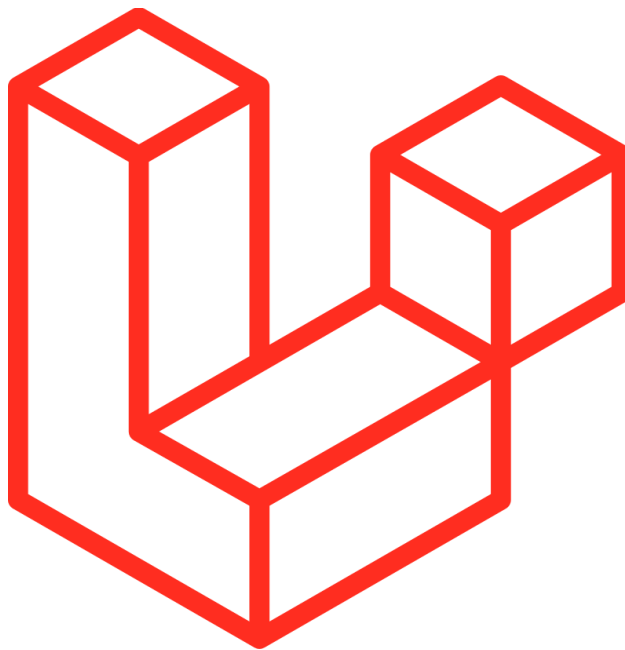


DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

Ejercicios LARAVEL



Actualizado febrero 2025

Fco. Javier Tárrega Andreu

Licencia



Reconocimiento - No comercial - CompartirIgual(BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, cuya distribución debe realizarse con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán diferentes símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**

 **Atención**

 **Interesante**

ÍNDICE DE CONTENIDO

Ejercicio 1	3
Ejercicio 2	3
Ejercicio 3	3
Ejercicio 4	3
Ejercicio 5	3
Ejercicio 6	3
Ejercicio 7	3
Ejercicio 8	4
Ejercicio 9	4
Ejercicio 10	4
Ejercicio 11	4
Ejercicio 12	4
Ejercicio 13	4
Ejercicio 14	4
Ejercicio 15	5
Ejercicio 16	5

EJERCICIO 1

Modifica la vista welcome para que después del texto “Laravel/Vite Bootstrap 5 Example”, aparezca un guión y después el contenido de la entrada “APP_NAME” del .env (puedes usar los {{ }} para hacerlo)

EJERCICIO 2

Modifica la vista welcome para que debajo del botón “View on getbootstrap.com”, aparezca un texto con el contenido de la entrada “timezone” de “/config/app.php” (puedes usar los {{ }} para hacerlo).

EJERCICIO 3

Accede a la pantalla de registro y comprueba que puedes crear un usuario. Después accede a phpmyadmin y comprueba que lo ha guardado en la BBDD.

EJERCICIO 4

Realiza todo lo explicado y después accede a la url <http://taller-laravel.local/login> y simula que has olvidado la contraseña, te pedirá la dirección de email para enviarte un enlace para resetear la password. Realiza todo el proceso y comprueba que funciona.

EJERCICIO 5

Revisa todo lo que nos ha mostrado por pantalla el comando dd sobre la request para familiarizarte con los datos que tenemos disponibles de cualquier petición http.

EJERCICIO 6

Modifica la ruta a la vista welcome que tenemos en web.php para que use el método Route::view y además le pasemos un array con al menos dos datos que mostraremos en la vista.

EJERCICIO 7

Modifica el archivo de rutas web.php para que todas las rutas usen el middleware ‘auth’ y observa lo que ocurre cuando intentas acceder a ellas sin estar autenticado.

EJERCICIO 8

Revisa toda la secuencia de lo ocurrido para entender bien el proceso de la solicitud.

EJERCICIO 9

Revisa el código de `resources/views/marca/lista.blade.php` para entender bien el proceso de la extensión del layout `@extends('layouts.app')` y del uso de `@section('content')`.

EJERCICIO 10

Revisa los cambios hechos en la aplicación para comprender bien todos los conceptos que ya hemos estudiado y de qué forma los hemos aplicado en nuestra aplicación.

