

PROYECTO FINAL DE **DESARROLLO DE** **APLICACIONES WEB**

BLOG **TÚ FÓRMULA 1**

REALIZADO POR:

JAVIER CABRERA MUÑOZ

ÍNDICE

1. RESUMEN.

2. INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO.

3. OBJETIVOS.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO.

4.1. ANTEPROYECTO.

4.2. LENGUAJES USADOS.

4.3. EXPLICACIÓN DE LAS PARTES.

4.4. PROBLEMAS DURANTE LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO.

5. CONCLUSIONES.

6. BIBLIOGRAFÍA.

1. RESUMEN.

Este proyecto trata sobre la realización de una página web para el proyecto final del grado superior de desarrollo de aplicaciones web. La primera intención en otro momento fue la de realizar una página para crear y generar plantillas para hacer facturas, emails, mensajes...; con el tiempo y el llevarlo a cabo con las prácticas al mismo tiempo, terminó por ser una simple página sin fin ninguno, en cambio, en este segundo intento, ha cambiado todo.

En esta ocasión lo que he hecho es ir a por algo bastante más seguro y, sobre todo, dedicarle todo el tiempo que verdaderamente se necesita para crear una página web por el estilo por primera vez como ha sido esta.

El proyecto trata sobre una web básica, realizada mediante código HTML, PHP y JAVASCRIPT, con lo que se ha hecho la organización e información de la web, así pues, los avisos por pantalla, lectura y aplicación de formularios, registros y muchas más cosas que las explicaremos en el punto número 4. Por otra parte, he realizado una conexión a una base de datos creada con MySQL, donde encontramos registros, introducción de nuevos usuarios y mensajes de estos y una de las partes más importantes de la web, el buscador. Por último, como todas las páginas, necesitan su estilo, por lo que para ello hemos usado el framework de Bootstrap, con el que podemos darle bastantes estilos a cada parte que queramos de la web mediante el atributo de HTML "class"; y CSS, hojas de estilo en cascada, con diferentes usos en textos, imágenes, etc.

La planificación del proyecto ha ido cambiando poco a poco durante su trascurso, ya que siempre van surgiendo problemas, aparte de que personalmente sigo estudiando un curso de especialización, que también en ocasiones me ha solucionado varias dudas como podréis ver en la bibliografía; problemas como errores de código, fallos de realización, de maquetación de web y como he dicho, a parte de los personales. Esta planificación se ha basado en 3 meses de mucho trabajo, constancia y realizar cada parte de la mejor manera posible, ya que partes como el uso de Bootstrap es algo totalmente nuevo para mí y hasta que no aprendí a cómo usarlo bien, tuve que ir poco a poco realizando pruebas y errores hasta la comprensión de este framework.

Por último, este proyecto es el fin de mucho trabajo y ganas por lo que es un inicio en el mundo de la programación web. Lo he usado sobre todo para mejorar mi aprendizaje sobre el uso de las bases de datos, programación, uso del framework y realización del Hosting.

1. INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO.

Este proyecto trata sobre una página web dedicada a un blog sobre la Fórmula 1, una página diseñada para todos aquellos fans que estén activos en este gran mundo y dónde podrán encontrar información actualizada semanalmente sobre todas las carreras, pódiums, noticias...

Mi página la he realizado usando lenguajes de programación como son HTML, PHP y JAVASCRIPT, con lo que se ha hecho la organización e información de la web, así pues, los avisos por pantalla, lectura y aplicación de formularios, registros y muchas más cosas que las explicaremos en el punto número 4. Por otra parte, he realizado una conexión a una base de datos creada con MySQL, donde encontramos registros, introducción de nuevos usuarios y mensajes de estos y una de las partes más importantes de la web, el buscador. Por último, como todas las páginas, necesitan su estilo, por lo que para ello hemos usado el framework de Bootstrap, con el que podemos darle bastantes estilos a cada parte que queramos de la web mediante el atributo de HTML "class"; y CSS, hojas de estilo en cascada, con diferentes usos en textos, imágenes, etc.

ESTRUCTURA DE LA WEB.

Dentro de la web podemos encontrar diferentes partes según el fin que quiera el usuario que entre, incluyendo dentro de la página principal 3 diferentes apartados, un carousel de diferentes imágenes relacionadas con este deporte, noticias con sus respectivas imágenes y títulos de esta, junto a una definición y por último diferentes puntos de información.

Dentro de la web encuentras un pie de página con diferentes redes sociales para poder visitarlas que te llevan a las páginas oficiales de la Fórmula 1.; diferentes políticas y avisos legales del blog y un enlace al inicio de la web. Por otra parte, también encontramos un inicio de sesión desde cualquier punto de la web y en cualquier momento que el usuario quiera puede iniciar sesión, al igual que hay un apartado de registro; que es el fin del apartado del buzón de sugerencias para el administrador de la web, es decir, yo en este caso; ya que habrá que estar registrado en la web para poder enviar mensajes.

Por último, la web se divide en ciertas partes como pueden ser:

- Clasificación de pilotos y equipos.
- Equipos, información y posición de estos.
- Pilotos, con un video de introducción e información personalizada de cada piloto.

-Calendario de todos los grandes premios del año 2023, con su ganador, ciudad del gp y fecha.

3. OBJETIVOS.

Mis objetivos en la realización de este proyecto son varios dependiendo del fin lo podemos repartir en 3 objetivos generales.

1. USO DE LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN, BASE DE DATOS Y HOJAS DE ESTILOS.

Para este apartado, la finalidad ha sido más personal, ya que al terminar el curso anterior y las prácticas no quedé muy satisfecho con mi nivel expresado en programación entonces ha sido como un reto tener que hacerlo de nuevo y lo mejor posible para aprobar y estar satisfecho tanto con mi trabajo como con mi aprendizaje.

2. CUMPLIR TANTO CON LA PLANIFICACIÓN COMO CON REVISIONES Y APRENDIZAJE.

Durante este tiempo, dentro de lo que cabe, he estado cumpliendo mediante pequeñas progresiones con mi trabajo y pequeños objetivos para así llegar a este objetivo final, que es entregar todo a tiempo y en condiciones para su aprobación. En las revisiones, ir destacando los pequeños errores que se podrían ver, compartir ideas y sobre todo llevarlas a cabo, ya que en una empresa o en cualquier puesto de trabajo esto es una parte esencial para satisfacer las exigencias que te compromete cualquier puesto. Dentro del aprendizaje de esta parte, quedarme con la experiencia de que el curso pasado no fui capaz de llevar hacia delante varias cosas a la vez como lo he hecho en este trimestre.

3. TERMINAR UNA WEB FUNCIONAL CON EL MÍNIMO DE ERRORES POSIBLES.

El fin de este gran proyecto para terminar este grado es ese, realizar una web funcional operativa dentro de un hosting, que cualquier usuario desde cualquier dispositivo, solo con acceso a la red pues pueda entrar a la web a consultar información de cualquier cosa de la Fórmula 1, que es la finalidad de este blog. En la parte de los mínimos errores, me refiero a esto como que siempre hay cosas por mejorar y por aprender, por lo que la web está terminada pero seguro que con un equipo de personas detrás o dentro de unos años en los cuales he podido coger experiencia programando con diferentes lenguajes de programación pues podría hacerla mucho más rápido y con un nivel mucho más exigente que este.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO.

4.1. ANTEPROYECTO.

Blog sobre la Fórmula 1.

En este proyecto, la idea es la de realizar un blog relacionado con la Fórmula 1, principalmente porque soy un gran apasionado de este gran deporte y se me hará fácil y ameno buscar información o tener ideas sobre qué colocar y escribir en el blog. En mis pensamientos entra, una página principal dónde podamos ver imágenes, noticias u otras cosas, haciendo también uso de un menú justo abajo del título o en la misma cabecera podremos ir de una parte de la web a otras, cómo pueden ser “circuitos”, “escudería y pilotos”, “clasificación” ...

Dentro de la página, encontraremos un apartado que servirá como inicio de sesión o para registrarse, para así poder comentar y debatir en el foro, por otro lado, esto nos servirá para que puedan también, en otro apartado, rellenar algún formulario con dudas sobre este deporte o sugerencias para la propia página.

La página web la realizaré (o al menos es mi intención) con el framework Bootstrap, donde si hace falta conectaré una base de datos con MYSQL para guardar usuarios o que nos lleguen las sugerencias y comentarios del foro. Si en algún momento la página web empieza a darme problemas, cambiaré la forma de hacerla e intentaré hacerla de manera manual usando HTML, con hojas de estilo en cascada (CSS), pantallas interactivas mediante JavaScript y todo esto conectado a una base de datos con MYSQL.

La planificación que me he propuesto es dejarlo totalmente terminado antes de diciembre, por lo que tendría tiempo de sobra para así acabar bien el proyecto, no jugármela todo a la opción de entregarlo el último día e ir así corrigiendo fallos en las clases y revisiones y mejorar la web, incluyendo el documento dónde explicaré todo el proceso, las partes del proyecto y todo su código.

Después de este anteproyecto he de decir que he podido cambiar varias cosas que podría pensar que no era capaz al igual que tuve que cambiar algunas por su dificultad. En cuanto a la planificación, podría haberlo terminado algo antes o con algo más de tiempo, aunque al ver que tenía aún tiempo por delante es verdad que se deja algo más y lo importante era entregarlo en su fecha como he logrado hacer.

4.2. LENGUAJES USADOS.

MYSQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto (RDBMS, por sus siglas en inglés) con un modelo cliente-servidor. RDBMS es un software o servicio utilizado para crear y administrar bases de datos basadas en un modelo relacional. MySQL es propiedad de Oracle actualmente.

Dentro de MySQL usaremos la parte de PhpMyAdmin, donde realizaremos todas las operaciones para poder consultar datos, recoger información, insertar nuevos usuarios, cambiar datos, eliminar mensajes, nombre, etc.

Este programa lo he usado con bastante soltura ya que con algún que otro tutorial y el temario de años anteriores se puede usar con facilidad.

MySQL es de código abierto, es decir, que eres libre de usarlo y modificarlo. Cualquiera puede instalar el software. También puedes aprender y personalizar el código fuente para que se adapte mejor a tus necesidades. Las computadoras que tienen instalado y ejecutan el software RDBMS se llaman clientes. Siempre que necesitan acceder a los datos, se conectan al servidor RDBMS. Esa es la parte «cliente-servidor». MySQL es usado a día de hoy por bastantes aplicaciones y redes sociales con nombres muy importantes como lo pueden ser, Instagram, Facebook, Twitter o Google entre otras; así pues, es compatible con muchas plataformas de computación importantes como Linux, macOS, Microsoft Windows y Ubuntu. Es fácil de usar, bastante flexible a la hora de modificar el código fuente con el fin de satisfacer a todas las necesidades del cliente, tiene un alto rendimiento y un gran nombre al haber sido usado desde hace bastantes años hasta día de hoy.

Dentro de MySQL lo que vamos a crear, modificar, consultar, insertar..., es una base de datos y, ¿qué es una base de datos? Pues con este ejemplo se entenderá fácil: Imagina que te tomas una selfie: presionas un botón y capturas una imagen de ti mismo. Tu foto es información y la galería de tu teléfono es la base de datos. Una base de datos es un lugar en el que los datos son almacenados y organizados.



PHP

PHP es el acrónimo de Hipertext Preprocesor. Es un lenguaje de programación del lado del servidor gratuito e independiente de plataforma, rápido, con una gran librería de funciones y mucha documentación.

Un lenguaje del lado del servidor es aquel que se ejecuta en el servidor web, justo antes de que se envíe la página a través de Internet al cliente. Las páginas que se ejecutan en el servidor pueden realizar accesos a bases de datos, conexiones en red, y otras tareas para crear la página final que verá el cliente. El cliente solamente recibe una página con el código HTML resultante de la ejecución de la PHP. Como la página resultante contiene únicamente código HTML, es compatible con todos los navegadores. Podemos saber algo más sobre la programación del servidor y del cliente en el artículo qué es DHTML.

