

NOMBRE Y APELLIDOS: Javier Díaz Machado			FECHA: 18-08-2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.			Nº CURSO: 22-35/008902		
MF:	0492	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA1	Duración:	2 h
UF:	1844				
PRÁCTICA Nº:	E1				
DENOMINACIÓN: Arquitecturas de aplicaciones web.					
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:</p> <p>Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)</p> <p>En el cual se debe detallar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos) • Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos). • Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos). <p>Ver ejemplo de esquema.</p> <p>Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.</p> <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p>Web tipo: AMAZON</p> <p>La estructura de la web será básica y simple, siendo “Main”, la única parte que tendrá un contenido alterable por las interacciones del usuario (cuando cambiamos entre “Inicio”, “Inventario”, etc</p> <p>A. Header:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inicio (Botón que lleva a la página de inicio) 2. Inventario (Te lleva a la página de Inventario) 3. Iniciar Sesión / Cerrar sesión <p>B. Main:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio: <p>En la parte superior hay una barra de búsqueda que nos permitirá encontrar productos cuyos nombres coincidan con lo escrito en la barra de búsqueda. Esta barra de búsqueda también tendrá un</p>					

sistema de sugerencias predictivo que intentará adivinar lo que intentamos escribir (sugiriendo productos que se encuentren dentro del catálogo). Debajo de la barra de búsqueda, encontraremos una sección con sugerencias de productos comprados por usuarios con un historial de compras similar al nuestro (nuestro historial de compras estará almacenado en el servidor). (En el caso de que el usuario no haya iniciado sesión, esta sección estará oculta). Debajo de la sección de sugerencias, encontramos otra sección con los productos más populares de este mes.

Cuando se utilice la barra buscadora, la sección de sugerencias debe ser sustituida por una sección de productos con nombres coincidentes con el texto introducido.

- **Inventario:**

El inventario se divide en dos secciones:

Sección 1 (lista de deseados):

Nos encontramos con una lista de productos que han sido guardados por el usuario en esta sección para su posible compra (esta lista de productos se obtiene desde una “lista de deseados” ubicada en el servidor). Si el usuario quiere descartar uno o varios elementos de esta lista, deberá pulsar en un botón situado en la esquina superior derecha con el símbolo de una papelera. Al pulsar sobre este botón, aparecerá un checkbox en la esquina superior derecha de cada elemento, si no marcamos ningún checkbox, y volvemos a darle al botón de la papelera, todo volverá al statu quo anterior a pulsar el botón de la papelera por primera vez. En el caso de que marquemos al menos un checkbox, y pulsemos el botón de la papelera, saldrá un pop up con el siguiente mensaje: “¿Estás seguro de que quieres eliminar los siguientes elementos?” Seguido de una lista con los nombres de los elementos que marcaste. El mensaje vendrá acompañado de dos botones con etiquetas: “Aceptar” y “Cancelar”. Si le damos a cancelar, todo volverá al statu quo anterior a pulsar el botón de la papelera por primera vez. Si le damos a aceptar, todos los elementos que fueron marcados se descartan de la lista de deseados y también son borrados de la lista de deseados almacenada en el servidor.

Sección 2 (Pedidos pendientes):

Esta sección muestra los productos que ya se han comprado, y están en proceso de llegar a su destinatario. La lista mostrada se obtiene a través de una lista de “Pedidos pendientes” ubicada en el servidor. Debajo del nombre de cada producto se muestra una estimación del tiempo que tardará en llegar, y en el caso de que el producto haya llegado a su destino, cambiará la estimación de tiempo por una etiqueta que diga “entregado hace:” seguido de un contador de tiempo en días “días”. Estos productos permanecerán en la sección 2 (y en la lista del servidor) hasta pasados los 2 años de haber entregado el pedido.

Cuando se seleccione un producto hallado a través de la barra buscadora, en la sección de sugerencias o en el inventario, Nos llevará a la página del producto.

Esta página tendrá una barra buscadora igual que la que encontramos en la página de inicio, y con el mismo funcionamiento.

Debajo de la barra buscadora, encontramos el nombre del producto que hemos seleccionado, seguido de una imagen de este, su precio, y un botón con la etiqueta “comprar”. Al pulsar sobre este botón, aparecerá un pop up con el mensaje “¿Quieres comprar [producto a comprar] por [precio del producto]?”, donde [producto a comprar] será donde debe poner el nombre del producto, y [precio del producto] el precio que tenga el producto. Este mensaje vendrá acompañado de dos botones con etiquetas: “aceptar” y “cancelar”. Si pulsamos en cancelar, la página volverá a su statu quo anterior a

haber pulsado el botón de “comprar”. Si pulsamos en aceptar, se efectuará la transacción, se cerrará el pop up, se añadirá el producto a la lista de productos comprados en el servidor (si tenemos la sesión iniciada), y el producto será enviado a la lista “Pedidos pendientes” del servidor.