EJERCICIO 11

Revisa los cambios hechos en la aplicación para comprender bien todos los conceptos que ya hemos estudiado y de qué forma los hemos aplicado en nuestra aplicación

EJERCICIO 12

Practica con diferentes tipos de mensajes para comprobar que se muestran correctamente (los dejaremos finalmente comentados en el código). Por ejemplo, puedes probar con:

```
//Session::flash('errors', collect(['Mensaje de error-1','Mensaje de error-2','Mensaje de error-3']));  
//Session::flash('success', 'La marca se ha creado satisfactoriamente');  
//Session::flash('info', 'Información acerca de la creación de la marca');  
//Session::flash('warning', 'Advertencia acerca de la creación de la marca');  
//Session::flash('danger', 'ERROR acerca de la creación de la marca');  
//Session::flash('mensaje', 'Mensaje de error');
```

EJERCICIO 13

Verifica con phpmyadmin que se ha creado la tabla de marcas en la BBDD.

EJERCICIO 14

Siguiendo el mismo procedimiento que hemos seguido para crear y ejecutar la migración de marcas, tienes que crear y ejecutar una migración para las ubicaciones que creará una tabla (ubicacions) exactamente con los mismos campos que en la tabla de marcas (id, nombre).

Después de hecho lo anterior, crea otra migración para una tabla de ordenadores (ordenadors), pero de momento no la ejecutes ya que luego añadiremos los campos.

EJERCICIO 15

Ejecutar la migración de ordenadores con claves ajenas que hemos propuesto antes. Además, crea y ejecuta una nueva migración para la tabla de softwares.

Opcionalmente para practicar puedes crear también y ejecutar las migraciones de las tablas de: monitores (monitors), teclados, ratones (ratons), componentes, impresoras y dispositivos de red (dispreds).

El diseño Físico que utilizar se resume en:

- ✓ marcas (id ai pk, nombre varchar50)
- ✓ ubicacions (id ai pk, nombre varchar50)
- ✓ ordenadors (id ai pk, numero varchar20, idmarca FK, modelo varchar20, idubicacion FK, tppc varchar20, numserie varchar25, red varchar20, maclan macAddress, iplan ipAddress, macwifi macAddress, ipwifi ipAddress, hd1 varchar50, hd2 varchar50, observaciones longText)
- ✓ -softwares (id ai pk, descripcion varchar80, idmarca FK, modelo varchar20, tpsoft varchar20, numserie varchar25, licencia varchar25, actualizar bool, origen varchar50, hd varchar50, observaciones longText)
- ✓ monitors (id ai pk, numero varchar20, idmarca FK, modelo varchar20, idubicacion FK, tpmon varchar20, numserie varchar25, tamano varchar20, observaciones blob, tienedvi bool, tienehdmi bool)
- ✓ teclados (id ai pk, numero varchar20, idmarca FK, modelo varchar20, idubicacion FK, tptec varchar20, numserie varchar25, observaciones longText)
- ✓ ratons (id ai pk, numero varchar20, idmarca FK, modelo varchar20, idubicacion FK, tpratons varchar20, numserie varchar25, observaciones longText)
- ✓ -componentes (id ai pk, numero varchar20, idmarca FK, modelo varchar20, idubicacion FK, tpcomp varchar20, numserie varchar25, observaciones longText)
- ✓ impresoras (id ai pk, numero varchar20, idmarca FK, modelo varchar20, idubicacion FK, tpimpresora varchar20, numserie varchar25, red varchar20, memoria int, serie bool, usb bool, wifi bool, paralelo bool, ethernet bool, observaciones longText)
- ✓ dispreds (id ai pk, numero varchar20, idmarca FK, modelo varchar20, idubicacion FK, tpdisp varchar20, numserie varchar25, red varchar20, maclan macAddress, iplan ipAddress, observaciones longText)

EJERCICIO 16

Crear las clases de seeders necesarias para poblar de datos las tablas de: ubicacions, ordenadors, softwares, monitors, teclados, ratons, componentes, impresoras y dispreds; igual que hemos hecho con la tabla de marcas.

Además, modifica la clase DatabaseSeeder para que llame a ejecución a los seeders que hemos creado antes.

Ejecuta todos los seeders y comprueba mediante phpmyadmin que todas las tablas se han poblado de datos.