

Desarrollo de aplicaciones web full stack

Formularios

```
elDesc.name_ = sp_name;  
elDesc.spriteName_ = spritename;  
elDesc.x = x;
```



Formularios

Después de ver las etiquetas básicas de HTML con las cuales se pueden manipular textos, imágenes, enlaces, archivos de audio, incluir videos y estructurar la página se debe pasar a un tema muy importante que son los formularios.

El formulario es una estructura que le va permitir a la página capturar información del usuario para, posteriormente, ser enviada o procesada en el servidor, ya sea para almacenarla, generar un contenido específico o para alguna función específica.

Los principales atributos son action y method.

El action en un formulario es el atributo que indica adónde se va a enviar toda la información que se recolecte, para su posterior procesamiento.

La propiedad Method indica el tipo de petición que se hará al servidor en el envío de dicha información; existen dos tipos de peticiones:

- **Get:** la información viaja a través de la URL de la página, así como lo hace el buscador de Google.
- **Post:** la información recolectada viaja en forma de objeto, sin ser revelada en la URL y es la forma segura de manipular información sensible.

Figura 1

Etiqueta <form>

```
21      <section>
22          <form action="" method="">
23              |
24          </form>
```

Dentro de esas dos etiquetas van todos los elementos que componen un formulario, como pueden ser cajas de texto, botones de radio, botones de chequeo, botones desplegables, botones de envío y de limpieza de formulario, etc.

Para comenzar a revisar los elementos del formulario, se verá primero la etiqueta <input>

<input>

Esta etiqueta permite incluir diferentes tipos de elementos en el formulario, desde cajas de texto, radiobuttons, checkbox, hasta cajas de password, áreas de texto, etc.

Vamos a iniciar viendo el radiobutton; son esos botones circulares donde el usuario solo puede seleccionar una única opción, el ejemplo más claro es cuando en el formulario se debe indicar el género.

Figura 2

Etiqueta radiobutton

```

22      <h1>Formulario</h1>
23      <form action="" method="">
24          <label>Genero</label><br>
25          <label>
26              <input type="radio" name="genero" value="H">
27              Masculino</label>
28          <label>
29              <input type="radio" name="genero" value="M">
30              Femenino</label>
31      </form>

```

Como muestra la imagen anterior, el input tiene unos atributos que son:

- **Type:** el tipo del elemento, define su estructura, en este caso es de tipo radio que hace referencia a radiobutton.
- **Name:** el nombre que tendrá el elemento y que será de vital importancia porque con ese nombre será recibido su valor en la página donde se vaya a procesar la información.
- **Value:** el valor que tendrá el elemento y que cuando se envíe el formulario con sus datos a la otra página lo que este dentro del value es lo que se envía, siempre y cuando ese radiobutton este chequeado.

Como se puede ver, ambas etiquetas input en el name tienen el mismo texto; esto es necesario para los radiobutton, para que solo se deje seleccionar un radiobutton y no seleccione ambos al tiempo.

La etiqueta <label> sirve para definir el nombre o título que tendrá esa parte del formulario, es el texto descriptivo a mostrar de cada una de las etiquetas.

En el navegador, lo que se lleva del formulario se ve de la siguiente manera:

Figura 3

Etiqueta radiobutton



Archivo | /Users/joseaguilar/Documents/index.html

Aplicaciones Curso de Laravel... Ruby on Rails des... 7.- C

Título principal de la página

Pasos para crear un algoritmo

1. definir el problema
2. Datos de entrada
3. Datos de Salida
4. Proceso necesario a realizar

Formulario

Genero

☐ Masculino ☐ Femenino

Ahora, seguiremos con los inputs tipo text que hacen referencia a cajas de texto donde el usuario va a poder escribir información.

Figura 4

Etiquetas input

```
<h1>Formulario</h1>
<form action="" method="">
  <label>Nombre:</label>
  <input type="text" name="nombre"><br>
  <label>Correo:</label>
  <input type="text" name="correo"><br>
  <label>Telefono:</label>
  <input type="number" name="telefono"><br>
  <label>Genero:</label><br>
  <label>
    <input type="radio" name="genero" value="H">
    Masculino</label>
  <label>
    <input type="radio" name="genero" value="M">
    Femenino</label>
</form>
```

La imagen anterior muestra que la etiqueta input se maneja a través del type que es el tipo de dato de entrada del formulario; se puede observar que dos son de entrada tipo texto, es decir, que el usuario ingresa texto en ellas, mientras que la etiqueta input del teléfono es de tipo number; esto restringe a que solo se pueden poner números y no permite el ingreso de texto; así se obtiene una primera validación para evitar errores de información.

Estas etiquetas no tienen un value por defecto, porque el value se llena. Cuando el usuario ingresa el texto en ellas y ese texto es el que se envía a la página donde se va a procesar, pero lo mismo que las anteriores, su valor es recibido a través del name.

Checkbox

Es otro tipo de input que se refleja visualmente, en forma de cajas chequeables, pero permite el chequeo de varias al tiempo, sin restricción.