Una vez que ya conocemos el concepto de lenguaje de programación de scripts del lado del servidor podemos hablar de PHP. PHP se escribe dentro del código HTML, lo que lo hace realmente fácil de utilizar, al igual que ocurre con el popular ASP de Microsoft, pero con algunas ventajas como su gratuidad, independencia de plataforma, rapidez y seguridad. Cualquiera puede descargar a través de la página principal de PHP www.php.net y de manera gratuita, un módulo que hace que nuestro servidor web comprenda los scripts realizados en este lenguaje. Es independiente de plataforma, puesto que existe un módulo de PHP para casi cualquier servidor web. Esto hace que cualquier sistema pueda ser compatible con el lenguaje y significa una ventaja importante, ya que permite portar el sitio desarrollado en PHP de un sistema a otro sin prácticamente ningún trabajo.

PHP, en el caso de estar montado sobre un servidor Linux u Unix, es más rápido que ASP, dado que se ejecuta en un único espacio de memoria y esto evita las comunicaciones entre componentes COM que se realizan entre todas las tecnologías implicadas en una página ASP. Por último, señalábamos la seguridad, en este punto también es importante el hecho de que en muchas ocasiones PHP se encuentra instalado sobre servidores Unix o Linux, que son de sobra conocidos como más veloces y seguros que el sistema operativo donde se ejecuta las ASP, Windows NT o 2000. Además, PHP permite configurar el servidor de modo que se permita o rechacen diferentes usos, lo que puede hacer al lenguaje más o menos seguro dependiendo de las necesidades de cada cual.

Este lenguaje de programación está preparado para realizar muchos tipos de aplicaciones web gracias a la extensa librería de funciones con la que está dotado. La librería de funciones cubre desde cálculos matemáticos complejos hasta tratamiento de conexiones de red, por poner dos ejemplos.

Algunas de las más importantes capacidades de PHP son: compatibilidad con las bases de datos más comunes, como MySQL, MySQL, Oracle, Informix, y ODBC, por ejemplo. Incluye funciones para el envío de correo electrónico, upload de archivos, crear dinámicamente en el servidor imágenes en formato GIF, incluso animadas y una lista interminable de utilidades adicionales.

Se puede obtener mucha más información de PHP en los diversos manuales de PHP que hemos publicado en desarrollo web.



HTML

HTML es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.

EL HTML se encarga de desarrollar una descripción sobre los contenidos que aparecen como textos y sobre su estructura, complementando dicho texto con diversos objetos (como fotografías, animaciones, etc).

Es un lenguaje muy simple y general que sirve para definir otros lenguajes que tienen que ver con el formato de los documentos. El texto en él se crea a partir de etiquetas, también llamadas tags, que permiten interconectar diversos conceptos y formatos.

Para la escritura de este lenguaje, pues, se crean las etiquetas que aparecen especificadas a través de corchetes o paréntesis angulares: < y >. Entre sus componentes, los elementos dan forma a la estructura esencial del lenguaje, ya que tienen dos propiedades (el contenido en sí mismo y sus atributos).

Por otra parte, cabe destacar que el HTML permite ciertos códigos que se conocen como scripts, los cuales brindan instrucciones específicas a los navegadores que se encargan de procesar el lenguaje. Entre los scripts que pueden agregarse, los más conocidos y utilizados son JavaScript y PHP.

Para conocer el código HTML que utiliza una página web, hay que seleccionar Ver código fuente en nuestro navegador (como Internet Explorer o Mozilla Firefox). Al elegir esta opción, se abrirá el editor de texto con el código HTML de la página que se está visualizando.



CSS

CSS son las siglas en inglés para «hojas de estilo en cascada» (Cascading Style Sheets). Básicamente, es un lenguaje que maneja el diseño y presentación de las páginas web, es decir, cómo lucen cuando un usuario las visita. Funciona junto con el lenguaje HTML que se encarga del contenido básico de los sitios.

Se les denomina hojas de estilo «en cascada» porque puedes tener varias y una de ellas con las propiedades heredadas (o «en cascada») de otras.

Con CSS, puedes crear reglas para decirle a tu sitio web cómo quieres mostrar la información y guardar los comandos para elementos de estilo (como fuentes, colores, tamaños, etc.) separados de los que configuran el contenido.

Además, puedes crear formatos específicos útiles para comunicar tus ideas y producir experiencias más agradables, en el aspecto visual, para los usuarios del sitio web.

Para hacer más eficiente el uso de HTML, se han diseñado lenguajes computacionales que facilitan la gestión de los datos relacionados con el diseño visual de las plataformas. CSS es uno de los lenguajes más importantes que se utilizan para ordenar las instrucciones referentes a la apariencia de un sitio y presentar los contenidos de una página de forma atractiva.

De este modo, HTML se emplea para estructurar el contenido de un sitio, mientras que CSS, para estructurar su presentación.

CSS es un lenguaje de programación diferente por completo al HTML, estructura y diseña el estilo de la página; permite el apilamiento de instrucciones para definir formatos específicos. CSS es utilizable en todas las plataformas y todos los navegadores ya que es un lenguaje tan popular tiene que estar preparado para un amplio número de dispositivos, formatos, softwares etc. Optimiza el funcionamiento de las páginas web y por supuesto tiene una sintaxis específica



JAVASCRIPT

JavaScript es un lenguaje de programación de alto nivel, interpretado y orientado a objetos, utilizado principalmente en el desarrollo web, pensado para agregar potencial de interacción y dinamismo a las páginas web.

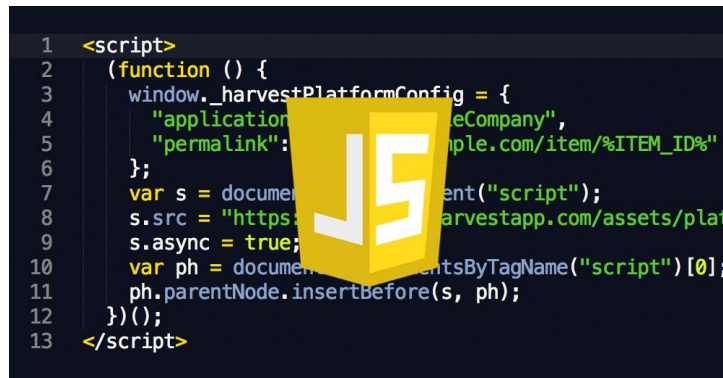
Es compatible con todos los navegadores modernos y se ejecuta del lado del cliente, lo que significa que se ejecuta en el navegador web del usuario final. Además de su uso en el desarrollo web, JavaScript también se utiliza en aplicaciones de servidor (con tecnologías como Node.js) y en el desarrollo de aplicaciones móviles y de escritorio.

JavaScript proporciona una amplia gama de funcionalidades, como manipulación del DOM (Document Object Model) para interactuar con elementos de una página web, manejo de eventos, comunicación con servidores a través de AJAX, creación de animaciones, validación de formularios y mucho más. Es un lenguaje flexible y dinámico que permite a los desarrolladores crear experiencias interactivas y ricas en contenido.

Es importante destacar que JavaScript no está relacionado con Java, a pesar de tener un nombre similar. Son dos lenguajes de programación diferentes con propósitos y características distintas. El uso más popular de JavaScript es para el desarrollo web, y es una de las herramientas más poderosas que un desarrollador puede tener en sus manos. Los desarrolladores usan JavaScript en esta área para añadir interactividad y funciones que mejoren la experiencia del usuario y que internet se disfrute mucho más.

JavaScript se ha expandido más allá del desarrollo de interfaz, que es donde comenzó. Recientemente, JavaScript ha llegado al back-end, o dorsal de desarrollo web. Esto quiere decir que los desarrolladores tienen acceso de interfaz a métodos CRUD (Create, Read, Update, Destroy; en español: Crear, Leer, Actualizar, Destruir) y hasta puede utilizarse en el motor de un sitio web. Además, de acuerdo con W3techs, más del 90 % de todos los sitios web funcionan con JavaScript. Esto lo convierte en el líder primordial en tecnología de desarrollo web. Hablemos de algunos usos específicos de JavaScript en desarrollo web.

JavaScript es un lenguaje versátil y poderoso que se ha convertido en una parte integral del desarrollo web. Permite crear interacciones dinámicas y enriquecer la experiencia del usuario en las páginas web, lo que ha llevado a su amplia adopción y uso generalizado en la industria. JavaScript se interpreta en el navegador web, lo que significa que el código JavaScript se ejecuta directamente en el entorno del navegador sin necesidad de una etapa de compilación previa.



```

1  <script>
2  (function () {
3      window._harvestPlatformConfig = {
4          "application": "HarvestCompany",
5          "permalink": "https://example.com/item/%ITEM_ID%"
6      };
7      var s = document.createElement("script");
8      s.src = "https://harvestapp.com/assets/plat
9      s.async = true;
10     var ph = document.getElementsByTagName("script")[0];
11     ph.parentNode.insertBefore(s, ph);
12 })();
13 </script>

```

FRAMEWORK BOOTSTRAP

Bootstrap es una biblioteca de herramientas de código abierto optimizadas para el diseño de sitios y aplicaciones web. Esta plataforma se basa en lenguaje HTML y CSS, e incluye una amplia gama de elementos de diseño, como formularios, botones y menús que se adaptan a diferentes formatos de navegación. Si bien esta herramienta sirve para el desarrollo web en HTML, CSS y JavaScript, es común referirse a ella como un marco CSS. Esto se debe a que, por lo general, este lenguaje es más fácil de aprender y utilizar que otros. Por ello es común que al usar Bootstrap te encuentres con código escrito en CSS y con una librería más grande en ese lenguaje.

Bootstrap fue originalmente creado por GitHub para solucionar problemas de navegación móvil. Esto significa que su código está optimizado para dispositivos con pantallas reducidas e interfaces de interacción táctil. A partir de ello, Bootstrap escaló a otros formatos, como los de las pantallas de escritorio. Como resultado, al construir con Bootstrap tendrás la certeza de que el sitio cargará de manera correcta y que podrás crear interfaces realmente interactivas. Debido a que Bootstrap hace más fácil y rápida la creación de sitios responsivos, es una de las herramientas favoritas de los desarrolladores front-end y de los profesionales de diseño web. Tal es su popularidad que el 26 % de los sitios web en la red utilizan Bootstrap.

Construir un sitio web responsivos es más fácil con Bootstrap que si lo haces desde cero. Esta plataforma ofrece estímulos responsivos que funcionan como contenedores en los que puedes poner tu información con la seguridad de que se ajustarán a cualquier punto de vista.

Del punto anterior se sigue que Bootstrap es ideal para ahorrar tiempo y construir sitios web responsivos rápidamente. Una vez que descargues el marco, puedes comenzar a utilizar sus plantillas e ir añadiendo componentes. Estos elementos incluyen tablas, formularios,

botones, imágenes e iconos cuyo estilo se basa en clases y modificadores. Así, puedes utilizar estos componentes prediseñados para no tener que escribir demasiado en CSS.

Si bien Bootstrap hace más simple el proceso de crear un sitio web, esto no significa que debas desconocer el uso de HTML y CSS. Por ejemplo, deberás entender el modelo de caja de CSS para utilizar contenedores en Bootstrap. La buena noticia es que no necesitarás más que unas nociones básicas de programación para comenzar. Bootstrap es una herramienta de acceso libre y completamente gratuita, por lo que utilizar la plataforma es realmente sencillo. Además, es personalizable y compatible con la gran mayoría de los navegadores actuales.



