


Práctica 1

Desarrolla la parte cliente de una aplicación web que permita llevar a cabo la **gestión de proyectos** de un conjunto de usuarios. (Un usuario varios proyectos.)

Al ejecutar esta aplicación debe aparecer una página de login similar a la de la imagen.



El formulario tiene un título centralizado "Gestión de proyectos". Debajo del título hay dos campos de entrada de texto. El primer campo está etiquetado como "Usuario" y el segundo como "Contraseña". Debajo de los campos hay dos botones: "Alta" a la izquierda y "Consulta" a la derecha.

En esta página si el usuario es nuevo, escribirá un nombre y una contraseña que cumpla con los requisitos de seguridad (mínimo ocho caracteres de longitud y letras mayúsculas, minúsculas y números) y hará clic en el **botón alta**. Tras las validaciones oportunas, codifica el envío de datos al servidor y supón que el servidor lo inserta en la base de datos sin problemas. Tras recibir el ok por parte del servidor, le preguntaremos que color de fondo quiere cuando trabaje con la aplicación y lo guardaremos en local.

Si el usuario no es nuevo escribirá su nombre y contraseña y hará clic en el **botón consulta**. Tras comprobar que existe y que su contraseña es correcta, mostraremos en la misma página, el título de todos los proyectos que ha creado y cambiaremos el color de fondo.

En esta última parte (usuario no nuevo) tienes dos opciones:

- 1.- Vamos a suponer que la información sobre los usuarios y proyectos está en **arrays**. (no peticiones a un servidor) .
- 2.- Que el servidor nos lo envía en un **json**.

También vamos a añadir los botones que permitan dar de **alta** o de **baja** un proyecto. En ambos casos solicitaremos el título del proyecto y lo añadiremos o eliminaremos de la página y del array o del json.

Gestión de proyectos

Usuario

nieves

Contraseña

Alta

Consulta

Listado de proyectos

Título proyecto uno

Título proyecto dos

Añadir

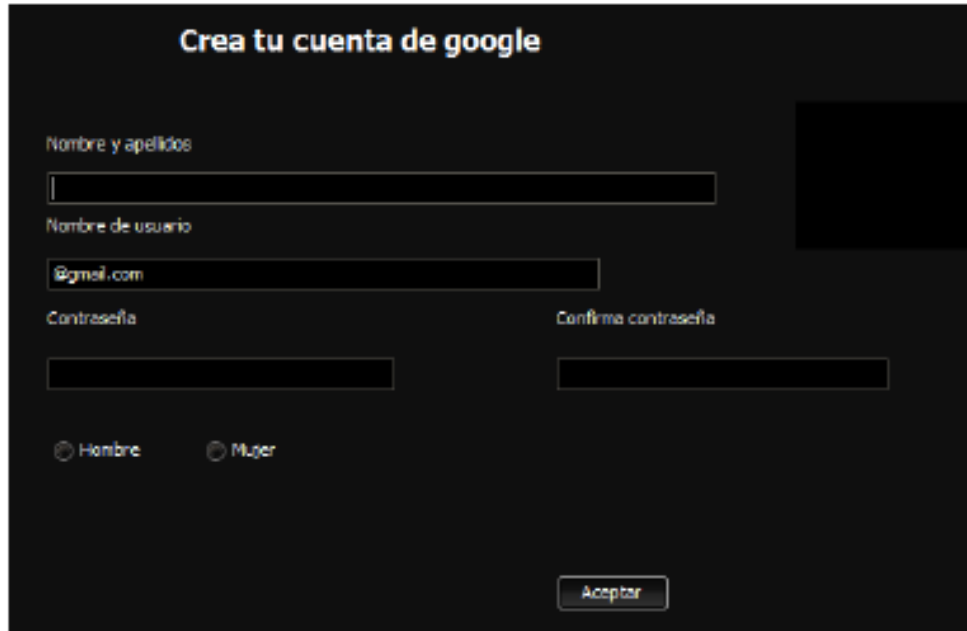
Borrar

Se pide:

- Programación orientada a objetos.
- Validación de datos de entrada (try catch)
- Envío de datos a un servidor.
- Arrays-- Json
- Almacenamiento local.
- Uso de JQuery
- Manipulación del DOM
- Uso de typescript
- Algúncomponentes web.

Práctica 2

Desarrolla una aplicación web que permita dar de alta una cuenta en gmail. Como bien sabes, las cuentas están asociadas a personas y en cada cuenta hay correos.

El formulario tiene un fondo negro con el título "Crea tu cuenta de google" en blanco. A la derecha hay un recuadro gris rectangular. Los campos de entrada son: "Nombre y apellidos" (un solo campo), "Nombre de usuario" (un campo con "@gmail.com" pre-llenado), "Contraseña" y "Confirma contraseña" (dos campos separados). Debajo de los campos de contraseña hay dos botones de radio etiquetados "Hombre" y "Mujer". En la parte inferior derecha hay un botón "Aceptar".

Crea tu cuenta de google

Nombre y apellidos

Nombre de usuario

@gmail.com

Contraseña

Confirma contraseña

☐ Hombre ☐ Mujer

Aceptar

Todos los datos de entrada son obligatorios. La contraseña debe cumplir con los requisitos de seguridad (mínimo ocho caracteres de longitud y letras mayúsculas, minúsculas y números). Tras las validaciones enviaremos los datos al servidor para su almacenamiento en una base de datos. (También los guardaremos en un array o en un json).

El servidor llevará a cabo la operación y nos responderá con un mensaje de *cuenta creada* o si ya existe esa cuenta nos responderá con un mensaje de *cambie el nombre de cuenta, esa ya existe*.

Tras crear una cuenta, en la parte inferior de la página, simula un inicio de sesión.

Inicio de sesión

Cuenta	<input type="text" value="ninruiz@gmail.com"/>
Contraseña	<input type="password" value="*****"/>
<input type="button" value="Entrar"/>	

Si en nuestra "base de datos" (array o json) encontramos esta cuenta y la contraseña es correcta, mostraremos la lista de los correos recibidos.

Si no existe o la contraseña es incorrecta, mostraremos un error. Si existe pero no hay correos, mostraremos un mensaje indicando cuenta vacía.

3 mensajes recibidos

Destinatario uno	Asunto uno
Destinatario dos	Asunto dos
Destinatario tres	Asunto tres

Se pide:

- Programación orientada a objetos.
- Validación de datos de entrada (try catch)
- Envío de datos a un servidor.
- Almacenamiento local.
- Uso de JQuery
- Manipulación del DOM
- Uso de typescript
- Componentes web.