



**CICLO: DAW**  
**MÓDULO DE DESARROLLO WEB**  
**ENTORNO SERVIDOR**

# **Tarea N° 08**

**Alumno:**  
**Edward-Ionut, Bunoaica**  
**Y1963355C**

*Los documentos, elementos gráficos, vídeos, transparencias y otros recursos didácticos incluidos en este contenido pueden contener imprecisiones técnicas o errores tipográficos. Periódicamente se realizan cambios en el contenido. Fomento Ocupacional FOC SL puede realizar en cualquier momento, sin previo aviso, mejoras y/o cambios en el contenido.*

*Es responsabilidad del usuario el cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables. Ningún elemento de este contenido (documentos, elementos gráficos, vídeos, transparencias y otros recursos didácticos asociados), ni parte de este contenido puede ser reproducida, almacenada o introducida en un sistema de recuperación, ni transmitida de ninguna forma ni por ningún medio (ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o de otra manera), ni con ningún propósito, sin la previa autorización por escrito de Fomento Ocupacional FOC SL.*

*Este contenido está protegido por la ley de propiedad intelectual e industrial. Pertenecen a Fomento Ocupacional FOC SL los derechos de autor y los demás derechos de propiedad intelectual e industrial sobre este contenido.*

*Sin perjuicio de los casos en que la ley aplicable prohíbe la exclusión de la responsabilidad por daños, Fomento Ocupacional FOC SL no se responsabiliza en ningún caso de daños indirectos, sean cuales fueren su naturaleza u origen, que se deriven o de otro modo estén relacionados con el uso de este contenido.*

*© 2022 Fomento Ocupacional FOC SL todos los derechos reservados.*

## Contenido

1. Documentos que se adjuntan a este informe..... ¡Error! Marcador no definido.
2. Resto de epígrafes que componen el desarrollo de este informe..... ¡Error! Marcador no definido.

(Una vez realizado el informe, no olvidar actualizar esta tabla del índice **(F9 + Actualizar toda la tabla)**, con el fin de que se actualicen todos los epígrafes y números de página)

## 1. RA08\_E

Crear un formulario que contiene un campo de texto con id "texto", configurar y/o verificar el campo para que solamente se puedan introducir caracteres.

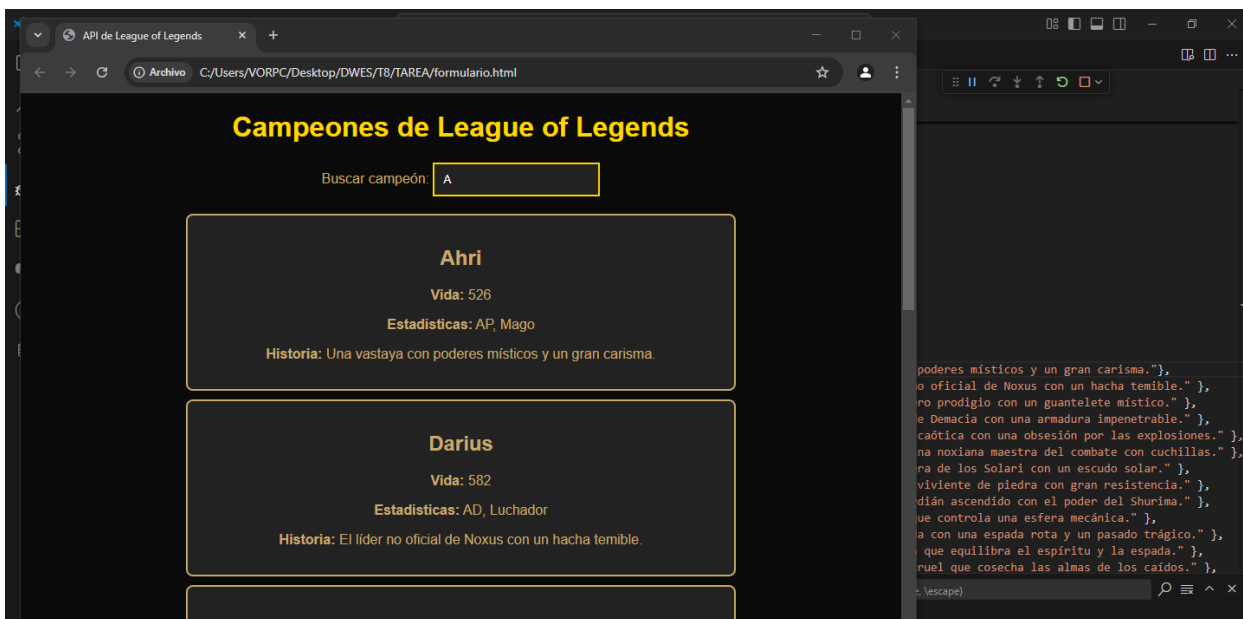
```
<form>
  <label for="texto">Buscar campeón:</label>
  <input type="text" id="texto">
</form>
```

```
$('##texto').on('input', function() {
  let query = this.value.toLowerCase();
  this.value = this.value.replace(/^[^a-zA-ZáéíóúÁÉÍÓÚñ ]/g, '');
});
```