4.3 EXPLICACIÓN DE LAS PARTES.

CABECERA (HEADER)

La cabecera o header en una página web es la parte alta de la página, la parte que desde cualquier dispositivo o pantalla va a ver el usuario nada más entrar a la web. En esta ocasión la información que nos proporciona la cabecera es algo simple y fácil, un simple título y una foto en el lateral izquierdo que indica el logotipo; ambas partes llevan integrado un enlace al inicio de la web, "index.php". Esta cabecera será la misma para todas las páginas dentro de la web ya que no hace falta introducir cambios, es algo general.

A continuación, explicaremos el código usado para realizarla:

```
<!--ENCABEZADO-->
<header class="container-fluid bg-light d-flex">
  <a href="index.php" class=""></a>
  <a class="text-danger mx-auto p-3" id="titulo" href="index.php"><p class="">TU FÓRMULA 1</p></a>
</header>
```

Comenzamos con la etiqueta <header> dentro de HTML, seguida por un código después de la clase. Este código pertenece a los estilos y maquetación que queremos darle a la web a través de la extensión del framework de Bootstrap, con lo que queremos que sea un contenedor que ocupe el 100% de ancho y que sea responsivo (container-fluid), con el fondo en blanco (bg-light) y que cada parte sea continua a la otra (d-flex).

Seguimos dentro de este contenedor usando la etiqueta <a> para enlazar esta parte al clicar y mandar al usuario a la página de inicio, la clase se la daremos a la imagen que añadiremos, el logo de la Fórmula 1, que con el margen en el eje y, le daremos un 4 (30 px aprox) y el

margen sobre la izquierda de la pantalla le daremos un 2. Anchura y altura de la imagen de 80 px.

El segundo enlace se trata de un texto, concretamente el título de la web, el cual lo pondremos con el texto en rojo, en el centro de la pantalla y con distancia de a los demás elementos de 3 (text-danger mx-auto p-3), todo esto será parte de Bootstrap el que se encargue de realizar los cambios mediante estas indicaciones.

Por último, a destacar de la cabecera, sus cambios a través de la hoja de estilos en CSS ya que Bootstrap no es capaz de realizar todos los cambios para maquetar o diseñar la web.

```
header{
  background-color: ■ rgb(204, 204, 204);
}
header p{
  font-family: 'Franklin Gothic Medium', 'Arial Narrow', Arial, sans-serif;
  font-size: 80px;
}
```

En esta parte encontramos que, mediante la etiqueta de HTML, le daremos un color exacto al fondo de la cabecera y mediante la etiqueta del párrafo, le daremos un estilo de letra y un tamaño exacto a esta.



IMAGEN DE LA CABECERA.

Menú de navegación

```

<!-- BARRA DE NAVEGACIÓN -->
<nav class="navbar navbar-expand-lg bg-danger p-3" id="menu">
  <div class="container-fluid">
    <a class="navbar-brand" href="index.php">
      <span class="fw-bold">INICIO</span></a>
    <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="collapse" data-bs-target="#navbarSupportedContent" aria-controls="navbarSupportedContent" aria-expanded="false" aria-label="Toggle navigation">
      <span class="navbar-toggler-icon"></span>
    </button>
    <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarSupportedContent">
      <ul class="navbar-nav me-auto mb-2 mb-lg-0">
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link active" aria-current="page" href="paginas/clasificacion.php">CLASIFICACIÓN</a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="paginas/equipos.php">EQUIPOS</a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="paginas/pilotos.php">PILOTOS</a>
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a class="nav-link" href="paginas/calendario.php">CALENDARIO</a>
        </li>
        <li class="nav-item dropdown">
          <a class="nav-link dropdown-toggle" href="#" role="button" data-bs-toggle="dropdown" aria-expanded="false">
            PARA USUARIOS
          </a>
          <ul class="dropdown-menu">
            <li><a class="dropdown-item" type="button" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#exampleModal">BUZÓN DE SUGERENCIAS</a></li>
          </ul>
        </li>
        <li class="nav-item dropdown">
          <a class="nav-link dropdown-toggle" href="#" role="button" data-bs-toggle="dropdown" aria-expanded="false">
            REGISTRO
          </a>
          <ul class="dropdown-menu">
            <li><a class="dropdown-item" data-bs-toggle="offcanvas" data-bs-target="#offcanvasRight" aria-controls="offcanvasRight">INICIAR SESIÓN</a></li>
            <li><hr class="dropdown-divider"></li>
            <li><a class="dropdown-item" href="paginas/registro.php">REGISTRARSE</a></li>
          </ul>
        </li>
      </ul>
      <form class="d-flex" action="buscadorIndex.php" method="get" role="search">
        <input class="form-control me-2" type="search" placeholder="Buscar" name="buscan" aria-label="Search">
        <button class="btn btn-outline- btn-light" id="boton" name="enviar" type="submit">Buscar</button>
      </form>
    </div>
  </div>
</nav>

```

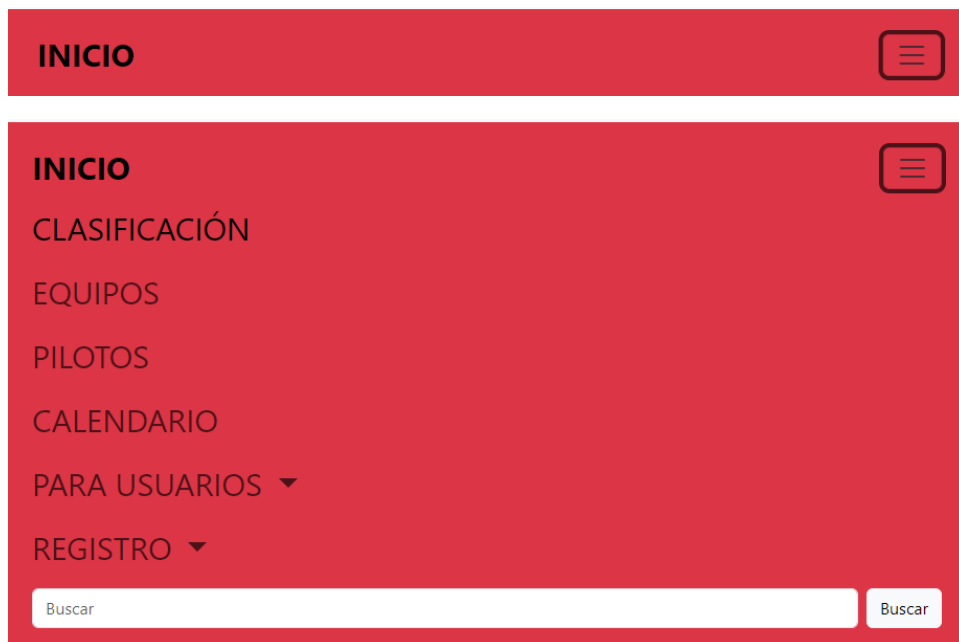
Nos encontramos ante este menú de navegación, escogido de una de las numerosas plantillas que nos ofrece el framework de Bootstrap en su página web, este menú nos incluye tantas páginas que queramos que tenga nuestra web, por supuesto cada etiqueta lleva su enlace a la web o en otros casos incluiremos un modal o un offcanva, que son despliegues de cuadros o aperturas de un cuadro lateral en el que no nos hará falta salir de la página en la que estemos para poder escribir, modificar o realizar lo que queramos a través de lo que nos permite este framework.

Empezamos hablando sobre las etiquetas de <nav> que significa que todo lo que vaya dentro está incluido en el menú de navegación, dentro de la clase le daremos forma con las diferentes maneras que nos ofrece Bootstrap, que se expanda por toda la página, fondo rojo y distancia de 3 a los demás elementos fuera de este. Añadiremos un <div> (contenedor) para indicar que queremos que sea responsivo nuestro menú.

Empezando con los botones, indicamos mediante un enlace <a>, donde nos lleva este botón y con la clase, indicamos que es una parte del menú de navegación. Mediante la etiqueta le vamos a indicar que queremos la letra en negrita con las palabras “fw-bold”, font-weight bold en CSS, en español, peso de la letra o forma de letra, negrita.

La etiqueta <button> va a representar las indicaciones que queremos darle a nuestro menú de navegación, ya que esto al escogerlo de una plantilla de Bootstrap, el mismo framework se encarga de indicar que en cierta forma de la web o tamaño de la página pues nos indique que cambié el menú ya que la imagen que muestro a continuación es la que veríamos caso de tener una pantalla a partir de ciertos px de tamaño.

En caso de que nuestra pantalla cambiase, nuestro menú sería de esta manera:



Podemos observar el cambio, ya que solo saldría la primera parte de nuestro menú, y las demás al pulsar el logo de la derecha, aparecerían junto al buscador en un menú hacía abajo de la pantalla.

Continuamos con los detalles de nuestro menú, comentando que encontramos también una lista de elementos a través de las etiquetas de `` `` que indican el principio de la tabla y cada fila o columna de esta.

Indicaremos también según en la página que estemos a través de la etiqueta `span class="fw-bold"` explicada anteriormente, que, si estamos en la página inicio, la palabra INICIO estará en negrita y las demás no. Al igual que podemos observar en el código de las demás partes de la web que en cada una de las páginas, el nombre de la página está en negrita y los demás no.

Después de bastantes partes iguales, nos encontramos las diferencias, que son los menús dropdown, elementos que salen al pulsar las etiquetas y que nos mandarán a otra página como la de registro, saldrá un modal como en iniciar sesión, el cuál lo explicaremos en el siguiente punto y un offCanvas en este caso "right" porque nos saldrá en el lado derecho de la pantalla, lo explicaremos próximamente más detenido.

Por último, nos encontramos a un buscador formado por un cuadro de texto que contiene la sombra de la palabra Buscar, seguida de un botón que servirá para iniciar la búsqueda de la palabra o palabras clave. En este formulario, indicamos que se active la parte de php situada en "buscadorIndex.php", encontramos dos tipos de buscadores por una simple razón, al estar en el index, la manera de indicar la página a la que nos lleva está escrita con `paginas/` y el documento al que vamos a ir, mientras que si estamos en las demás, al estar dentro de la carpeta página, no nos haría falta poner lo de `páginas/`; por lo que la manera más fácil es que ese buscador nos lleve al de Index y los demás tengan su propio buscador.

Aquí vamos a explicar el archivo del buscador:

```
<?php
// Realizamos la consulta SQL a la base de datos
$conexion = new mysqli("localhost", "root", "", "formula1");
if($conexion->connect_error) {
    die("Error al conectarse a la base de datos: " . $conexion->connect_error);
}
```

Como podemos observar comenzamos el archivo del buscador con una conexión a nuestra base de datos en la que incluimos dentro de la consulta donde está la base de datos, nombre de usuario, sin contraseña ya que no tiene y el título de nuestra base de datos. Añadimos una condición, de que, en caso de que fuese fallida, muestre por pantalla un mensaje.

Seguimos con el documento y encontraremos una condición la cuál es si pulsamos el botón buscar con nombre: "enviar", meteremos la palabra buscada en una variable y realizaremos la consulta según esa palabra.

Los resultados los meteremos en un array y dentro de una nueva variable incluiremos el primer resultado del array con nombre 'id', ya que es lo que necesitamos para que nos dirijan a una u otra página dentro de la web.

```
//Realizamos la extracción de datos y consulta.
if(isset($_GET['enviar'])){
    $busqueda= $_GET['buscar'];

    $resultado= $conexion->query("SELECT nombre,id FROM buscador WHERE nombre LIKE '%$busqueda%'");

    $array=$resultado->fetch_array();

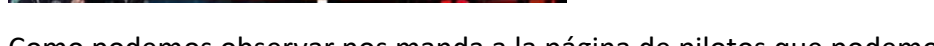
    $id=$array['id'];
    //var_dump($id);
    //var_dump($resultado);
}
```

Por último, encontramos la condición de que si existe una respuesta en la consulta pase lo siguiente; si el id es entre 1 y 21, nos lleve a pilotos.php, ya que las palabras clave que tienen esos id son palabras que la respuesta a su búsqueda se encuentra ahí, entre el 22 y 32 pues nos lleva a equipo.php y así con todas las partes de la web. Finalmente, nos encontraremos con un aviso de JavaScript, que nos llevará al index.php, en caso de no haber encontrado ninguna respuesta a la búsqueda.

