

# Quadern d'exercicis

## Tema 4 - Servicis i recursos web

1. Crea una pàgina web senzilla tipus formulari amb un camp de text i un botó.
2. Introdueix el codi necessari per a que quan es faça clic en el botó es cride a una funció Javascript que mostre un missatge d'alerta indicant que el botó s'ha polsat.
3. Realitza una recerca de webs que tinguen REST APIs entre les proporcionades per al tema. Mira les que proporcionen URLs d'exemple per a que les proves i posa aquestes URLs en la barra de direccions del navegador per a veure què tornen. Normalment seran strings de tipus JSON.
4. Elegeix alguna REST API que t'agrade (potser que necessites demanar una API\_KEY) i revisa la documentació para veure com s'han de fer les consultes. Fes les proves en el mateix navegador modificant paràmetres fins que tingues clar com funciona.
5. Torna a la funció Javascript que has creat a l'exercici 2 i introduceix en ella les consultes que has provat a l'exercici 4 mitjançant axios. Recull l'eixida com a un missatge d'alerta per veure que t'ix el mateix que abans.
6. Ara toca processar el JSON que et torna axios com a "response". Mira l'exemple de la teoria i intenta accedir a cadascun dels camps que t'interessen. Pots mostrar cada camp en missatges d'alerta distints.
7. Per una altra banda, crea una base de dades MySQL amb una taula per a guardar els camps que t'interessen de les consultes anteriors.
8. Per una altra banda, desenvolupa un script PHP (pots utilitzar Notepad++ o qualsevol altre editor), seguint l'esquema de la teoria, que et permeti arreplegar els paràmetres que se li passen com a POST i guardar-los en la taula de la base de dades.
9. Implementa una nova funcionalitat Javascript en la pàgina web que et permeti cridar mitjançant Ajax al PHP que has creat en l'exercici anterior, passant-li com a paràmetres els que has obtingut de la consulta a la REST API. Pots implementar aquest codi en la mateixa funció de l'exercici 2 o fer-te una altra funció. No es necessari que crees un altre botó en el fitxer HTML.