

PRÁCTICA 4: Formularios

Hitos

- 1) Crea un formulario de tu hobby: tantos campos como atributos del hobby, con método GET.
- 2) Los campos se enviarán al mismo script destino y se recibirán los valores de los parámetros. Incluye para ello algún parámetro de control que indique que el formulario se ha enviado, independiente del resto de campos
- 3) Al obtenerlos, como cadena, deberás convertirlos al tipo de dato primitivo que corresponda: integer, float, boolean, string (si es fecha manténlo como cadena) y genera un mensaje que indique si se han recibido o no todos los parámetros en el propio script destino.
- 4) Modifica 3) para que el mensaje se devuelva al formulario principal (se imprimirá centrado justo encima del formulario)
- 5) Modifica el formulario para que gestione la lógica en distintos scripts (origen y destino distintos). Deberá retornar igualmente al script origen con el mensaje establecido en 3).
- 6) Modifica la validación del formulario para que sólo se admita un envío de tipo POST. Investiga la variable superglobal `$_SERVER["REQUEST_METHOD"]`
- 7) Incluye un campo de tipo file para que puedas subir una fotografía del hobby. Sólo podrá ser <=2 MegaBytes, y tendrás que guardarla en un directorio específico. Debes validar que el archivo, además, sólo sea un PDF, verificando a la vez que la extensión del archivo es '.pdf' y que el tipo de archivo también.
- 8) Modifica 8 y guarda sólo el archivo si no existe previamente en el directorio de PDFs. Usa la función `file_exists()`; Necesita un path absoluto, tendrás que construirlo con la variable mágica `__FILE__` y la función `dirname`.
- 9) Modifica el script destino para que, al recibir los parámetros el script destino, los almacene en un objeto de tu clase Hobby. Agrega el atributo fotografía "mágicamente", que almacenará el path de la imagen. La clase estará definida en un directorio aparte, realiza las inclusiones y llamadas respectivas.
- 10) Serializa el objeto tras recibir la petición el script destino (<https://www.php.net/manual/es/language.oop5.serialization.php>). Haz las modificaciones necesarias para que al regresar al script origen se des-serialice el objeto y lo recuperes e imprimas sus valores atributo a atributo.