En la siguiente página estará la captura del código que acabo de definir.

requisitos:

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd



Y, para finalizar el documento del menú añadimos diferentes estilos a tener en cuenta dentro de nuestra hoja de estilo con código CSS.

```

#menu a{
  font-size: 30px;
}
#menu a:hover{
  font-weight: bold;
  font-size: 32px;
  transition: 0.2s;
}
#boton:hover{
  background-color: rgb(0, 0, 0);
  color: rgb(232, 232, 232);
}

```

Podemos observar que, dentro del código, mediante los #, representamos los id que le hemos asignado a cada elemento con el fin de diferenciarlo de los demás. En menú vamos a asignarle el tamaño de letra y en los enlaces del menú, es decir, en todas las partes menos en el buscador, le asignaremos una pequeña transición de 0.2 segundos en la que aumentaremos la letra dos píxeles y la pondremos en negrita mientras que nuestro cursor está justo encima. Por último, encontraremos el botón, que tiene el fondo de color negro y las letras de ese color exacto ya que hace que resalte más dentro de este menú rojo y negro.

Modal-Contacto.

Un modal es una ventana o cuadro que se abrirá al pulsar el botón en el que lo tengamos programado, por ejemplo, en este caso se abre desde cualquier punto de la página web solo pulsando en el menú de navegación, para usuarios, buzón de sugerencias. Al pulsar este botón se abre esta ventana que en mi caso le hemos añadido un título, el cuál es “¿Desea enviar alguna sugerencia?”, seguido de un aviso, en el que indica una condición; y es que, para poder enviar un mensaje al administrador, es decir, yo, pues el usuario deberá estar registrado, si no más adelante veremos cómo hay un documento que se encargará de comprobar esto y ya saltará el aviso de JavaScript que sea necesario para cada momento.

Dentro del cuerpo del cuadro he añadido dos partes, una que será el cuadro de texto y arriba justo la indicación de lo que tiene que escribir en dicho cuadro, en este caso “NOMBRE DE USUARIO”, y justo debajo de este cuadro, otro párrafo que será “MENSAJE”, y su respectivo cuadro vacío dónde el usuario escribirá el mensaje deseado para así poder contactar conmigo. Por último, incluí un botón de Cerrar y otro de Enviar, que este último, pasa a el archivo “insertar.php” como indicamos justo en medio de este código donde enviaremos el formulario que acabo de comentar.

Cada elemento de este modal está adaptado con su estilo de texto, color de fondo de los cuadros, color del botón, forma de letra, tamaño de espacios en todos los elementos o entre estos etc.; mediante las clases que nos ofrece HTML y con atributos de Bootstrap.

IMAGEN DEL MODAL.

Para poder llevar a cabo lo que queremos realizar con el modal, debemos de llevarnos este formulario a un documento de php que he llamado “insertar.php”. Este documento tiene la finalidad de comprobar que el usuario esta registrado y, si está registrado, nos insertará dentro de la tabla de nuestra base de datos “mensajes”, el mensaje que

queramos ponerle al administrador.

```
<?php
// Recibimos los datos del formulario y los almacenamos en variables
if(isset($_POST["btnMen"])){
    $usuario = $_POST["email"];
    $mensaje = $_POST["mensaje"];
}
// Validamos que ambos campos estén completos
if(empty($usuario) || empty($mensaje)) {
    echo '<div class= "alert alert-dark">Por favor complete todos los campos</div>';
    exit;
}

// Realizamos la consulta SQL a la base de datos
$conexion = new mysqli("localhost", "root", "", "formulal");
if($conexion->connect_error) {
    die("Error al conectarse a la base de datos: " . $conexion->connect_error);
}
```

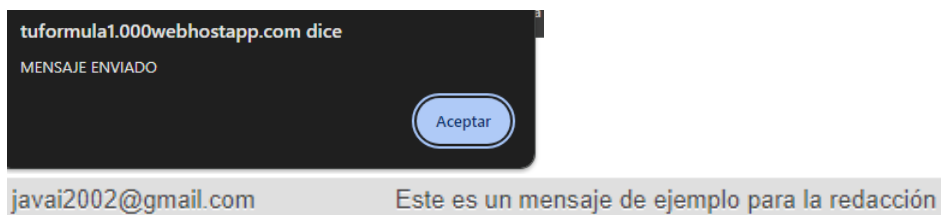
En la imagen podemos observar que al pulsar el botón que hemos denominado “btnMen”, adquirimos las partes que el usuario habrá rellenado para que se cumpla lo que él quiere, enviarnos un mensaje. Al comprobar en el segundo paso que ninguno de los campos está vacío, pasaremos a realizar la conexión vista anteriormente por el buscador, después de verificar todo pasamos al siguiente y último paso que sería realizar la consulta de que hay un usuario con ese nombre, un “insert into” mediante php para insertar nuestro nuevo mensaje y su emisor y ya comprobamos si está todo correcto, pasaremos a un código JavaScript, el cual nos enviara un aviso de que ha sido enviado con éxito y nos devolverá a la página de inicio. En caso contrario nos lo enviará, pero avisándonos del error y devolviéndonos a la página de inicio.

```
$resultado = $conexion->query("SELECT * FROM login WHERE usuario='$usuario'");
$sql="INSERT INTO mensaje (usuario,mensaje) VALUES ('$usuario', '$mensaje')";

// Verificamos si la consulta devolvió algún resultado

// Si hay resultados, el usuario es válido
if($resultado->num_rows > 0) {
    if(mysqli_query($conexion,$sql)){
        echo '<script type="text/javascript">alert("MENSAJE ENVIADO");
        window.location.href="index.php"
        </script>';
        exit;
    }
}
else {
    // Si no hay resultados, el usuario no existe o es incorrecto
    echo '<script type="text/javascript">alert("USUARIO INCORRECTO. DEBE ESTAR REGISTRADO PARA ENVIAR MENSAJES AL ADMINISTRADOR.");
    window.location.href="index.php"
    </script>';
}
```

Este es un ejemplo del aviso que nos saldría en caso de que el mensaje fuese enviado, y el mensaje enviado de forma correcta dentro de nuestra base de datos:



INICIO DE SESIÓN.

El inicio de sesión es una parte de la web esencial para su uso dentro del buzón de sugerencias, ya que al haber iniciado sesión se guarda que ese usuario existe y ya no haría falta pasar por el documento de insertar y sus condiciones antes de enviar el mensaje. Para poder iniciar sesión antes debemos de registrarnos en el apartado “Registrarse” dentro de “REGISTRO” en el menú de navegación. Para este apartado, hemos usado otros de los muchos elementos que nos ofrece Bootstrap, el OffCanvas, este elemento nos sirve para realizar un desplegable desde la derecha, izquierda, arriba o abajo de la web, sin necesidad de abandonar la página en la que estemos actualmente, ya que desde cualquier punto de la web y en todo momento podremos acceder a este apartado para iniciar sesión.

Para ello vamos a analizar el código:

```
<!-- INICIO DE SESIÓN -->
<div class="offcanvas offcanvas-end bg-danger" tabindex="-1" id="offcanvasRight" aria-labelledby="offcanvasRightLabel">
  <div class="offcanvas-header">
    <h5 class="offcanvas-title text-bg-dark text-light shadow rounded p-2" id="offcanvasRightLabel">INICIAR SESIÓN.</h5>
    <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="offcanvas" aria-label="Close"></button>
  </div>
  <div class="offcanvas-body">
    <form class="needs-validation" action="login.php" method="post">
      <label for="validationTooltipUsername" class="form-label text-dark fw-bold text-bg-light p-2 shadow bg-body-danger rounded p-6">NOMBRE DE USUARIO.</label>
      <div class="input-group has-validation">
        <span class="input-group-text p-6" id="validationTooltipUsernamePrepend">@.</span>
        <input type="email" class="form-control text-bg-dark text-light p-6" id="validationTooltipUsername" aria-describedby="validationTooltipUsernamePrepend" name="email" required>
      </div>
      <label for="validationTooltip04" class="mt-4 form-label text-dark fw-bold text-bg-light p-2 shadow bg-body-danger rounded">CONTRASEÑA.</label>
      <input type="text" class="form-control text-bg-dark text-light p-6" id="validationTooltip04" name="contrasena" required>
      <button type="submit" type="button" class="btn btn-dark mt-4" name="btnEntrar">
        ENTRAR
      </button>
      <button type="button" href="logout.php" class="btn btn-light text-dark mt-4" name="btnSalir">
        CERRAR SESIÓN
      </button>
    </form>
  </div>
</div>
```

En este código podemos observar que dentro de las especificaciones que nos da automáticamente la plantilla del modal de Bootstrap, nosotros vamos a retocar ciertas cosas, como, por ejemplo, en la primera línea, añadiremos un `bg-danger`, que nos cambiará el color de fondo de la ventana a rojo, escogeremos también la ventana que sale desde la derecha con el atributo `rightLabel` en el final de la primera línea. Después de este detalle añadiremos el título de INICIAR SESIÓN en el que en su clase le adjudicaremos los siguientes estilos; fondo del cuadro de texto negro, texto en blanco y una sombra con espacio `p-2`. Pasamos al cuerpo y encontramos que añadiremos un formulario para poder así mandar nuestros datos al documento `login.php`, el cual se encargará de validar este inicio de sesión. Dentro del cuadro de nombre de usuario también le daremos estilos, como son el texto en

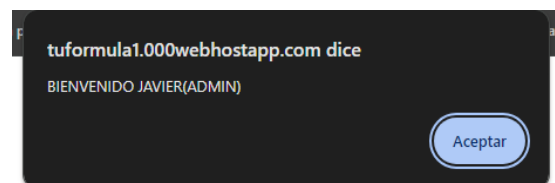
negrita otra sombra y el fondo en blanco con las letras en negra aparte de otro sombreado fuera del cuadro. Haremos un recuadro en el que irá el @, indicando que el nombre de usuario siempre será un email y justo debajo del cuadro a rellenar encontramos el segundo con los mismos estilos que este primero. En cambio, este indicará la contraseña que hayamos puesto en el momento del registro.

Finalmente encontramos dos botones, el de cerrar sesión que lo veremos al final y el de entrar.



Esta es la imagen de lo que nos encontraremos al darle al botón de iniciar sesión, aclarando que en todo momento la ventana emergente cubrirá todo el alto de la página.

Al entrar con un usuario ya registrado nos



aparecerá la siguiente ventana de aviso por JavaScript. En este caso me da la bienvenida a mí, el administrador de la web.

```
$_SESSION['usuario'] = $usuario;
echo '<script type="text/javascript">alert("BIENVENIDO JAVIER(ADMIN)");
window.location.href="index.php"
</script>';
```

En este caso, este sería el código de JavaScript Usado dentro de una impresión por pantalla de PHP para así poder realizar este aviso de esa manera. Vemos también que nos manda al inicio de la web al entrar.

