

# Ayudantía HTML y PHP

## Proyecto Semestral - Entrega 2

---

29 de marzo de 2019

IIC2413 - Bases de Datos

# Introducción

---

Esta ayudantía está enfocada en la Entrega 2 del proyecto. El objetivo es aprender:

- [Estructura Web](#): Para entender el funcionamiento.
- [HTML](#): Para crear la visualización de la página.
- [PHP](#): Para hacer la conexión con la base de datos y hacer consultas.

Todo lo visto en la ayudantía **sólo será evaluado en el proyecto**. No será evaluado en las interrogaciones.

# Estructura Web

---

## 1. Visualización

- HTML
- CSS
- JavaScript

## 2. Lógica de la aplicación

- PHP
- Base de Datos

De los componentes descritos anteriormente, sólo se utilizara [HTML](#), [PHP](#) y la [base de datos](#).

[CSS](#) ayuda a que la visualización de la página sea más atractiva, y [JavaScript](#) ayuda a que sea más dinámica, pero estos últimos **no son requisito para la entrega**.

# HTML

---

## Hyper Text Markup Language -Lenguaje de Marcas de Hipertexto

- Es el lenguaje de marcado **estándar** utilizado para crear páginas web.
- Será la representación visual de la página
- Se puede editar desde cualquier editor de texto, pero se recomienda utilizar **Sublime Text 2**, o **Atom**. Esto por los paquetes disponibles para su desarrollo.



`<marca>Contenido</marca>`

Marca estandar. `marca` viene a ser el tipo de marca, y `Contenido` lo que está dentro de ella. Toda marca viene de a pares (`<marca>` indica el inicio y `</marca>` el final). Aunque hay marcas específicas que sólo tienen un único elemento (por ejemplo, `<br />` que es un salto de línea)

# TIPOS DE MARCA

- **html:** Marca que describe el documento HTML(todas las marcas van dentro de el)
- **head:** Marca que contiene el encabezado (información sobre el documento)
- **title:** Marca que contiene el título de toda la página.
- **body:** Marca que contiene el cuerpo del documento. Dentro de este insertamos todos los elementos que queremos añadir a nuestra visualización.
- **h1:** Marca que contiene un título, indicando una sección del documento.

- **table:** Marca que define una tabla (todas las marcas de los elementos de tablas van dentro).
- **tr:** Marca que contiene la fila de una tabla.
- **td:** Marca que contiene el dato de una tabla (una celda).
- **th:** Marca que contiene el encabezado de la fila de una tabla.

PHP

---

## PHP Hypertext Pre-processor - **Pre-procesador de Hipertexto PHP**

- Lenguaje de programación, diseñado inicialmente para enfocarse en el desarrollo web.
- En particular, es el que nos permitirá conectar las visualizaciones de la página con la base de datos.
- Además de código PHP, el archivo .php puede contener HTML, CSS y JavaScript.
- El código se ejecuta en el servidor, y retorna una vista en HTML.

# A CONSIDERAR

- Para poder correr **PHP** de forma local, es necesario tenerlo descargado e instalado (el proceso puede llegar a ser bastante engorroso). En este caso no se recomienda, ni es necesario que lo tengan instalado de manera local.
- Se encuentra integrado en el servidor del proyecto, por lo que pueden ir probando dentro de su misma carpeta de proyecto sin necesidad de hacer instalaciones localmente.

`<?php` Contenido `?>`

En este caso, todo el código debe ir dentro de la marca `<?php ?>`. El marcador permite separar el código PHP de todo el contenido HTML dentro del documento `.php`.

- `echo`: Impresión de datos
- `$`: Declaración de variables.
- `array(var1,...,varn)`: Arreglo de elementos.
- `//`: Comentarios dentro del código,
- `foreach`: Iterar sobre un arreglo.
- `include`: Permite importar módulos (también sirve `require`)



Para conectarse se debe crear una instancia de **PDO** y pasarle los parámetros:

- Database name
- Host
- Port
- User
- Password

```
$db = new PDO(  
    "pgsql:dbname=grupoXX;host=localhost;port=5432;user=grupoXX;password=>  
    );  
$query = "SELECT ....";  
$result = $db -> prepare($query);  
$result -> execute();  
$data = $result -> fetchAll();
```

# Ejercicios

---

Otros

---

Bonus:

- Bootstrap
- CSS
- Javascript

De dónde estudiar:

- Google
- Codecademy
- w3schools (recomendado)