Figura 5

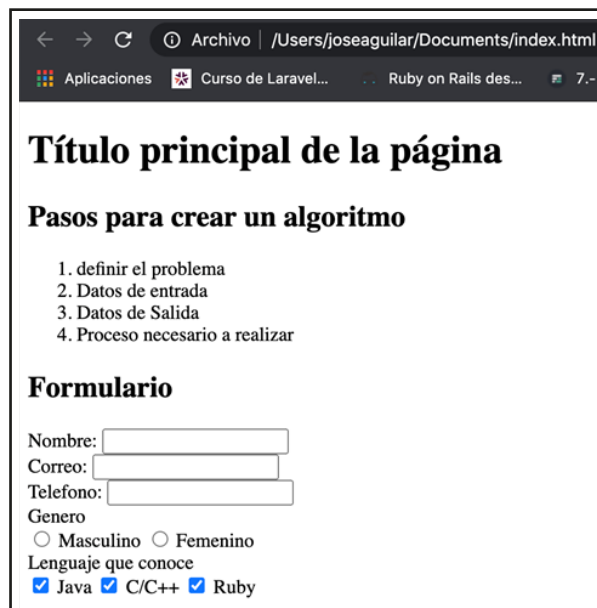
Input type checkbox

```
37   <label>Lenguaje que conoce</label><br>
38   <label>
39     <input type="checkbox" name="Java" value="Java">
40     Java
41   </label>
42   <label>
43     <input type="checkbox" name="C" value="C">
44     C/C++
45   </label>
46   <label>
47     <input type="checkbox" name="Ruby" value="Ruby">
48     Ruby
49   </label>
50 </form>
```

El código indica el tipo de input llamado checkbox el cual muestra un cuadro seleccionable; al seleccionar el cuadro, se envía la información del value de esa etiqueta, a la página donde se procesará.

Figura 6

Visualización de la etiqueta checkbox



Archivo | /Users/joseaguiar/Documents/index.html

Aplicaciones Curso de Laravel... Ruby on Rails des... 7.-

Título principal de la página

Pasos para crear un algoritmo

1. definir el problema
2. Datos de entrada
3. Datos de Salida
4. Proceso necesario a realizar

Formulario

Nombre:

Correo:

Telefono:

Genero

☐ Masculino ☐ Femenino

Lenguaje que conoce

☒ Java ☒ C/C++ ☒ Ruby

Select

La etiqueta select permite hacer un botón desplegable que muestra información y permite seleccionar un solo dato, o según como se programe, permitirá seleccionar varios.

Figura 7

Etiqueta select

```

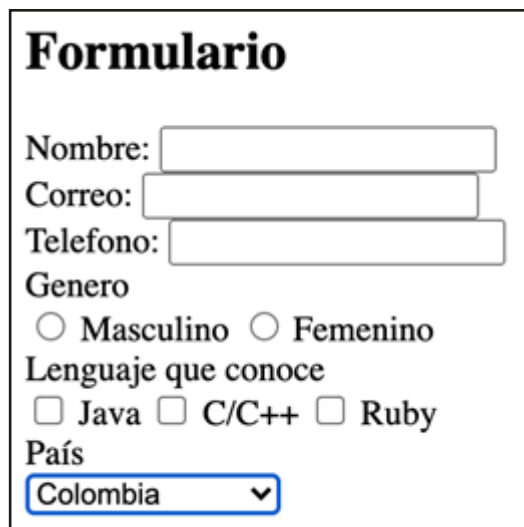
50      <label>País</label><br>
51      <select>
52          <option>Colombia</option>
53          <option>Estados Unidos</option>
54          <option>España</option>
55          <option>Holanda</option>
56          <option>Brasil</option>
57      </select>
58  </form>

```

Esta etiqueta se muestra en la página en ejecución, como se ve en las imágenes siguientes:

Figura 8

Visualización etiqueta select



Formulario

Nombre:

Correo:

Telefono:


Genero
☐ Masculino ☐ Femenino

Lenguaje que conoce
☐ Java ☐ C/C++ ☐ Ruby

País

Figura 9

Visualización etiqueta select



Formulario

Nombre:

Correo:

Telefono:

Genero
☐ Masculino ☐ Femenino

Lenguaje que conoce
☐ Java ☐ C/C++ ☐ Ruby

País
☒ Colombia
☐ Estados Unidos
☐ España
☐ Holanda
☐ Brazil

Button

La etiqueta botón permite la interacción para que el usuario envíe los datos registrados en el formulario, a la página que se va a procesar; existen varios tipos de botones, botón tipo submit donde la función de ese botón es enviar todos los datos a la página configurada en el action del formulario.

Figura 10

Botones

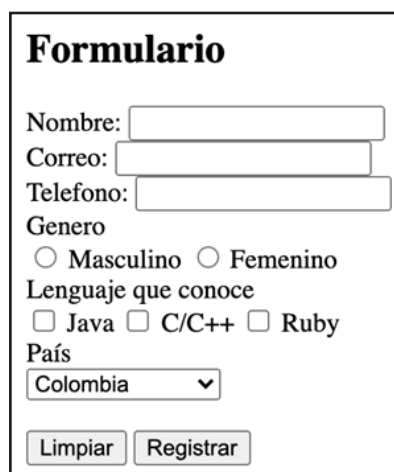
```

50      <label>País</label><br>
51      <select>
52          <option>Colombia</option>
53          <option>Estados Unidos</option>
54          <option>España</option>
55          <option>Holanda</option>
56          <option>Brazil</option>
57      </select>
58  </form>

```

Figura 11

Visualización de botones



Formulario

Nombre:

Correo:

Telefono:

Genero
☐ Masculino ☐ Femenino

Lenguaje que conoce
☐ Java ☐ C/C++ ☐ Ruby

País