



GUÍA DE PRÁCTICAS DE LABORATORIO

PRÁCTICA NRO 6

Fecha: 22 de noviembre de 2020

Carrera: Ingeniería Computación	Docente: René Guamán Quinche	Semestre: V
Periodo lectivo: Octubre 2020 - Marzo 2021	Asignatura: Desarrollo Basado en Plataformas	Paralelo: "A"
Resultado de Aprendizaje:		
Nombre de la Unidad: Tecnología del cliente web		
Tema: bootstrap	Número horas: 3	

OBJETIVO DE LA PRÁCTICA

- ✓ Crear las interfaces para una pequeña aplicación web utilizando tecnologías como HTML5, CSS3, Bootstrap 4

MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS

- ✓ Sistema Operativo Ubuntu 17.10 o similares, Sistema Operativo Windows en cualquier versión
- ✓ Html5, Css3 y Bootstrap4

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

Se desea tener las interfaces necesarias para la gestión de usuarios en una aplicación. Para ello se realizará lo siguiente:

1. Interface de home con enlaces
2. Formulario de login
3. Formulario de registro de usuario
4. Interfaz de listado de usuarios
5. Interfaz de borrado de usuario
6. Interfaz de detalle de usuario

HOME

1. Crea un archivo html importando Bootstrap 4
2. Utiliza un navbar y un jumbotron para crear la siguiente interface (puedes usar la extensión de los snippets de bootstrap4)



LOGIN

Al dar clic en el navbar de login debemos abrir una ventana modal.

- Crea una modal con la extensión de los snippets

En el enlace de login del navbar puedes poner estos atributos

- **data-toggle="modal" data-target="#modelId"** (debes poner el id correcto)

y cambia el contenido de la ventana modal como se muestra en la siguiente imagen:

Regístrate aquí'." data-bbox="114 146 472 335"/>

Para ello tendrás que considerar las clases de Bootstrap siguientes:

- **.form-group**: div para agrupar label y un input
- **.form-control**: los inputs tienen un formato especial y toman el ancho con 100% de su contenedor padre.
- **.input-group, .input-group-prepend**: investigálo es para poner símbolos antes de los inputs.

Para poner los símbolos necesitaras añadir el link al css de font-awesome (fa5-\$-css).

Intenta hacer que el botón de login y el de close cierren el modal. Si ves necesario cambiar la estructura del html puedes

hacerlo. El enlace de regístrate aquí deberá cerrar esta ventana y abrir el otro modal que haremos después (este paso queda pendiente)

REGISTRO DE USUARIOS



Crea otro modal para el registro de los usuarios. **No olvides cambiar el id de este modal**, no debe ser igual al modal de login. Debes poder abrir este modal con el menú (navbar) en el link de registro.

Para que los nombre y apellido aparezcan en un mismo renglón (deben estar en un mismo .row y cada uno en un div con .col-6) o usar los flex

Se deben validar todos los inputs, tamaño mínimo de caracteres, requeridos, en el caso de las contraseñas investiga un patrón para obligar el uso de mayúsculas y minúsculas números y letras y un tamaño mínimo de 6 caracteres. En el caso de las fechas poner una fecha máxima (atributo max). Debes tener un formulario (form) y el botón de registrarse debe ser un input o button de tipo submit.

ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS (CONSULTA)



- Crea un nuevo archivo consultas.html que se encargará de mostrar el listado de usuarios registrado en la plataforma.
- Cada usuario lo mostraremos en un componente tipo “media object” de Bootstrap 4 (investigálo), se compone de **div.media** (div padre) y como hijos serían 3 divs, **.media-left** (imagen), **.media-body** (datos usuario), **.media-right** (botones), puedes usar **.align-self-center** para centrar los elementos de forma

vertical. Debes jugar con los tamaños ya sea con **.col-1,2,...,12** o con **w-25,50,75,100**



- Utiliza CSS para añadir un borde a todos los elementos con clase .media
- Añade el paginado, puedes tomarlo de la documentación de bootstrap.
- Las imágenes son tomadas de <https://randomuser.me/api/portraits/women/0.jpg>, intercambia women por men y puedes cambiar el número entre 0 y 100 para obtener otras imágenes. La clase **.rounded-circle** se encarga de hacerla circular. El width de la imagen puede heredar de su contenedor padre.

BORRAR USUARIO

Crea una modal, estilo libre que pregunte si estás seguro de borrar al usuario, muestra los datos del usuario que será borrado, puedes re-utilizar lo que ya se realizó en la ventana de administración de usuarios.

Debe abrirse este modal al dar clic en los botones de borrar.

EDITAR USUARIO

Copia la modal de registro de usuario, y pégala en el archivo de consulta.html, cámbiale el título a la modal para que diga edición de usuario, y ponle valores a los inputs pueden ser iguales a tu primer ejemplo. Esta ventana se debe abrir cuando presiones el lápiz de tu primer usuario.

ENLAZAR TODO

- Asegúrate que de la página de home todos los enlaces sean funcionales, el navbar debe llevarte a login, registro y consultas (administración de usuarios).
- El login podría llevarte al registro cuando le presionan en registrarse aquí (y cerrar login)
- En consulta.html se podría pegar nuevamente el navbar pero que todos los enlaces te lleven a home.

DETALLE DE USUARIO

Crea un archivo detalle.html que se encarga de mostrar la página del perfil del usuario con todos los datos que registro (sin mostrar los passwords) pero sí podrías mostrar el url de su imagen y podrías dar la posibilidad de cargar otra imagen si lo desea (la funcionalidad no es importante, sólo el diseño). El formato es libre pero esta página se abriría cuando presionan la lupa.

RESPONSIVA

Visualizar tu aplicación web en diferentes tamaños de la ventana y trata de hacer responsiva tu aplicación usando **.col-prefijo(sm,md,lg,xl)-1,2,...12**. Al menos tener 2 versiones una para default (para Smartphones) y otra para tamaño mediano o mayor

FECHA DE ENTREGA

- El plazo de entrega de la práctica finalizará el domingo 29 de noviembre de 2020, a las 23:59h
- La entrega se realizará a través de la plataforma Moodle
- Se adjuntará todos los ficheros de la práctica para su correcto funcionamiento. Se debe agregar el código en un repositorio git (<https://bitbucket.org/>).

RESULTADOS OBTENIDOS

1. Una aplicación funcional en html, css y bootstrap

BIBLIOGRAFÍA

Transparencias de la clase
Código desarrollado en clases