Aquí podemos observar el código de "login.php", el que se encarga de que el inicio de sesión funcione como es debido:

Este código es el encargado de que inicie sesión cualquier usuario de forma correcta. Comenzando por el principio podemos observar cómo inicia una sesión la cuál es la que está ya iniciada y la destruimos, ya que en caso de que el usuario se haya olvidado de cerrarla, se encarga la web de forma automatizada. Comprobamos que ningún campo este vacío, comprobamos la conexión con la base de datos y realizamos la consulta para ver si existe un usuario y contraseña dentro de la tabla login. Comenzamos con las condiciones ya que si el usuario y la contraseña; después de verificar que existe un usuario y contraseña con esos datos, comprobamos si es el administrador, en ese caso, iniciaremos su sesión y le daremos la bienvenida. En caso de que sea cualquier otro usuario se le dice que ha iniciado sesión sin más y listo. Por último, si no encuentra desde la primera consulta a ninguna columna que

```

<?php
// Recibimos los datos del formulario y los almacenamos en variables
if(isset($_POST["btnEntrar"])){
    // Recuperamos la información de la sesión
    session_start();

    // Y la destruimos
    session_destroy();
    $usuario = $_POST["email"];
    $clave = $_POST["contrasena"];
}

// Validamos que ambos campos estén completos
if(empty($usuario) || empty($clave)) {
    echo '<div class="alert alert-dark">Por favor complete todos los campos</div>';
    exit;
}

// Realizamos la consulta SQL a la base de datos
$conexion = new mysqli("localhost", "root", "", "formula1");
if($conexion->connect_error) {
    die("Error al conectarse a la base de datos: " . $conexion->connect_error);
}

$resultado = $conexion->query("SELECT * FROM login WHERE usuario='$usuario' AND contrasena='$clave'");

// Verificamos si la consulta devolvió algún resultado

// Si hay resultados, el usuario es válido

if ($usuario == "javi2002@gmail.com" && $clave == "2002") {
    // almacenamos el usuario en la sesión
    session_start();
    $_SESSION['usuario'] = $usuario;
    echo '<script type="text/javascript">alert("BIENVENIDO JAVIER(ADMIN)");
    window.location.href="index.php"
    </script>';
}
else if($resultado->num_rows > 0) {
    session_start();
    $_SESSION['usuario'] = $usuario;
    echo '<script type="text/javascript">alert("HAS INICIADO SESIÓN");
    window.location.href="index.php"
    </script>';
    exit;
    // cargamos la página principal
    header("Location: index.php");
    exit;
}
else {
    // Si no hay resultados, el usuario no existe o la contraseña es incorrecta
    echo '<script type="text/javascript">alert("USUARIO O CONTRASEÑA INCORRECTA");
    window.location.href="index.php"
    </script>';
}
}

?>

```

tenga un usuario y contraseña con esos datos, se le mostrará un aviso de que es incorrecto. Mientras, en todos los avisos, al final, nos llevaría de forma automática al inicio de la web.

Volviendo al inicio de sesión, tenemos que ver la parte de cerrar sesión, esta es muy breve ya que, si pulsamos ese botón, se cerraría sesión mediante el código que hemos escrito en el documento de “logout.php”:

```

logout.php
1 <?php
2 // Recuperamos la información de la sesión
3 session_start();
4
5 // Y la destruimos
6 session_destroy();
7 echo '<script type="text/javascript">alert("HAS CERRADO SESION");
8     window.location.href="index.php"
9     </script>';
10 ?>

```

El cuál sería tal que así y cerraría la sesión del usuario que esté en ese momento, permitiendo así que nadie use su usuario para enviar mensajes al administrador.

Saldría un aviso como podemos observar, realizado con JavaScript y nos indicaría haber cerrado sesión y nos llevaría al inicio de la web.

PÁGINA DE INICIO.

Comenzamos definiendo esta parte de la web como la página principal dónde comienza el usuario su andadura por este sitio, para ello tiene que resultarle atractivo visualmente, con elementos interactivos para que pueda ver algún movimiento y fijarse o mostrar más atención a la página, información que el usuario pueda buscar más específica y alguna excepción más. Para ello hemos usado diferentes plantillas de Bootstrap que nos permiten estos avances a nuestra web; comenzando por un Carousel de fotos, ya que al entrar si el usuario ve algo de este estilo va a tener más atención que si ve muchísimo texto.

Para ello, he diseñado este carousel con diferentes fotos de coches de F1, la afición y una parada en pit stop, que son elementos esenciales de este deporte, y le he asignado un tiempo de 2 segundos a cada imagen para que de manera automática sin usar el cursor ni tenerlo encima, se desplacen las imágenes poco a poco. En el caso de que el usuario desee verlas con más tiempo, solo debe poner el cursor del ratón encima y estas se pararán. Por último, le he añadido en un sombreado las palabras siguiente y anterior con sus respectivas flechas para que así si el usuario desea volver a la foto anterior o ver la siguiente más rápido, pueda asignarla sin problema usando esto. Para terminar, he de añadir que, mediante los estilos de Bootstrap, le he asignado un fondo blanco con algo de oscuridad y el texto de los laterales pasa a ser negro al situar el cursor encima.



Un ejemplo de una de las fotos del carousel y el texto en negrita después de haber dejado el cursor encima para la prueba.

```
<!--IMÁGENES CAROUSEL-->
<div id="carouselExampleCaptions" class="carousel slide bg-light data-bs-ride="carousel">
  <div class="carousel-indicators">
    <button type="button" data-bs-target="#carouselExampleCaptions" data-bs-slide-to="0" class="active" aria-current="true" aria-label="Slide 1"></button>
    <button type="button" data-bs-target="#carouselExampleCaptions" data-bs-slide-to="1" aria-label="Slide 2"></button>
    <button type="button" data-bs-target="#carouselExampleCaptions" data-bs-slide-to="2" aria-label="Slide 3"></button>
    <button type="button" data-bs-target="#carouselExampleCaptions" data-bs-slide-to="3" aria-label="Slide 4"></button>
    <button type="button" data-bs-target="#carouselExampleCaptions" data-bs-slide-to="4" aria-label="Slide 5"></button>
  </div>
  <div class="carousel-inner">
    <div class="carousel-item active" data-bs-interval="2000">
      
    </div>
    <div class="carousel-item" data-bs-interval="2000">
      
    </div>
    <div class="carousel-item" data-bs-interval="2000">
      
    </div>
    <div class="carousel-item" data-bs-interval="2000">
      
    </div>
    <div class="carousel-item" data-bs-interval="2000">
      
    </div>
  </div>
  <div>
    <button class="carousel-control-prev" type="button" data-bs-target="#carouselExampleCaptions" data-bs-slide="prev">
      <span class="carousel-control-prev-icon" aria-hidden="true"></span>
      <span class="visually-visible text-dark">Anterior</span>
    </button>
    <button class="carousel-control-next" type="button" data-bs-target="#carouselExampleCaptions" data-bs-slide="next">
      <span class="carousel-control-next-icon" aria-hidden="true"></span>
      <span class="visually-visible text-dark">Siguiente</span>
    </button>
  </div>
</div>
```

Como podemos observar en este documento de php, esta es la parte de código que indica todo lo explicado en los párrafos de arriba. Cabe destacar que cada foto usa el 100% de ancho y de manera fija.

Seguimos con un contenedor simple de información, al cual le he añadido una barra de separación gris para resaltar más el cuadro. En él he escrito una breve descripción de esta web y su finalidad, destacando a través del estilo de Bootstrap en la etiqueta <section> la anchura del cuadro, el texto céntrico, distancia con la parte alta de 3 y una sombra que resalte más el cuadro. He destacado también las palabras de Tú Fórmula 1 y Fórmula 1 ya que es la que más atención podrían tener al ser el título de la página web.


```
<!--CONTENEDOR DE INFO-->
<section class="w-75 mx-auto text-center pt-3 shadow p-3 mb-5 mt-4 bg-body-tertiary rounded" id="intro">
<h1 class="p-3 fs-2 border-top border-3">Tu blog favorito de <span class="text-danger fw-bold">Fórmula 1</span></h1>
<p class="p-3 fs-5"><span class="text-danger fw-bold">Tu Fórmula 1</span> es el blog donde podrás encontrar toda
la información deseada sobre la Fórmula 1 en la actualidad, así pues comentar en el foro, consultar
la clasificación, estar al día con las noticias y descubrir cada curiosidad de este deporte al máximo</p>
</section>
```

Código
descrito.

Tu blog favorito de **Fórmula 1**

Tu Fórmula 1 es el blog donde podrás encontrar toda la información deseada sobre la Fórmula 1 en la actualidad, así pues comentar en el foro, consultar la clasificación, estar al día con las noticias y descubrir cada curiosidad de este deporte al máximo

Este sería el resultado dentro de la web tal y como he descrito en el párrafo anterior al código.

Empezamos con esto el apartado de noticias, un contenedor que ocupará el 75% de la anchura de la web y que mediante una plantilla de Bootstrap lo he hecho de manera responsiva y adaptada a todas las pantallas ya que, si hacemos la ventana más pequeña o abrimos la web desde otro dispositivo, pues encontramos que cada contenedor pequeño dentro del contenedor general se cambia de manera que uno esta debajo del otro. En este apartado he usado un sombreado en los cuadros de arriba derecha y abajo izquierda, dándole como una profundidad a los otros dos restantes y haciendo el estilo más atractivo visualmente. Cabe destacar también que los textos de los títulos están en negrita, subrayados y más grandes que los de la breve descripción.

```
<!--SECCIÓN DE NOTICIAS-->
<section class="container fluid">
<h2 class="w-75 p-3 fs-3" id="noticias">NOTICIAS</h2>
<div class="row w-100 mx-auto">
<div class="col-lg-6 col-md-12 col-sm-12 p-4" id="noticia">

<div>
<h3 class="fs-5 mt-4 px-4 pb-1" id="noticias">DURACIÓN DE CONTRATOS</h3>
<p class="px-4">Aquí tenemos la duración de los contratos sabiendo que, este será el "line-up" de pilotos y equipos en 2024
</p>
</div>
</div>
<div class="col-lg-6 col-md-12 col-sm-12 shadow p-4 mb-5 bg-body-tertiary rounded" id="noticia">

<div>
<h3 class="fs-5 mt-4 px-4 pb-1" id="noticias">PILOTOS AL PODIUM</h3>
<p class="px-4">Estos son los 11 pilotos, a falta de 2 carreras, que han logrado subir al podium en esta temporada 2023
</p>
</div>
</div>
<div class="col-lg-6 col-md-12 col-sm-12 shadow p-4 mb-5 bg-body-tertiary rounded" id="noticia">

<div>
<h3 class="fs-5 mt-4 px-4 pb-1" id="noticias">CAMPEÓN DEL MUNDO</h3>
<p class="px-4">Max Verstappen se ha proclamado por tercera vez campeón del mundo de la F1, lo consiguió en la Sprint Race del #QATARGP
</p>
</div>
</div>
<div class="col-lg-6 col-md-12 col-sm-12 p-4" id="noticia">

<div>
<h3 class="fs-5 mt-4 px-4 pb-1" id="noticias">GP DE LAS VEGAS</h3>
<p class="px-4">Nuevo gran premio que se estrena este año en el calendario, un nuevo circuito urbano en el que los pilotos correrán de noche
</p>
</div>
</div>
</div>
</section>
```

Así quedaría el código descrito en el párrafo anterior. Que viéndolo así podemos observar que todas las fotos tienen su anchura y altura según la foto sea horizontal o vertical a través de los atributos width y height. Añadimos también separaciones entre cuadros, entre etiquetas (imagen, título y descripción), y que cada imagen está adaptada hasta ciertos píxeles de pantallas usando las columnas de Bootstrap, ya que al usar 6 columnas desde los píxeles que te permite el atributo "lg", pues se cambiarían a estar una debajo de la otra.

Le daremos el tamaño al título a través de la etiqueta <h3> de HTML.

Así quedaría en la web, añadiendo que esta captura está adaptada exacta al contenedor, pero en los laterales hay más espacio en blanco, dejando esta

NOTICIAS



DURACIÓN DE CONTRATOS

Aquí tenemos la duración de los contratos sabiendo que, este será el "line-up" de pilotos y equipos en 2024



PILOTOS AL PODIUM

Estos son los 11 pilotos, a falta de 2 carreras, que han logrado subir al podium en esta temporada 2023



¡CAMPEÓN DEL MUNDO!