## 2. RA08\_F

Partiendo de la base de datos de las tareas 6 y 7:

- Según las letras introducidas en el campo con id "texto", se muestran todos los libros que contengan esos caracteres.



```

2 <html lang="es">
44 <body>
47 <form>
49   <input type="text" id="texto">
50 </form>
52 <div id="champions"></div>
53
54 <script>
55   $(document).ready(function() {
56     var champions = [
57       { name: "Ahri", health: 526, stats: "AP, Mago", story: "Una vastaya con poderes místicos y un gran carisma." },
58       { name: "Darius", health: 582, stats: "AD, Luchador", story: "El líder no oficial de Noxus con una hacha temible." },
59       { name: "Ezreal", health: 500, stats: "AD, Tirador", story: "Un aventurero prodigio con un guantelete místico." },
60       { name: "Garen", health: 620, stats: "AD, Tanque", story: "Un guerrero de Demacia con una armadura impenetrable." },
61       { name: "Jinx", health: 520, stats: "AD, Tirador", story: "Una criminal caótica con una obsesión por las explosiones." },
62       { name: "Katarina", health: 510, stats: "AP, Asesino", story: "Una asesina noxiana maestra del combate con cuchillas." },
63       { name: "Leona", health: 576, stats: "Tanque, Apoyo", story: "Una guerrera de los Solari con un escudo solar." },
64       { name: "Malphite", health: 574, stats: "Tanque, AP", story: "Un coloso viviente de piedra con gran resistencia." },
65       { name: "Nasus", health: 561, stats: "Tanque, Luchador", story: "Un guardián ascendido con el poder del Shurima." },
66       { name: "Orianna", health: 530, stats: "AP, Mago", story: "Un autómata que controla una esfera mecánica." },
67       { name: "Riven", health: 560, stats: "AD, Luchador", story: "Una exiliada con una espada rota y un pasado trágico." },
68       { name: "Shen", health: 540, stats: "Tanque, Luchador", story: "Un ninja que equilibra el espíritu y la espada." },
69       { name: "Thresh", health: 560, stats: "Apoyo, AP", story: "Un espectro cruel que cosecha las almas de los caídos." },
70       { name: "Wayne", health: 515, stats: "AD, Tirador", story: "Una cazadora de monstruos con una ballesta de plata." },
71       { name: "Zed", health: 576, stats: "AD, Asesino", story: "Un maestro de las sombras que busca el poder absoluto." }
72     ];
73
74     champions.forEach(champion => {

```

```

72     ];
73
74     champions.forEach(champion => {
75       $('#champions').append(`
76         <div class="champion" data-name="${champion.name.toLowerCase()}">
77           <h2>${champion.name}</h2>
78           <p><strong>Vida:</strong> ${champion.health}</p>
79           <p><strong>Estadísticas:</strong> ${champion.stats}</p>
80           <p><strong>Historia:</strong> ${champion.story}</p>
81         </div>
82       `);
83     });
84
85     $('#texto').on('input', function() {
86       let query = this.value.toLowerCase();
87       this.value = this.value.replace(/[^a-zA-ZáéíóúÁÉÍÓÚÑ ]/g, '');
88       $('.champion').removeClass('show');
89       if (query) {
90         $('.champion[data-name*="${query}"]').addClass('show');
91       }
92     });
93   });
94 </script>
95 </body>

```

- Se utiliza AJAX, para evitar recargar la página para ver el resultado de la búsqueda.
- Para conseguir la máxima nota, configurar la respuesta en Laravel. También se puede reutilizar la API de la tarea 7, con las modificaciones necesarias.

### 3. RA08\_G

Desarrollar una página sencilla que permita probar la aplicación. Se valorará el aspecto gráfico de la solución. Para conseguir la máxima nota, configurar una aplicación Laravel

Utilizando la sintaxis básica de PHPDoc, comentar las funciones creadas. Crear un comentario `/**` `*/` en cada función que incluya un comentario sobre la función

- Utilizar `@param` para describir los parámetros que recibe la función y `@return` para comentar el valor resuelto
- Se puede verificar el correcto funcionamiento de los comentarios creados usando PHPDocumentor.
- Descargar el fichero `phpdocumentor.phar` de la página de PHPDocumentor
- Crear un directorio `doc` fuera del directorio donde se esté creando la página web
- Ejecutar `c:\xampp\php\bin\php.exe phpDocumentor.phar -d c:\directorio de trabajo -t c:\directorio de documentacion creado`. Estos directorios son de ejemplo.
- Tras esto se debería haber creado una página web con el contenido de la documentación.

