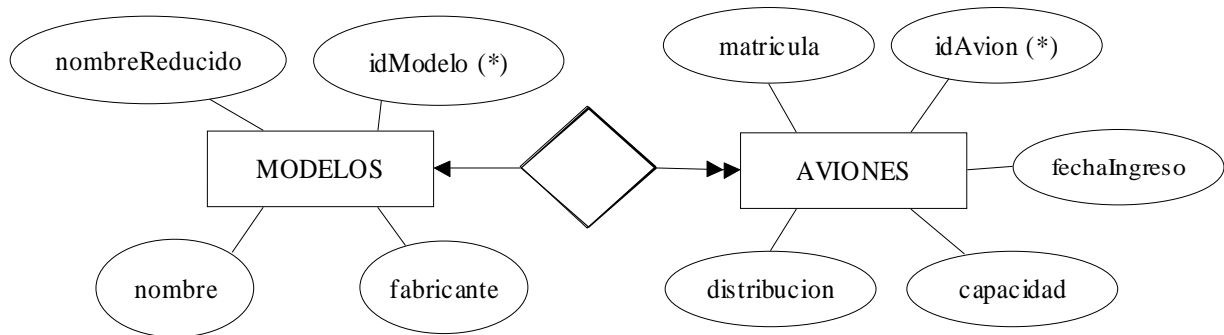


Laboratorio Nro. 5: Introducción a la Web 2.0

Ejercicio a desarrollar:

Se dispone de una base de datos de una aerolínea y dentro de ella, sendas tablas conteniendo información de la flota de aeronaves, como ser: identificador del modelo, nombre reducido, nombre completo, fabricante, identificador del avión, matrícula, fecha de ingreso a la aerolínea, distribución de asientos y capacidad:



La aerolínea desea una aplicación web que le permita consultar la información de las aeronaves por modelo. Para esto, su grupo deberá desarrollarla considerando lo siguiente:

- En un cuadro de texto, el usuario debe poder ingresar el nombre reducido del avión.
- En la medida que el usuario vaya ingresando las letras, se deberá ir verificando la existencia del modelo en la base de datos e informando si se encuentra o no. Utilizar colores diferentes para indicar si está registrado o no.
- Cuando el nombre reducido se haya encontrado en la base de datos, se deberá desplegar toda la información disponible del modelo de aeronave ingresado.
- A modo de ejemplo, considere las siguientes capturas de pantalla:

Seleccione un modelo de aeronave: <input type="text" value="B73"/>	Modelo no válido
--	-------------------------



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco
Facultad de Ingeniería
LABORATORIO DE PROGRAMACION Y LENGUAJES

Laboratorio Nro. 5: Introducción a la Web 2.0

Seleccione un modelo de aeronave: Modelo válido

Detalle de la aeronave:

- Nombre completo: Boeing 737-700
- Fabricante: Boeing

Flota:

Matrícula	Ingreso a la flota	Capacidad	Distribución
LV-BYY	13/05/2009	138 pasajeros	12C + 126Y
LV-BZA	06/06/2009	128 pasajeros	8W + 120Y
LV-CYN	30/08/2012	128 pasajeros	8W + 120Y

- Consideraciones importantes:
 - La estructura de las páginas web debe realizarse con HTML5.
 - Para definir formatos de los elementos estructurales, utilizar CSS.
 - Los scripts necesarios que se deban ejecutar del lado del cliente se deben programar utilizando JavaScript.
 - Los scripts necesarios que se deban ejecutar del lado del servidor se deben programar en PHP.
 - La comunicación entre cliente y servidor debe programarse utilizando AJAX.
 - En todos los casos que sea posible, utilizar el paradigma orientado a objetos.

Actividades a Desarrollar

1. **Forma de entrega:** Se debe entregar la aplicación web diseñada con la identificación clara de cada integrante del equipo de trabajo.
2. **Ambigüedades:** En caso de ser necesario, acordar y enunciar como se resuelven las ambigüedades que surjan. **(5 minutos)**
3. **Identificación de elementos principales. (10 minutos)**
 - a. Identificar la estructura de la aplicación web, definiendo archivos/scripts para implementarla.
 - b. Identificar las clases necesarias para la aplicación.
4. **Página Web (105 minutos)**
 - a. Crear el proyecto LabNro5 y armar la estructura de archivos necesaria.
 - b. Implementar la aplicación web teniendo en cuenta lo identificado en el punto 3.
5. **Presentación del trabajo realizado (10 minutos por grupo)**