Max Verstappen se ha proclamado por tercera vez campeón del mundo de la F1. lo consiguió en la Sprint Race del #QATARGP



GP DE LAS VEGAS

Nuevo gran premio que se estrena este año en el calendario, un nuevo circuito urbano en el que los pilotos correrán de noche

información de la web exactamente en el centro.

Por último, con esta parte, se le ha añadido estilo mediante CSS ya que, al poner el cursor en la imagen, la haremos 0 opacas y más grande para

que el usuario la pueda ver con claridad y con mayor tamaño a las otras, al hacer esto de esta manera, buscamos captar la atención del usuario.

```
#noticia img{
  opacity: .65 ;
}

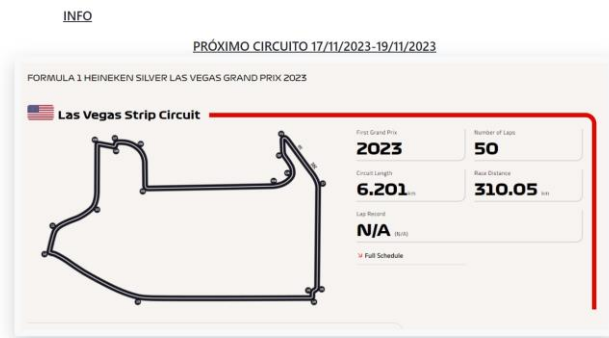
#noticia img:hover{
  cursor:pointer;
  transform:scale(1.60);
  transition: 1.3s;
  opacity: 1;
```

Pasamos a otro apartado de esta página de inicio que es el apartado de información. En el que lo vamos a dividir en dos partes, información del próximo circuito e información del circuito anterior. Esta primera será bastante breve ya que estará compuesta de un título centrado mediante estilo de Bootstrap, subrayado e indicando las fechas del siguiente circuito. En este caso he puesto el ejemplo de Las Vegas ya que es el penúltimo del año y el anterior fue un gran premio bastante entretenido como es Interlagos en Brasil. Para finalizar esta parte he puesto la foto de información que resume todo lo del siguiente circuito, cogida de Internet, a través de la página de la Fórmula 1.

Este sería el código:

```
<!--INFO-->
<h2 class="container fluid w-100 p-3" id="info">INFO</h2>
<section class="container-fluid" style="height: 950px;" id="fotoinfo">
  <div class="w-75 mx-auto p-3">
    <h2 class="text-center" id="tituloinfo">PRÓXIMO CIRCUITO 17/11/2023-19/11/2023</h2>
    
  </div>
</section>
```

Y este sería el resultado de esa sección:



Pasamos ahora con la segunda sección de información en la que a través de una plantilla de Bootstrap he indicado estas especies de Cartas, en la que incluyo, información del circuito y una breve descripción, la parrilla de salida o resultados de clasificación y, por último, resultado del top 10 de la carrera. En estas cartas si pulsas sobre la imagen la verás más ampliada, esto hace que la información del circuito la vea el usuario mejor. También está adaptada para todas las pantallas poniéndose cada carta en fila de 1 hacia abajo para que se puedan ver una tras otra.

Aquí podemos observar todo el código y nos damos cuenta de que ocupará el 100% de la pantalla al no darle indicación a través del atributo w-75 o w-(número), por lo que container-fluid se adueña de todo el espacio, igualmente se le da un p-5, que hace que los espacios laterales, arriba y abajo sean algo diferenciales para el ojo del usuario y así ver cada parte una a una. Cada imagen dentro de la carta tiene un sombreado indicado en el atributo "class" de cada imagen, también el texto tanto del título como de la descripción están en el centro indicado a través del contenedor que incluye solo el texto con el atributo "text-center" gracias a Bootstrap. Hay que destacar que las líneas que separan las cartas y que rodean estas las incluye la plantilla de Bootstrap también.

```

<!--INFO ANTERIOR GP-->


![lasvegasgp](images/info/circuito_interlagos.jpg)

##### CIRCUITO ANTERIOR



CIRCUITO DE INTERLAGOS, BRASIL, HISTÓRICO CIRCUITO DONDE SE HAN PROCLAMADO VARIOS PILOTOS CAMPEONES DEL MUNDO.



![qualybra](images/info/qualy.jpg)

##### PARRILLA DE SALIDA



TOP 10 DE LA PARRILLA DE SALIDA DEL GRAN PREMIO DE BRASIL



![top10bra](images/info/top10brasil.jpg)

##### GP BRASIL TOP 10



LOS 10 PRIMEROS PILOTOS QUE CRUZARON LA META DESPUÉS DE TERMINAR SUS VUELTAS EN EL CIRCUITO DE INTERLAGOS


```



Este sería el resultado explicado anteriormente; para hacer zoom en las fotos también he usado los mismos atributos que en el apartado de noticias, pero con los id diferentes, ya que son fotos diferentes. La diferencia es que las fotos no están opacas y la transición es de 1.3 segundos en vez de 1.6.

```

#cartas img:hover{
  transform:scale(1.10);
  transition: 1.3s;
}

```

CLASIFICACIÓN.

En esta página dentro de la web vamos a encontrar dos partes a destacar:

La primera son dos botones centralizados y adaptados a la web con sus colores y según en que clasificación estemos situados pues nos saldrá el nombre en rojo (si es la clasificación que estamos viendo) y en azul si es la clasificación que tenemos oculta.

```

<!-- PAGINAS -->
<nav aria-label="Page navigation example">
<ul class="pagination justify-content-center p-3">
<li class="page-item w-25">
<a class="page-link text-center" href="#" style="color:rgb(247, 53, 53);">EQUIPOS</a>
</li>
<li class="page-item w-25">
<a class="page-link text-center" href="cla_pilotos.php">PILOTOS</a>
</li>
</ul>
</nav>

```

Estos botones están hechos mediante otra plantilla de Bootstrap, la cual se puede ir adaptando y hace que sea de manera más visual estos botones, ya que automáticamente si pasamos el cursor por encima se sombrea el recuadro del botón.

Para ello, hemos puesto un enlace dentro de cada botón, he destacado la letra de la página visible y he puesto los dos textos de cada uno en el centro.

EQUIPOS

PILOTOS

Resultado.

En segundo lugar, tenemos la parte importante o que es la razón por la que el usuario va a entrar en esta parte de la web, es decir la tabla de clasificación. Esta tabla también está generada mediante Bootstrap, por lo que al poner el cursor encima vemos como se sombrea la línea entera para poder seguir nuestra búsqueda.

La tabla está compuesta de tres columnas y 11 filas contando con la inicial donde se indica que va en cada columna, en este caso, equipo y puntos. He destacado tanto el número de posición como los dos títulos en negrita y se ha usado un 75% del ancho de la pantalla.

CLASIFICACION 2023 EQUIPOS

	EQUIPO	PUNTOS
1º	REDBULL	860
2º	MERCEDES	409
3º	FERRARI	406
4º	MCLAREN	302
5º	ASTON MARTIN	280
6º	ALPINE RENAULT	120
7º	WILLIAMS MERCEDES	28
8º	ALPHATAURI HONDA	25
9º	ALFA ROMEO	16
10º	HAAS	12

```
<!-- TABLA CLASIFICACIÓN -->
<div class="container-fluid w-75">
  <h2 class="fw-bold text-decoration-underline p-3">CLASIFICACION 2023 EQUIPOS</h2>
  <table class="table table-striped table-hover">
    <thead>
      <tr>
        <th scope="col"></th>
        <th scope="col">EQUIPO</th>
        <th scope="col"></th>
        <th scope="col">PUNTOS</th>
      </tr>
    </thead>
    <tbody>
      <tr>
        <th scope="row">1º</th>
        <td>REDBULL</td>
        <td></td>
        <td>860</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">2º</th>
        <td>MERCEDES</td>
        <td></td>
        <td>409</td>
      </tr>
    </tbody>
  </table>
</div>
```

Vemos que el código es semejante todo el rato ya que repetiremos todo el proceso según cuantas líneas tenga la tabla que queremos hacer, solo que, para finalizar, cerraremos la tabla con </tbody> y </table> aparte de cerrar el contenedor principal </div> que engloba toda la tabla.

Para finalizar la parte de clasificación, tenemos una tabla más realizada de la misma manera, pero con 5 columnas y algo más de información. El código sería el mismo, pero añadiendo un <td></td> y dentro de estas etiquetas de HTML escribiendo la información deseada.

CLASIFICACIÓN 2023 PILOTOS

	PILOTO	PUNTOS	NACIONALIDAD	EQUIPO
1º	MAX VERSTAPPEN	575	HOLANDA	REDBULL
2º	CHECO PÉREZ	285	MÉXICO	REDBULL
3º	LEWIS HAMILTON	234	GRAN BRETAÑA	MERCEDES
4º	FERNANDO ALONSO	206	ESPAÑA	ASTON MARTIN
5º	CHARLES LECLERC	206	MÓNACO	FERRARI
6º	LANDO NORRIS	205	GRAN BRETAÑA	MCLAREN
7º	CARLOS SAINZ	200	ESPAÑA	FERRARI
8º	GEORGE RUSSELL	175	GRAN BRETAÑA	MERCEDES
9º	OSCAR PIASTRI	97	AUSTRALIA	MCLAREN
10º	LANCE STROLL	74	CANADA	ASTON MARTIN
11º	PIERRE GASLY	62	FRANCIA	ALPINE
12º	ESTEBAN OCON	58	FRANCIA	ALPINE
13º	ALEX ALBON	27	TAILANDIA	WILLIAMS
14º	YUKI TSUNODA	17	JAPÓN	ALPHA TAURO
15º	VALTTERI BOTTAS	10	FINLANDIA	ALFA ROMEO
16º	MIKO HULKENBERG	9	ALEMANIA	HAAS
17º	DANIEL RICCIARDO	6	AUSTRALIA	ALPHA TAURO
18º	GUANYU ZHOU	6	CHINA	ALFA ROMEO
19º	KEVIN MAGNUSSEN	3	DINAMARCA	HAAS
20º	LOGAN SARGEANT	1	EEUU	WILLIAMS

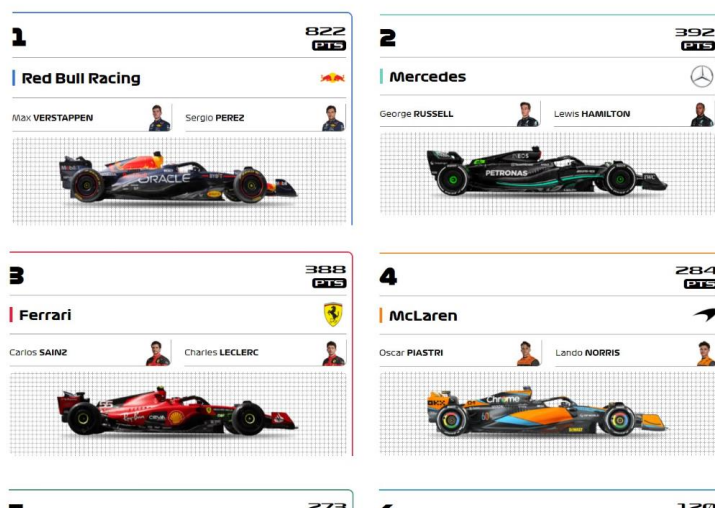
Y este sería el resultado, como se puede observar ahora está adaptado a los pilotos incluyendo equipo y nacionalidad de cada uno a parte de su nombre y sus puntos.

EQUIPOS.