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>API de League of Legends</title>
7   <!-- Inclusión de la librería jQuery para manipulación del DOM -->
8   <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.6.0.min.js"></script>
9   <style>
10    /* Estilos generales para la página */
11    body {
12      font-family: Arial, sans-serif;
13      background-color: #0a0a0a;
14      color: #c8aa6e;
15      text-align: center;
16    }
17    /* Estilo del título principal */
18    h1 {
19      color: #ffd700;
20    }
21    /* Estilo del formulario de búsqueda */
22    form {
23      margin: 20px 0;
24    }
25    input {
26      padding: 10px;
27      border: 2px solid #ffd700;
28      background-color: #222;
29      color: #fff;
30    }
31    /* Estilo de cada campeón en la lista */
32    .campeon {
33      border: 2px solid #c8aa6e;
34      background-color: #222;
35      padding: 15px;
36      margin: 10px auto;
37      width: 60%;
38      border-radius: 8px;
39      display: none;

```

```

1  <html lang="es">
2  <head>
3
4  <style>
5
6  .campeon {
7      display: none;
8      opacity: 0;
9      transition: opacity 0.8s ease-in-out;
10 }
11
12 /* Estilo de los campeones visibles */
13 .campeon.mostrar {
14     display: block;
15     opacity: 1;
16 }
17 </style>
18 </head>
19 <body>
20
21 <!-- Título principal de la página -->
22 <h1>Campeones de League of Legends</h1>
23
24 <!-- Formulario de búsqueda de campeones -->
25 <form>
26     <label for="texto">Buscar campeón:</label>
27     <input type="text" id="texto">
28 </form>
29
30 <!-- Contenedor para los campeones -->
31 <div id="campeones"></div>
32
33 <script>
34     $(document).ready(function() {
35         /**
36          * Array de objetos representando los campeones en el juego
37          * Cada objeto contiene el nombre, vida, estadísticas y una breve historia del campeón
38          * @type {Array<Object>}
39          */
40         var campeones = [
41             { nombre: "Ahri", vida: 526, estadísticas: "AP, Mago", historia: "Una vastaya con poderes místicos y un gran carisma." },
42             { nombre: "Darius", vida: 582, estadísticas: "AD, Luchador", historia: "El líder no oficial de Noxus con un hacha temible." },
43             { nombre: "Ezreal", vida: 500, estadísticas: "AD, Tirador", historia: "Un aventurero prodigio con un guantelete místico." },
44             { nombre: "Cassiopea", vida: 600, estadísticas: "AP, Tirador", historia: "Una sucesora de Demacia con una armadura impenetrable." }
45         ];
46     });
47 </script>

```

```

48     /**
49      * Itera sobre el array de campeones y genera un bloque HTML para cada uno
50      * Añade los campeones al contenedor #campeones
51      * @param {Object} campeón - Un objeto que representa al campeón
52      * @param {string} campeón.nombre - El nombre del campeón
53      * @param {number} campeón.vida - La vida del campeón
54      * @param {string} campeón.estadísticas - Las estadísticas del campeón
55      * @param {string} campeón.historia - La historia del campeón
56      */
57     campeones.forEach(campeón => {
58         $('#campeones').append(
59             <div class="campeon" data-nombre="${campeón.nombre.toLowerCase()}">
60                 <h2>${campeón.nombre}</h2>
61                 <p><strong>Vida:</strong> ${campeón.vida}</p>
62                 <p><strong>Estadísticas:</strong> ${campeón.estadísticas}</p>
63                 <p><strong>Historia:</strong> ${campeón.historia}</p>
64             </div>
65         );
66     });
67
68     /**
69      * Maneja el evento de entrada en el campo de búsqueda
70      * Filtra los campeones en función del texto introducido por el usuario
71      * @param {Event} event - El evento de entrada en el campo de texto
72      */
73     $('#texto').on('input', function() {
74         var consulta = this.value.toLowerCase();
75         this.value = this.value.replace(/[^\p{L}\p{N}]/g, ''); // Filtrar caracteres no válidos
76         $('.campeon').removeClass('mostrar'); // Ocultar todos los campeones
77         if (consulta) {
78             $('.campeon[data-nombre*="${consulta}"]').addClass('mostrar'); // Mostrar campeones que coinciden con la búsqueda
79         }
80     });
81 </script>

```