

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b> Daniel García Molina			<b>FECHA:</b> 18-08-2023		
<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		
MF:	0492	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA1	Duración:	2 h
UF:	1844				
PRÁCTICA Nº:	E1				
<b>DENOMINACIÓN:</b> Arquitecturas de aplicaciones web.					
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:</p> <p>Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)</p> <p>En el cual se debe detallar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos)</li> <li>• Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos).</li> <li>• Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).</li> </ul> <p>Ver ejemplo de esquema.</p> <p>Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.</p> <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p><b>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipo informático.</li> <li>- Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo.</li> <li>- Navegadores actualizados</li> </ul> <p><b>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</b></p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fijará los objetivos de la práctica.</li> <li>- Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes.</li> <li>- Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica.</li> <li>- 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.</li> </ul> <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p>					

ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA	
Resultados a comprobar	Indicadores de logro
<p>1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Crea y archiva componentes software.</li> <li>– Modifica y elimina componentes software.</li> <li>– Depura y verifica los componentes software elaborados.</li> </ul> <p>Conforme el criterio de evaluación CE 1.1</p>	1.1 Crear y archivar componentes software
	1.2 Modificar y eliminar componentes software
	1.3 Depurar y verificar los componentes software elaborados
<p>2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar</p> <p>Conforme el criterio de evaluación CE 1.3</p>	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar

### 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

## SUPUESTO PRÁCTICO

1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:

Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)

En el cual se debe detallar:

- La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos)
- Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos).
- Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).

[Ver ejemplo de esquema.](#)

Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

## Ejemplo:

- Interacción del usuario:
  - A través de botones en la parte superior – derecha:
    - ◆ Botón 1 – Acceder
    - ◆ .
    - ◆ .
    - ◆ .
  - A través de formularios de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
    - ◆ Formulario de pedido
      - Nombre
      - Correo electrónico
      - Teléfono
    - ◆ Formulario de consulta
    - ◆ .
    - ◆ .
    - ◆ .

Aplicación para la compra de ilustraciones de un autor en concreto.

## 1. Interacción del usuario:

- A través de botones en la parte superior – derecha:
  - ◆ Botón 1 – Acceso. Nos aparece un formulario de Login.
  - ◆ Botón 2 – Registro. Nos aparece un formulario de Registro.
  - ◆ Botón 3 – Información. Nos aparece información sobre el autor.
  - ◆ Botón 4 – Galería. Nos aparecen las distintas imágenes disponibles para la compra, cada una con un botón para añadir al carrito de compra.
  - ◆ Botón 5 – Contacto. Nos aparece un formulario de contacto.
  - ◆ Botón 6 – Carrito/Pedido (Compra). Nos aparece un formulario de pedido que rellenar para tramitar el pedido almacenado en el carrito.
- A través de formularios donde se recogerán los siguientes datos:
  - ◆ Formulario de Login:
    - Nombre de Usuario
    - Contraseña
  - ◆ Formulario de Registro:
    - Nombre
    - Apellidos
    - Correo electrónico
    - Contraseña
  - ◆ Formulario de Contacto:
    - Nombre
    - Correo electrónico
    - Teléfono
    - Mensaje
  - ◆ Formulario de Pedido:
    - Nombre
    - Apellidos
    - Correo electrónico
    - Teléfono
    - Dirección de Envío

## 2. Cómo procesamos los datos y cómo los transformamos:

- a) **Almacenar los datos:** Los Datos introducidos por el usuario en los formularios de Pedido, Contacto, Registro y Login serán guardados en el servidor asociado a la aplicación.
- b) **Validación de datos:** Los Datos introducidos por el usuario tendrán una doble validación, por parte de la aplicación y por parte del servidor.
- c) **Proceso de datos:** Cada formulario tendrá en el servidor una base de datos asociada a ese formulario dónde se guardarán y almacenarán los datos introducidos por los usuarios y validados doblemente.

### 3. Salida de Datos.

- Nombre de Usuario en una sección de Datos del Usuario en un acordeón en el lado izquierdo de la aplicación.
- Notificación de número de ilustraciones en el carrito de compra, en el botón de Pedido, en la esquina superior derecha.
- Información sobre la ilustración seleccionada en la sección Información de la Ilustración, en un acordeón en el lado izquierdo de la aplicación.
- Nombre de Usuario en una ventana emergente que aparece tras realizar una compra, en la que se informa que la compra se ha realizado correctamente, “[...]su pedido llegará en los próximos días.”
- Iconos de flecha desplegable en los distintos títulos del acordeón, situado en el lateral izquierdo de la aplicación, cuando hay información disponible de ser vista en el título correspondiente del acordeón.(Ejemplo: En el momento en el que seleccionemos una ilustración en la galería, aparecería el icono de flecha en el Título “Información de la Ilustración”, notificándonos que hay información que consultar en el desplegable de ese título.).
- Notificación de que hay un pedido en la interfaz del autor, para saber quien y qué ha pedido en su carrito.

### SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492\_3 – UF1844 – E1

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crea y archiva componentes software	- Crea y archiva componentes software entre un 75% y 100% - Crea y archiva componentes software entre un 50 % y 75% - Crea y archiva componentes software por debajo de un 50 %	B R M	20 10 0
	1.2 Modifica y elimina componentes software	- Modifica y elimina componentes software entre un 75% y 100%. - Modifica y elimina componentes software entre un 50% y 75%. - Modifica y elimina componentes software por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	1.3 Depura y verifica los componentes software elaborados	- Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 75% y 100%. - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 50% y 75%. - Depura y verifica los componentes software elaborados por debajo de un 50%.	B R M	10 5 0
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%	B R M	30 15 0
	<b>Valor mínimo exigible: 50</b>	<b>Valor máximo: 100</b>		