

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b> Daoulé MALLE			<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
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 Crear y archivar componentes software
	1.2 Modificar y eliminar componentes software
	1.3 Depurar y verificar los componentes software elaborados
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
	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.

### Aplicación para hacer pedidos de Joyas

#### 1. Interacción del usuario:

- A través de botones del menú en la parte superior – derecha:
  - Botón 1 – Identificación
  - Botón 2 – Pedidos
  - Botón 3– Carrito
- A través del formulario de Identificación el usuario puede crear su cuenta o acceder a su cuenta si está ya creado. Aquí se recogerán los siguientes datos,
  - Correo electrónico o número de teléfono
  - Contraseña
- A través del formulario de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
  - Nombre
  - Correo electrónico
  - Teléfono
  - Dirección
  - Código postal
- A través del carrito se puede consultar
  - Lista de productos con precios
  - Total, a pagar

#### 2. Procesos y transformaciones de los datos

- Los datos de identificación serán almacenados en el servidor
- Los datos de pedido serán validados
- Los pedidos serán procesados para finalizar la compra y preparar la entrega o la recogida de los productos

#### 3. La salida de los datos puede ser en PDF imprimible o en pantalla

## Ejemplo:

### 4. 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
  - .
  - .
  - .



### 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	10
			R M	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>		