En equipos, nos encontramos antes una parte de la web un tanto diferente a la hora de realizarla, ya que si en todas las demás me he centrado en hacerla mediante código, Bootstrap, css..., pues en esta parte he abreviado el código o la parte codificada y mediante algún que otro conocimiento de PhotoShop, he realizado las siguientes imágenes únicas

para que reflejen toda la información deseada sobre el equipo, así pues, es mucho más fácil para el usuario saber todo sobre este sin necesidad de leer en otras tablas o partes como puede ser el cuadro de texto de cada piloto que veremos en el siguiente punto y que también indica el equipo en el que se encuentran o tener que ir a clasificación para ver en qué posición va el equipo, cuando en esta parte los equipos están ordenados por puntos y nos podemos fijar en cada esquina derecha de cada imagen para poder ver los puntos de ese equipo.

EQUIPOS 2023



Así quedaría la web, y ahora analizamos el código:

```
<!--EQUIPOS-->
<section class="container fluid" id="equipos">
  <h2 class="fw-bold p-3 text-decoration-underline"> EQUIPOS 2023</h2>
  <div class="w-100 mx-auto d-flex">
    
    
  </div>
  <div class="w-100 mx-auto d-flex">
    
    
  </div>
  <div class="w-100 mx-auto d-flex">
    
    
  </div>
  <div class="w-100 mx-auto d-flex">
    
    
  </div>
  <div class="w-100 mx-auto d-flex">
    
    
  </div>
</section>
```

Es un código como he comentado, breve, pero con todo lo necesario para que las imágenes estén encuadradas en un contenedor centrado y responsivo, con su título arriba subrayado y en negrita y asignándole del 100% de cada contenedor de dos imágenes, el 50% a cada imagen con el atributo w-50 en la parte de "class".

Por último, mediante CSS, añadido el zoom a la imagen con su transición para así poder verla algo más grande y más clara.

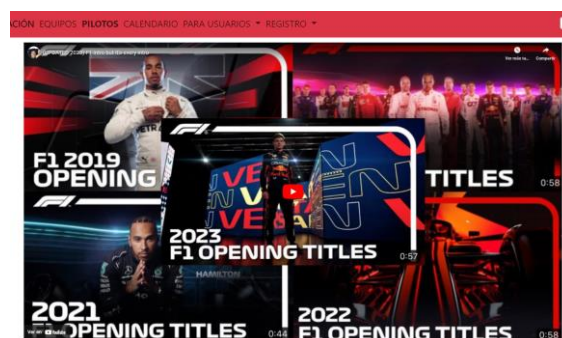
PILOTOS.

En esta página dentro de la web, he creado un contenedor el cual incluye dentro un enlace a un vídeo, el vídeo de introducción a todos y cada uno de los pilotos de esta temporada. Para ello, he usado una plantilla de Bootstrap, y un dato curioso es que no se ha copiado y

pegado el enlace o simplemente descargado el vídeo, si no que, dentro de YouTube, después de darle al botón de compartir, ciertos vídeos sin derechos de autor, se copia un código específico para nuestro documento de HTML. Por lo que os muestro el código del contenedor del vídeo:

```
<!--VIDEO PILOTOS-->
<div class="mx-auto w-75 h-75 ratio ratio-16x9">
  <iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/Iqzc7P_sbq5?si=32XUix_1j2Mez5x" class="p-3" title="YouTube video player" frameborder="0"
    allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture; web-share" allowfullscreen></iframe>
</div>
```

Es un código simple, el cual asignamos dentro del contenedor pues la altura y anchura deseada dentro de la web y el cuadro que va a tener el vídeo, después como podéis observar, la etiqueta del vídeo no es un video src, sino que es un <iframe>, por lo que hace que el vídeo se pueda retransmitir desde la misma web sin necesidad de salir de esta ni de ir a YouTube. Este sería el resultado:



Como segunda parte dentro de esta página, encontramos un cuadro bastante grande con un desplegable por cada piloto, por lo que, en cada uno de ellos, incluyo información deseada por cualquier usuario, ya sea o no fan de la Fórmula 1, ya que me parece interesante el tener un mínimo de información para los grandes protagonistas de este deporte, que son los pilotos. Dentro de estos desplegables, encontramos una foto de cada piloto y justo debajo de esta, una breve descripción de ellos, de dónde son, su año de inicio en el deporte y equipo inicial, actual equipo, títulos... entre otras cosas. Pasemos a observar el código.

```
<!--PILOTOS DESCRIPCIONES-->
<div class="accordion w-75 mx-auto p-3" id="accordionPanelsStayOpenExample">
  <!--PILOTO-->
  <div class="accordion-item p-3" style="background-color: gainsboro;">
    <h2 class="accordion-header">
      <button class="accordion-button collapsed bg-secondary" style="color:white;" type="button" data-bs-toggle="collapse" data-bs-target="#panelsStayOpen-collapseOne" aria-expanded="true" aria-controls="panelsStayOpen-collapseOne">
        MAX VERSTAPPEN
      </button>
    </h2>
    <div id="panelsStayOpen-collapseOne" class="accordion-collapse collapse">
      <div class="accordion-body">
        
        <p><p><strong>MAX VERSTAPPEN</strong> es de nacionalidad Holandesa, nacido en Bélgica, actualmente Tricampeón del mundo de la Fórmula 1. Empezó su aventura en toro rosso en el 2015, desde entonces está consiguiendo un gran palmarés a sus 26 años de edad.</p></p>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
<!--PILOTO-->
```

Después de ver el código, observamos que lo único que hemos añadido a la plantilla de Bootstrap es, el color del texto, la imagen personalizada a cada piloto, el tamaño y encuadre de esta y los espacios entre textos e imágenes dentro del cuadro desplegable. Finalmente, como resultado tendríamos esto:



CALENDARIO.

Para esta parte de la web, he usado una tabla parecida, pero sin sombreado en las filas impares, ya que, si el usuario quiere buscar algo concreto de este gran premio, al tener bastante más información y espacio, viene mejor que solo se sombree el gran premio que tenga el cursor justo encima, por lo que su atención estará ahí y no en otras líneas.

La tabla usada cuenta con 4 columnas y 24 filas que indican, país del gran premio, fecha de este, nombre del circuito y por último el ganador, que vemos que Verstappen ha sido el claro ganador este año y ha arrasado en casi todos los grandes premios.

El código sería este; que para el cambio de sombrado en las impares solo hemos quitado el atributo table-stripped que indiqué en la página de clasificación:

```

<!--TABLA CALENDARIO-->
<div class="container-fluid w-75">
  <h2 class="fw-bold text-decoration-underline p-3">CALENDARIO 2023</h2>
  <table class="table table-hover">
    <thead>
      <tr>
        <th scope="col"></th>
        <th scope="col">FECHA</th>
        <th scope="col">CIRCUITO</th>
        <th scope="col">GANADOR</th>
      </tr>
    </thead>
    <tbody>
      <tr>
        <th scope="row">BAHRAIN</th>
        <td>3-5 MAR</td>
        <td>SAKHIR</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">SAUDI ARABIA</th>
        <td>17-19 MAR</td>
        <td>JEDDAH</td>
        <td>PÉREZ</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">AUSTRALIA</th>
        <td>31-02 MAR-04</td>
        <td>ALBERT PARK, MELBOURNE</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">AZERBAIYAN</th>
        <td>28-30 ABR</td>
        <td>BAGU</td>
        <td>PÉREZ</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">EEUU</th>
        <td>05-07 MAY</td>
        <td>MIAMI</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">EMILIA ROMAGNA</th>
        <td>17-19 MAYO</td>
        <td>IMOLA</td>
        <td>NO CHAMPION</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">MONACO</th>
        <td>26-28</td>
        <td>MONTECARLO</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">ESPAÑA</th>
        <td>02-04 JUN</td>
        <td>CATALUNYA</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">CANADÁ</th>
        <td>16-18 JUN</td>
        <td>GILLES-LENEVEUX MONTREAL</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">AUSTRIA</th>
        <td>30-02 JUN-JUL</td>
        <td>RED BULL RING</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">REINO UNIDO</th>
        <td>07-09 JUL</td>
        <td>SILVERSTONE</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">HUNGERIA</th>
        <td>21-23 JUL</td>
        <td>HUNGARORING, BUDAPEST</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
      <tr>
        <th scope="row">BÉLGICA</th>
        <td>28-30 JUL</td>
        <td>SPA-FRANCKFURT</td>
        <td>VERSTAPPEN</td>
      </tr>
    </tbody>
  </table>
</div>

```

	FECHA	CIRCUITO	GANADOR
BAHRAIN	3-5 MAR	SAKHIR	VERSTAPPEN
SAUDI ARABIA	17-19 MAR	JEDDAH	PÉREZ
AUSTRALIA	31-02 MAR-04	ALBERT PARK, MELBOURNE	VERSTAPPEN
AZERBAIYAN	28-30 ABR	BAGU	PÉREZ
EEUU	05-07 MAY	MIAMI	VERSTAPPEN
EMILIA ROMAGNA	17-19 MAYO	IMOLA	NO CHAMPION
MONACO	26-28	MONTECARLO	VERSTAPPEN
ESPAÑA	02-04 JUN	CATALUNYA	VERSTAPPEN
CANADÁ	16-18 JUN	GILLES-LENEVEUX MONTREAL	VERSTAPPEN
AUSTRIA	30-02 JUN-JUL	RED BULL RING	VERSTAPPEN
REINO UNIDO	07-09 JUL	SILVERSTONE	VERSTAPPEN
HUNGERIA	21-23 JUL	HUNGARORING, BUDAPEST	VERSTAPPEN
BÉLGICA	28-30 JUL	SPA-FRANCKFURT	VERSTAPPEN

El resultado del código a la izquierda, lo tenemos en la derecha, para realizar la captura, dejé el cursor sobre la línea de Azerbaiyán, para resaltar el sombreado.

REGISTRO.

Nos encontramos ante una parte de la página que tiene un poco de todo. Primero, destacar que tiene una imagen de fondo añadida con un contenedor y dentro de este he añadido el

cuadro con sombreado realizado mediante una plantilla de Bootstrap y decorado con sus diferentes estilos, espacios y colores a través de cambios o código dentro de la clase de cada uno de los elementos. Como podremos observar, queda una imagen atractiva para el usuario y que incluye bastantes elementos. Y ya de segundas, incluir que esta página está acompañada por un documento de php encargado de lo siguiente; comprobar que ninguno de los campos del formulario incluido en la página esté vacío, después de este paso, recogeremos todos los datos a través del método “POST”, con el que haremos una consulta para insertar una nueva fila dentro de nuestra base de datos, concretamente dentro de la tabla “LOGIN”, que es la encargada de gestionar los usuarios.

