

PRÁCTICA 1

1. **Votaciones.** Realiza un programa para controlar una votación sobre qué asignatura te gusta más. Tendrás botones para pinchar para cada asignatura y se incrementará la variable de sesión correspondiente. Después se incrementará la barra de votaciones correspondiente. La barra puedes hacerla pintando con svg, o con una barra de progreso (<progress>).
2. **Publicidad.** Tenéis que crear una web con un banner con publicidad. La imagen que se muestre en el banner dependerá del valor que tenga una **cookie** creada por vosotros con los gustos personales de una persona. Esa imagen se mostrará de forma aleatoria entre todas aquellas de los gustos personales que haya marcado el usuario. Para marcar los gustos (se creará la cookie) se creará un formulario con checkboxes por categorías (deportes: baloncesto, tenis, ... ; música: trap, rock, pop, hiphop, ... ; etc). Se deja a vuestra elección las categorías a mostrar.
3. **Carro de la compra.** Tenéis que realizar una página web con una tienda que se vendan productos de cierto tipo, a vuestra elección, se puede usar el de los libros de la práctica anterior. Como aún no hemos visto bases de datos tenéis que crear los productos en un array asociativo inicializado con vuestros productos (nombre, descripción, precio, imagen). Tendréis una página principal index.php que muestre todos los productos de ese array. En la parte superior de la página habrá un icono con un carrito de la compra y un número con el número de artículos en el carro.
 - *Mostrar productos.* Al mostrar los productos en la tienda colocaréis un botón de "comprar" que lo que hará será añadir ese producto al carro de la compra. Obviamente el carro de la compra será un array almacenado en la sesión con los productos comprados. Si se da varias veces al botón se sumará en la cantidad de ese producto, no se introducirá una nueva línea en el carro.
 - *Mostrar carro.* Nos mostrará los artículos que tenemos para comprar junto con la cantidad. Tenéis que implementar una forma de variar la cantidad de producto en el carro (cuadro texto, links, etc.). Tenéis que implementar un botón para eliminar cada línea del carro de la compra.

Ayudas:

- Hay que usar campos hidden en los formularios para pasar entre páginas el identificador o el nombre del producto para que podamos buscarlo en el carro o para añadirlo al carro.
- El array del carro puede ser numérico o asociativo, pensad que la clave será lo que uséis para encontrar el producto en el carro y poder modificarlo o borrarlo.
- Recordad el uso de funciones de arrays (in_array(), array_key_exists(), ...).
- Cuando se borra un elemento en un array numérico las claves no se reordenan, si queréis que lo hagan hay que usar la función array_values() para reasignar el arrays con las claves numéricas consecutivas.
- Si alguien no quiere hacerlo con sesiones y prefiere usar Localstorage o IndexedDB también puede hacerlo.

4. **IES Jaroso.** En este ejercicio tenéis que terminar el ejercicio hecho en clase sobre un instituto. Podéis usar el código del profesor, pero no puede ser una copia idéntica, debéis usar vuestro diseño y vuestro código original, viendo lo del profesor. Debéis incluir lo siguiente:
- Login y registro de usuario.
 - Mostrar el email del usuario registrado
 - Añadir, modificar y eliminar alumnos y cursos.
 - Se usarán sesiones
 - Se filtrarán los formularios
 - Se validarán los formularios con HTML5
 - Se validará que la contraseña tenga más de 8 caracteres y alguna mayúscula.