- Iniciar sesión / Cerrar sesión

En el caso de que el usuario ya haya iniciado sesión, al pinchar en la opción “Cerrar sesión” saltará un pop up con el mensaje “¿Quieres cerrar la sesión?” acompañado de dos botones con etiquetas “Sí” y “No”. Si pulsamos en “No”, la página volverá al status quo anterior a haber pulsado en “Cerrar sesión”, si pulsamos en “Sí”, se aplicarán todas las consecuencias de no haber iniciado sesión que se han explicado a lo largo del documento.

En el caso de que el usuario NO haya iniciado sesión, la opción “Cerrar sesión” se verá sustituida por “Iniciar sesión”. Al pinchar sobre esta opción, se abrirá un pop up que contenga un formulario con los campos:

1. (input de texto) “Correo electrónico o Nombre de usuario”
2. (input de contraseña) “Contraseña”
3. (Check box) “Recuérdame”
4. (input de submitir) “Submit”
5. (botón) “Quiero registrarme”

Si le damos a “Quiero registrarme”, el contenido del formulario pasará a ser el siguiente:

1. (input de texto) “Nombre de usuario”
2. (input de texto) “Correo electrónico”
3. (input de contraseña) “Contraseña”
4. (input de contraseña) “Confirmar contraseña”
5. (Check box) “Recuérdame”
6. (input de submitir) “Submit”
7. (botón) “Quiero iniciar sesión”

Si le damos a “Quiero iniciar sesión”, el formulario volverá a tener el mismo contenido que el que salió en un primer momento.

En cualquiera de los dos formularios, si le damos al botón “Submit” teniendo uno o varios campos de texto vacíos, nos saltará un mensaje diciendo que el campo que se encuentra vacío es obligatorio, impidiéndonos continuar a menos que sea rellenado. Si en el campo “Nombre de usuario” o en “Correo electrónico” ponemos un username o un correo que ya esté registrado en el servidor, nos saltará un mensaje diciendo “Correo / nombre de usuario no válido. Este ya ha sido registrado”. Si el contenido de los campos “Contraseña” y “Confirmar contraseña” son distintos, nos saltará otro mensaje diciendo “La contraseña y la confirmación de contraseña no tienen el mismo contenido”, impidiéndonos continuar a menos que ambos campos sean rellenados correctamente. Si no se da nada de lo anterior, y estamos en el formulario de “Quiero registrarme”, el servidor guardará todos los datos introducidos en el formulario en la lista de usuarios y nos iniciará sesión. Seguidamente, nos enviará a la página de inicio y cerrará el pop up del formulario. Si no se da nada de lo anterior, y estamos en el formulario “Quiero iniciar sesión”, el servidor buscará nuestros datos en la lista de usuarios, y si los encuentra, habremos iniciado sesión. Seguidamente, nos enviará a la página de inicio y cerrará el pop up del formulario

C. Footer:

Aquí se encuentran los derechos legales de la página, los términos de uso, la política de privacidad, etc.

MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN

- Equipo informático.
- Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo.
- Navegadores actualizados

PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR

Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:

- Fijará los objetivos de la práctica.
- Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes.
- Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica.
- Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma.

Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.

Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.

ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA

Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: <ul style="list-style-type: none"> – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crear y archivar componentes software
	1.2 Modificar y eliminar componentes software
	1.3 Depurar y verificar los componentes software elaborados
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar



Sistema de valoración

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

SUPUESTO PRÁCTICO

1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:

Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)

En el cual se debe detallar:

- La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos)
- Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos).
- Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).

[Ver ejemplo de esquema.](#)

Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

Ejemplo:

- Interacción del usuario:
 - A través de botones en la parte superior – derecha:
 - Botón 1 – Acceder
 - .
 - .
 - .
 - A través de formularios de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
 - Formulario de pedido
 - Nombre
 - Correo electrónico
 - Teléfono
 - Formulario de consulta
 - .
 - .
 - .



SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492_3 – UF1844 – E1

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crea y archiva componentes software	- Crea y archiva componentes software entre un 75% y 100% - Crea y archiva componentes software entre un 50 % y 75% - Crea y archiva componentes software por debajo de un 50 %	B R M	20 10 0
	1.2 Modifica y elimina componentes software	- Modifica y elimina componentes software entre un 75% y 100%. - Modifica y elimina componentes software entre un 50% y 75%. - Modifica y elimina componentes software por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	1.3 Depura y verifica los componentes software elaborados	- Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 75% y 100%. - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 50% y 75%. - Depura y verifica los componentes software elaborados por debajo de un 50%.	B R M	10 5 0
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%	B R M	30 15 0
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		