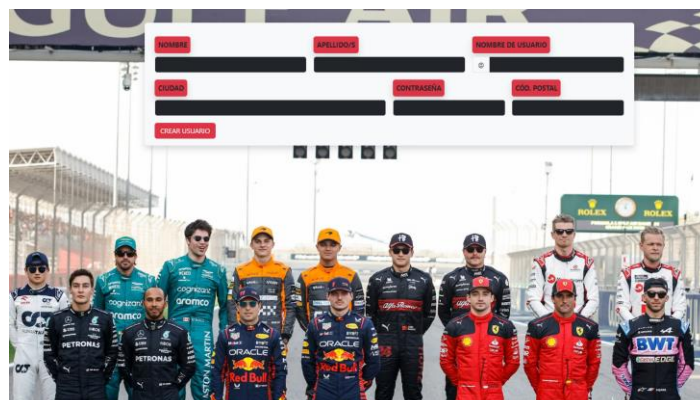
Veamos ahora el código con el que se ha realizado esta parte y su consecuente resultado:

```
<!--FORMULARIO REGISTRO-->
<section class="w-100">
  <div class="card text-bg-dark">
    
    <div class="card-img-overlay p-4">
      <form class="mx-auto w-50 p-3 g-3 needs-validation shadow p-3 mb-5 mt-4 bg-body-tertiary rounded" action=".../registro.php" method="post" style="background-color: rgb(222, 221, 221);">
        <div class="col-md-4 position-relative">
          <label for="validationTooltip01" class="form-label text-dark fw-bold text-bg-danger p-2 shadow bg-body-danger rounded">NOMBRE</label>
          <input type="text" class="form-control text-bg-dark text-light" name="nombre" id="validationTooltip01" required>
        </div>
        <div class="col-md-4 position-relative">
          <label for="validationTooltip02" class="form-label text-dark fw-bold text-bg-danger p-2 shadow bg-body-danger rounded">APELLIDO</label>
          <input type="text" class="form-control text-bg-dark text-light" name="apellidos" id="validationTooltip02" required>
        </div>
        <div class="col-md-4 position-relative">
          <label for="validationTooltip03" class="form-label text-dark fw-bold text-bg-danger p-2 shadow bg-body-danger rounded">CIUDAD</label>
          <input type="text" class="form-control text-bg-dark text-light" name="ciudad" id="validationTooltip03" required>
        </div>
        <div class="col-md-4 position-relative">
          <label for="validationTooltip04" class="form-label text-dark fw-bold text-bg-danger p-2 shadow bg-body-danger rounded">CONTRASEÑA</label>
          <input type="password" class="form-control text-bg-dark text-light" name="contrasena" id="validationTooltip04" required>
        </div>
        <div class="col-md-4 position-relative">
          <label for="validationTooltip05" class="form-label text-dark fw-bold text-bg-danger p-2 shadow bg-body-danger rounded">CÓD. POSTAL</label>
          <input type="text" class="form-control text-bg-dark text-light" name="cod_post" id="validationTooltip05" required>
        </div>
      </form>
    </div>
  </div>
</section>
```

Vemos
en el
inicio
que todo
el

formulario estará incluido dentro de un contenedor con anchura 100% y que realizaremos un overlay antes del formulario para indicar que ese contenedor nuevo irá encima de la imagen. Por último, se puede observar los diferentes estilos en la clase de cada elemento y al principio de cada <div> las columnas a través de Bootstrap que usaremos para así hacer la página responsiva.

El resultado es este:



(La captura está recortada para que ocupe menos espacio en este documento, es decir, salen todos los pilotos en la imagen)

Por último, destacamos la parte de php explicada anteriormente en los párrafos de arriba:

```

<?php
// Recibimos los datos del formulario y los almacenamos en variables
if(isset($_POST["nuevoUser"])){
    $usuario = $_POST["email"];
    $clave = $_POST["contrasena"];
    $nombre = $_POST["nombre"];
    $apellidos = $_POST["apellidos"];
    $postal = $_POST["cod_postal"];
    $ciudad = $_POST["ciudad"];

    $resultado = $conexion->query("SELECT * FROM login WHERE usuario='$usuario' AND contrasena='$clave'");
    $sql="INSERT INTO login (usuario,contrasena,nombre,apellidos,cod_postal,ciudad) VALUES ('$usuario', '$clave', '$nombre', '$apellidos', '$postal', '$ciudad')";

    // Verificamos si la consulta devolvió algún resultado
    // Si hay resultados, el usuario es válido
    if($resultado->num_rows > 0){
        echo "<script type='text/javascript'>alert('ESTE USUARIO YA ESTABA CREADO, USE OTRO');";
        window.location.href="index.php";
    }
    // Si no hay resultados, el usuario no existe
    else{
        if(mysqli_query($conexion,$sql)){
            echo "<script type='text/javascript'>alert('USUARIO CREADO');";
            window.location.href="index.php";
        }
    }
}

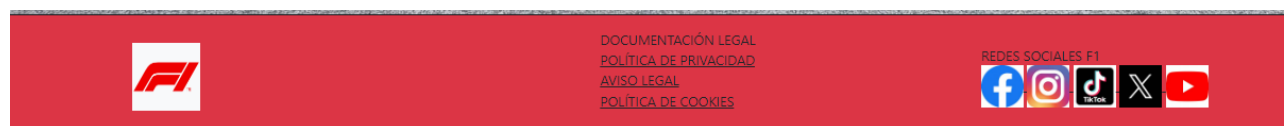
```

Para finalizar, salta un aviso de JavaScript en caso de éxito y otro diferente en caso contrario.

FOOTER (PIE DE PÁGINA)

Para el pie de página, de manera general para todas las páginas, he usado una plantilla básica de Bootstrap que la única función que tenía era mantener el footer en su posición, abajo del todo. Dentro del pie de página podemos observar 3 apartados diferentes. Ya que nos encontramos ante de nuevo el logo de la F1, que estará enlazado al inicio de la web, en el centro las políticas y aviso legal y a la derecha las redes sociales de la Fórmula 1 ya que del propio blog pues no he realizado una cuenta de cada una de las redes ya que no tendrían nada de contenido, entonces por hacer el ejemplo, he añadido el enlace de las mencionadas anteriormente que también tendría sentido. Para el uso de este diseño, he añadido un contenedor con el 75% de la anchura de la web, y el atributo “d-flex”, que permite así escribir o poder colocar un elemento seguido de otro en la misma línea horizontal. Hay que destacar que se le ha añadido espacios con el atributo “padding” en Bootstrap se escribe como “p”, y, que, dentro de las imágenes para las redes, están realizadas de manera responsiva también. Para el pie de página se han usado diferentes modales en los que pulsando desde cualquier punto de la web nos dará la información deseada de las políticas, tanto de cookies como de privacidad y el aviso legal.

Adjunto una imagen del pie de página y consecutiva a esta, un ejemplo del modal de aviso legal, el cual, al igual que los otros dos está inventado con datos ficticios, como pueden ser, el nombre de la empresa o el nif de esta.



Finalizaría con un botón llamado “cerrar”, ya que lo único que puede hacer el usuario es eso, menos en el de la política de cookies, ya que aceptaría las cookies personalizadas de nuestra página web, en caso de que existiesen, como no es el caso, he inventado una cookie que no realiza absolutamente nada.

HOSTING.

Para la realización del Hosting, he usado un host gratuito que incluye una marca de agua dentro de la web, pero sin importancia, llamado 000webhostapp, en el que se pueden tener hasta dos webs de manera totalmente gratuita.

Para ello hay que seguir diferentes pasos, en el de mi web consiste en crear el usuario dentro de esta web, asignarle una contraseña y comenzar a importar los archivos desde la carpeta en la que los teníamos hasta la carpeta “public_html”, que será la encargada de mostrar por pantalla nuestro index. Después de realizar este paso y verificar que todo funciona y que se ha realizado de forma correcta, nos iríamos a la parte de la base de datos, ya que nuestra web va conectada a una base de datos mediante MySQL. Esta web crea de forma automática un usuario y contraseña para la nueva base de datos según el nombre que le adjudiquemos a la base y al usuario anterior. Después de que cree esta base, importaremos desde nuestro phpMyAdmin nuestra base de datos creando un documento .sql, el que exportaremos a la nueva base y después de realizar estos pasos, iremos a cambiar el usuario, contraseña, localización de la base de datos y nombre de esta ya que serán totalmente distintos a “localhost”, “root”, (ya si tendrá contraseña) y “f1” en mi caso.

Después de verificar todos estos pasos, ya tendremos lista nuestra web para su uso, así pues, se podrá manejar y comprobar todos los datos o cambiar cualquier cosa en cualquier momento a través de un administrador de archivos y de su propio phpMyAdmin dentro de la web de 000webhostapp.

4.4 PROBLEMAS DURANTE LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO.

Dentro de los problemas que he podido tener dentro de este largo recorrido realizando este proyecto, cabe destacar alguno más grande que otro o simples despistes.

En mi caso el problema más grande que he podido ver ha sido la frialdad a la hora de desenvolverme con lenguajes de programación que creía que ya tenía aprendidos, ya que en diferentes partes de la web usando HTML y PHP sobre todo, no era capaz de saber cómo realizar alguna de las diferentes partes que tiene la web, por ejemplo, a la hora de conectar con la base de datos, no me acordaba en ningún momento de cómo hacerla.

Por otro lado, hay que decir que lenguajes que el año pasado sobre todo no machacamos como el HTML, lo tenía bastante olvidado o dejado, ya que tenía una mínima información sobre su uso y de cómo usarlo, por lo que he tenido que buscar diferentes tutoriales para poder desenvolverme con él, por lo que veo que el nivel de clases del año pasado no me fue suficiente para aprender el uso de estos lenguajes.

Incluyo en este apartado, la poca información sobre frameworks o ayudas como pueden ser o como en mi caso ha sido Bootstrap, una librería muy fácil de instalar y que ayuda en muchísimas partes con el tema de estilizar y maquetar la web y sobre todo que sea responsiva sin apenas tener que cambiar cosas o tener que realizar un CSS demasiado largo y ajetreado, tanto para mí al escribirlo como al profesor o tutor que corrija mi archivo.

Otro de los problemas ha sido el tiempo, como siempre, nos confiamos o vemos que tenemos tiempo de sobra y lo dejamos para más adelante, aunque con suerte esta vez ha

sido muy diferente a la anterior y he superado las intenciones de planificación y resuelto mis problemas con este apartado con bastante soltura.

5. CONCLUSIONES.

En las conclusiones puedo añadir que personalmente estoy satisfecho con todo el trabajo realizado y obvio soy consciente de que es mejorable con la práctica y estudio de estos lenguajes ya que de esto se trata este mundo de la informática que avanza a pasos agigantados día tras día, igualmente, observo de manera objetiva el nivel de la enseñanza o del contenido del 2º curso del grado superior, ya que cualquier tutorial o en mi caso sobre todo, aprender a usar este Framework, me ha ayudado a mucho dentro de la realización de la página. Otro ejemplo a destacar es el Hosting, ya que este ha sido el 2º Hosting realizado por mí ya que en el grado superior no tuvimos explicación de este.

Como conclusión acerca del contenido, pienso que es una web completa, poco repetitiva, atractiva visualmente para el usuario y que podría generar incluso bastantes visitas con el paso de los años e ir mejorándose más poco a poco para llegar a ser una web bastante mejor, con mejores partes y para funciones parecidas o incluir funciones dentro de esta.

Por último, cabe destacar el nivel de programación de estos proyectos, ya que después de ver todo el trabajo que cuesta realizar algo por el estilo de manera solitaria, ves que hay que dedicar bastante más tiempo a aprender y a solucionar los demás problemas que seguirán apareciendo mediante el trascurso de estos trabajos, así pues, da un toque de realidad para futuros puestos de trabajo dentro de cualquier empresa dedicada a este sector.

6. BIBLIOGRAFÍA.

<https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-mysql>

<https://desarrolloweb.com/articulos/392.php>

<https://definicion.de/html/>

<https://blog.hubspot.es/website/que-es-css>

<https://blog.hubspot.es/website/que-es-javascript>

<https://blog.hubspot.es/website/que-es-bootstrap>

https://www.youtube.com/watch?v=5iDjk87_wl8&t=1489s&ab_channel=divcode

Otros vídeos en YouTube como, por ejemplo, para realizar un buscador interno con php y la base de datos, diseño de las imágenes del equipo con PhotoShop...

<https://campus.masterd.es/campusvirtual/loginform.jsp#@escuelainformatica>

Ya que estoy cursando un curso de especialización en programación de páginas web y ha servido de mucho para este proyecto.

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/>

La página que más me ha enseñado y que más me ha servido para realizar la web, por lo que he aprendido a usar este Framework con todos los ejemplos, plantillas y documentos que ofrece.

HACER UNA MENCIÓN A FRANCISCO SÁNCHEZ, "PACO", YA QUE LE HE TENIDO UN GRAN APRECIO POR SU COMPORTAMIENTO, INTERÉS Y FORMAS A LA HORA DE DIRIGIRSE A MÍ PARA CORRECCIONES, REVISIONES O CORREOS, YA QUE EN EL CURSO PASADO EL TRATO FUE TOTALMENTE DIFERENTE, GRACIAS.

JAVIER CABRERA MUÑOZ.