

## **Proyecto UT2 – Desarrollo web en entorno servidor.**

Escribe un programa PHP que permita a los usuarios registrarse automáticamente rellenando un formulario de registro con los campos de usuario, contraseña, correo electrónico y un desplegable con nombre de pintores para que el usuario escoja su pintor favorito. Una vez enviados esos datos al servidor creará un nuevo registro en la base de datos con las credenciales aportadas por el usuario y se presentará al usuario la ventana de login para que pueda iniciar sesión con los mismos.

Las credenciales se comprobarán internamente con la información almacenada en la base de datos (parejas de usuario y password). Si los datos no son correctos se volverá a presentar el formulario de inicio de sesión solicitando el nombre de usuario y contraseña. Si el usuario y password es correcto se direccionará al usuario a una página de contenido que contiene un mensaje personalizado con su nombre y una serie de cuadros de su pintor favorito.

El usuario podrá pinchar en alguno de los cuadros para acceder a una ventana de detalle del cuadro con información sobre el mismo. Se mostrará una descripción del cuadro, fecha en la que fue pintado y museo en el que se puede ver. De la página del detalle del cuadro se puede volver a la página con los cuadros del pintor.

El usuario podrá finalizar la sesión en cualquier momento. Una vez finalizada la sesión se dirigirá al usuario a la ventana de login para que vuelva a validarse si quiere ver su página personal.

Si el usuario pretende entrar directamente a la página de contenido sin pasar previamente por la ventana de login se le mostrará el formulario de login para que se valide.

Además, la aplicación permitirá al usuario la modificación de sus datos de perfil (nombre de usuario, contraseña, correo electrónico y pintor favorito). También podrá darse de baja de la aplicación. La validación de todos los formularios (login, registro y perfil) serán validados en el entorno del cliente mediante el uso de HTML5.\*

Orientaciones:

1. Uso de construcciones OO
2. Uso de librería de acceso a datos en PHP PDO (PHP Data Objects).
3. Patrón Modelo Vista Controlador
4. Utilización de sesiones PHP
5. Uso del Motor de Vistas Blade