

PROYECTO FINAL BASE DE DATOS / LENGUAJE DE MARCAS

PASO 1

PAQUETE GESTIÓN

Como sabéis este proyecto es conjunto para BD y LM. En este primer proceso vamos a realizar la gestión de una tabla de ORACLE.

IMPORTANTE: Debes incluir en la entrega los ficheros DDL y DML que hayas utilizado para la aplicación. La no inclusión de los mismos puede concurrir en suspender el proyecto.

Parte PHP: En este caso va a ser muy parecida a lo que realizasteis en la última práctica de PHP con acceso a BD MySQL, donde desarrollasteis toda la gestión de la tabla ALUMNOS. En cada parte os indicaré detalles que deben cumplir en este caso la parte web. Se valorará con más nota que se use siempre el DOM y que no haya nada de JavaScript en el HTML.

Parte PL/SQL: Lo primero que vamos a realizar en el proyecto, es el PACKAGE de GESTION. El objetivo de dicho package es gestionar **2 tablas de la Base de Datos**. Tienes que escoger una relación 1:M de tu modelo, siempre y cuando la tabla del lado del MUCHOS, tenga un mínimo de 5 columnas y vamos a realizar todas las operaciones posibles sobre esta tabla. Para ello vamos a realizar 4 procedimientos/funciones:

PROCEDIMIENTOS/FUNCIONES

1. Grabar en la tabla

2. Borrar de la tabla

3. Consultar la tabla

4. Procedimiento MADRE: Este procedimiento será el único que esté en la especificación. Y recibirá como parámetros todos los campos de la tabla en cuestión (y en caso de grabar los campos de la tabla del 1 también).

CONTENIDO

1. Grabar en la tabla

- **Parte PL/SQL:** Tendrá todas las columnas de las dos tablas como parámetro y hará la insert si falla hará el update (la entidad del lado del 1 no se modificará, solo se insertará si no existe). Tendremos que tener previsto y estar capturado con el pertinente mensaje de error que se pueda producir.
- **Parte PHP:** En la pantalla tendremos que tener todos los campos de las dos tablas, en el momento que rellenemos la parte de la PK de la tabla del lado del 1, se debe detectar con un evento (onblur por ejemplo) y recargar la página PHP para obtener todos los datos de esa fila, y rellenar el resto de campos del PHP automáticamente:
 - En caso de que exista esa PK en la tabla del lado del 1 se deben dejar todos los campos deshabilitados para que el usuario no pueda tocarlos (salvo los campos de la PK que si los toca se repite el proceso para obtener los nuevos campos de esa PK)

- En caso que no exista esa PK en la tabla del lado del 1, se informará al usuario que una fila con esa PK no existe y dejaremos habilitados todos los campos para que el usuario inserte lo que quiera

Un ejemplo usando el modelo del MUNDIAL, sería escoger las tablas EQUIPOS y JUGADOR, en el PHP tendríamos todos los campos de ambas tablas, y en el momento que se meta el nombre del equipo (PK de la tabla EQUIPOS), automáticamente el resto de campos de EQUIPOS se rellenarían si este equipo existe (dejándolos deshabilitados) o sacaríamos un alert diciendo, el equipo indicado no existe y dejaríamos que el usuario rellene todos los campos.

Si venimos para modificar tendríamos todos los campos del Jugador elegido ya rellenos y permitiría modificarlos, los campos de la tabla EQUIPO, salvo la PK, estarían deshabilitados, y si cambia la PK se repetiría el proceso anterior del insertado.

Es obligatorio utilizar checkbox y radibuttons, en esta pantalla. (en esta pantalla de ejemplo faltarían el resto de campos de la tabla EQUIPOS).

The screenshot shows a web form with a light blue background. It is divided into two main sections. The top section, titled 'Selección', contains a label 'Selección' and a text input field with the value 'ARGENTINA'. The bottom section, titled 'Datos Jugador', contains several fields: 'Nombre' with the value 'LIONEL MESSI', 'Dirección' with an empty text input field, and 'Fecha Nacimiento' with the value '01/01/1900'. Below these is a section for 'Puesto habitual' with four radio button options: 'Portero', 'Defensa', 'Centrocampista', and 'Delantero', where 'Delantero' is selected. At the bottom of this section is a 'Foto:' label, a file selection button labeled 'Examinar...', and a message 'No se ha seleccionado ningún archivo.' To the right of the text is a circular placeholder image of a man. At the very bottom of the form is a button labeled 'Grabar Jugador'.

2. Borrar de la tabla

- Parte PL/SQL: Tendrá la PK como parámetro y hará el delete de la tabla del lado del MUCHOS. En el caso que todas las filas del lado del MUCHOS de una determinada fila del lado del 1 se borren, se debe intentar borrar la fila del lado del 1. Obviamente tendrás que capturar todas las excepciones que puedan producirse. En nuestro ejemplo, si eliminamos todos los jugadores argentinos deberíamos eliminar ARGENTINA como selección.
- Parte PHP: Nada particular, tendrás que habilitar que se pueda poner la PK de la tabla del lado del M y eliminar dicha fila, al ser este un proceso crítico, se debe hacer un confirm.

3. Consultar la tabla

- Parte PL/SQL: Tendrá la PK como parámetro y hará la select enviando todos los datos de esa fila del lado del MUCHOS junto con las del lado del 1. Tendrás que capturar todas las excepciones que se puedan producir. En el ejemplo le pasaríamos el nombre de un jugador, y nos devolvería todos los datos del mismo y de su equipo.
- Parte PHP: Tendrás que hacer una pantalla que pida la PK de la tabla del MUCHOS y obtener en otra pantalla todos los datos (esta parte se puede aprovechar para hacerlo que sirva para modificar y no solo para consultar).

4. Procedimiento MADRE:

Parte PL/SQL: El procedimiento MADRE deberá recibir todos los parámetros y del modo que elijas decidir si tiene que llamar a GRABAR, CONSULTAR o BORRAR, puedes elegir un parámetro, jugar con excepciones o poner un parámetro de lectura/escritura y si el modo es lectura llamará a CONSULTAR , y si el modo es escritura, si el único campo NO NULO es la PK entonces llamará a BORRAR y si no llamará a GRABAR..