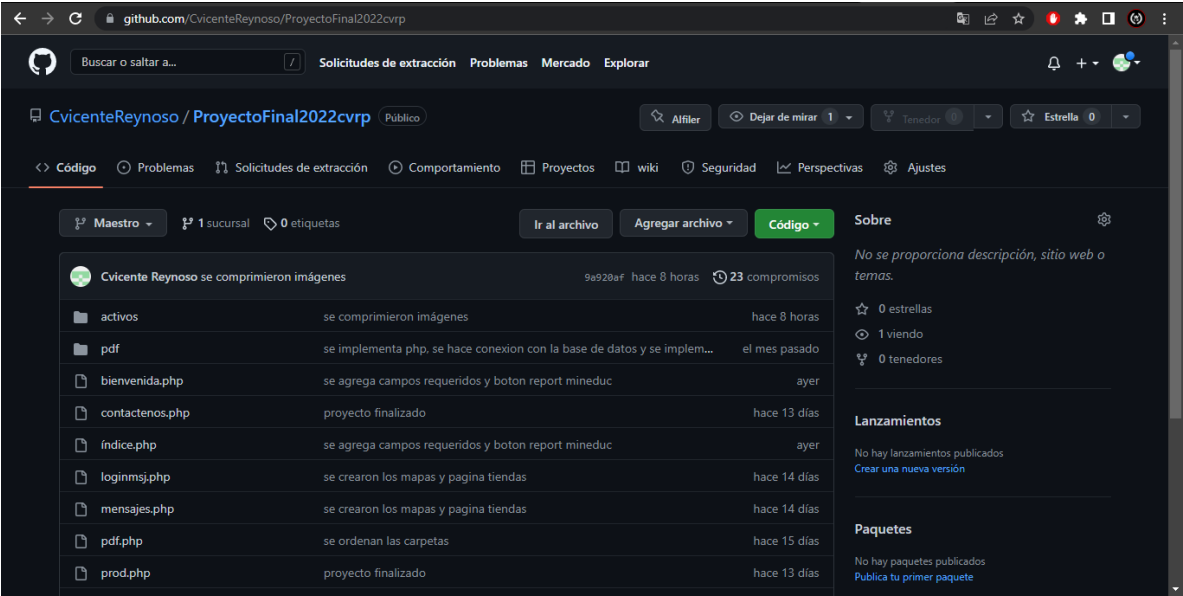
Tiendas

Contactenos

Mensajes Recibidos

PDF

Nombre	Telefono	Correo	Mensaje	ACCIONES
pedro sosa	12345678	pedrososa@gmail.com	solo para preguntar si aun tiene disponible el minicomponente sony de codigo 43843	✖
julio herrera	12345678	julioherrera@gmail.com	buenos dias queria mas informacion a cerca de los huawei free buds 2	✖
julian camo	12345678	juliancamo@gmail.com	Buenas noches queria saber si ya tienen en estock la TV samsung de 60 pulgadas ya que llegue la semana pasada y no habian	✖
carlos vicente	12345678	carlosreynoso@gmail.com	buenas tardes queria mas informacion acerca de los huawei buds	✖



Clic o escanee para visualizar o descargar el proyecto de GitHub

