

Tarea 9: Estructuras de control y tratamiento de Formularios.

Formularios

Los formularios permiten solicitar información al visitante de una página Web. Están compuestos por campos de diferente tipo, cuya información se enviará a una dirección URL (indicada en el código) al pulsar el botón de envío.

La declaración de formulario queda recogida por las etiquetas `<form></form>`, las cuales deben encerrar la definición de todos los campos del formulario. En la etiqueta de apertura `<form>` tenemos que indicar los atributos básicos:

action="": Entre comillas se indica la acción a realizar al enviar el formulario. En general se indicará el nombre de un fichero alojado en el servidor, el cual se encargará de procesar la información. Aunque también se le puede indicar una dirección de correo para que envíe directamente todo el contenido, de la forma: mailto:direccion_de_correo.

method="" (post o get): Indica el método de transferencia de las variables. El método "post" envía los datos de forma no visible, mientras que el método "get" los adjunta a la URL a la que se redirige.

enctype= "": Especifica el tipo de codificación de la información enviada. Con `method="get"` no se realiza codificación, solo se cambian caracteres especiales como el espacio, por lo que no es necesario indicar `enctype`. Cuando el valor del atributo "method" es "post", podemos utilizar los siguientes valores:

- **application/x-www-form-urlencoded**: Es el valor predeterminado. Codifica todos los caracteres antes de enviarlos.
- **multipart/form-data**: Es requerido al enviar archivos mediante un formulario. No codifica la información.
- **text/plain**: No codifica la información, solo cambia los espacios por el símbolo "+".

Estructuras de control:

Las estructuras de control nos permiten controlar el flujo del programa: tomar decisiones, realizar acciones repetitivas etc, dependiendo de unas condiciones que nosotros mismos establezcamos. Así podemos hacer un script que nos salude cada día de la semana de una manera diferente. O por ejemplo hacer un script que nos pida la contraseña una y otra vez hasta que suministremos la opción correcta.

- **La toma de decisiones if-else**
- **Bucles: While**
- **Bucles: do While**
- **Bucles: for**
- **Swich/case**
- **Eor each**