

## Módulo 2 - PHP | Exercício 2 – AVILA Crew Website

### Introdução à arquitetura de um website em PHP

#### Temas abordados

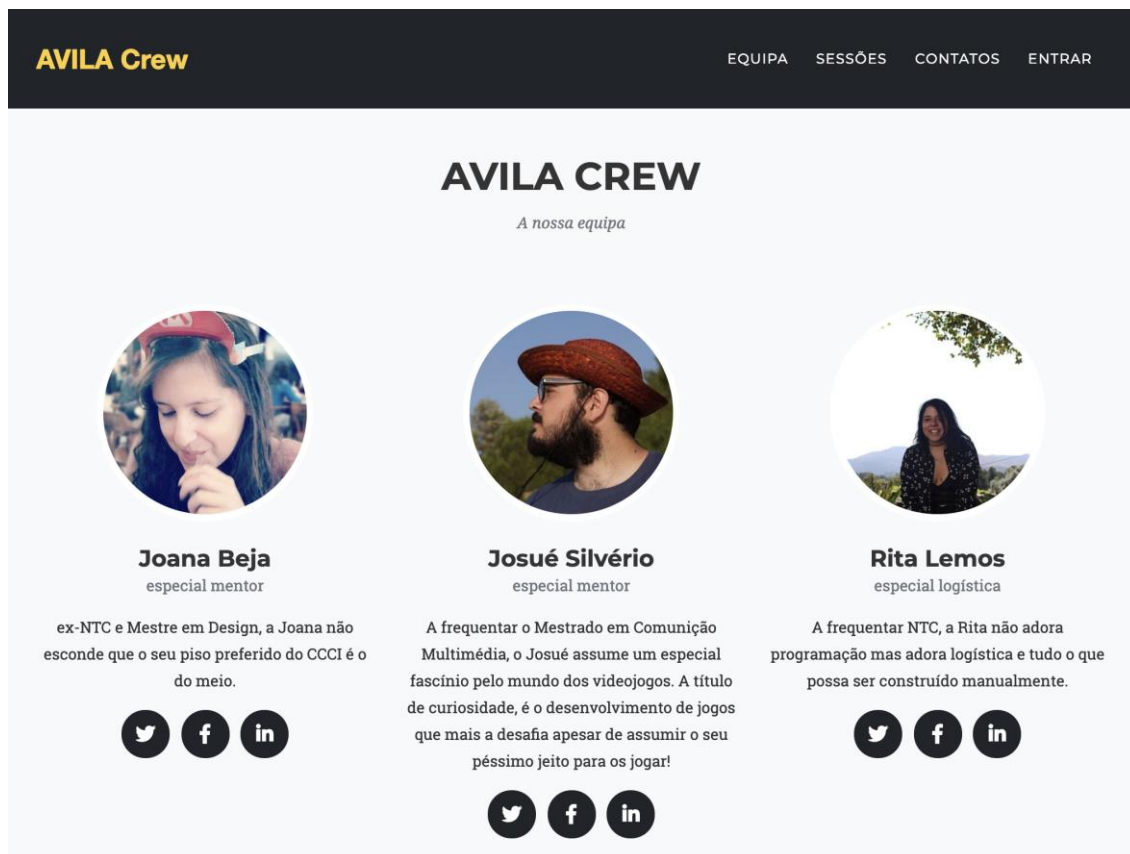
- Construção e utilização de componentes
- Visualização de dados
- Criação de páginas

Versão resolvida: [http://labmm.clients.ua.pt/deca\\_21L4/deca\\_21L4\\_p/avila02/](http://labmm.clients.ua.pt/deca_21L4/deca_21L4_p/avila02/)

Neste exercício pretende-se tornar dinâmica a informação dos mentores. Para tal, foi criado o ficheiro “data/data\_team\_members.php”, analise o seu conteúdo e a estrutura de armazenamento da informação. Este ficheiro deverá ser utilizado pelos componentes de visualização dos dados dos mentores.

#### PARTE 1

1. Efetue as alterações necessárias no ficheiro “components/cp\_team.php” para que a informação dos mentores utilize os dados que se encontram disponíveis no ficheiro “data/data\_team\_members.php”. A informação constante neste ficheiro nunca deve ser duplicada para outras páginas ou componentes.



2. Agora vamos proceder à ligação da página de perfil de cada mentor, para tal:
  - a. Crie uma nova página “member\_info.php” na pasta deste exercício. Esta página pode ser criada a partir da duplicação da página “team.php”. Substitua o local onde se encontra o componente “cp\_team.php” por um *h2* temporário “Informação do mentor”;
  - b. No componente “cp\_team.php” adicione nas imagens dos mentores uma hiperligação, para a página “member\_info.php”. Nessa ligação é necessário passar um parâmetro na query string com o ID do mentor que foi clicado. Exemplo, [http://labmm.clients.ua.pt/deca\\_21L4/deca\\_21L4\\_p/avila02/member\\_info.php?id=5](http://labmm.clients.ua.pt/deca_21L4/deca_21L4_p/avila02/member_info.php?id=5)
  - c. Publique e verifique as alterações!
3. Para que a página de perfil de um mentor “member\_info.php” funcione adequadamente deve efetuar as seguintes alterações no componente
  - a. Crie um novo componente “cp\_member\_details.php”;
  - b. Adicione o componente na página, no local onde colocou o texto temporário do ponto anterior;
  - c. No componente, adicione a ligação à estrutura de dados “data\_team\_members.php”;
  - d. No componente, adicione o conteúdo apresentado a seguir, correspondente à camada de visualização de informação deste componente:

```
<section class="bg-light" id="member_details">
  <div class="container">
    <div class="row">
      <div class="col-lg-12 col-sm-6 text-center">
        ">
        <h2 class="section-heading text-uppercase"><?= $mentor_name; ?></h2>
        <h3 class="section-subheading text-muted mb-2"><?= $mentor_title; ?></h3>
        <p><?= $mentor_description; ?></p>
      </div>
    </div>
  </div>
</section>
```

- e. Antes deste código, adicione a lógica necessária para a criação da camada de dados. Utilize o valor do ID, passado no URL, para filtrar os dados na estrutura de dados “data\_team\_members.php” e atribuir a cada uma das variáveis anteriores os respetivos valores;
- f. Publique e verifique as alterações!

## PARTE 2

Nesta parte pretende-se adicionar mecanismo de proteção dos dados.

1. Adicione ao componente “cp\_member\_details.php” as verificações necessárias para a validação do ID membro;

2. Caso ocorra uma falha na validação ID deve mostrar uma informação que o membro escolhido não existe. Para tal, crie e inclua na página um novo componente “cp\_404.php”. Explore o repositório de *snippets* (<https://bootsnipp.com/>) e crie a sua página de 404;
3. Publique e teste o resultado!

## PARTE AVANÇADA

**Nesta parte pretende-se tornar a consulta de dados dinâmica.**

*Nota: Recomendado para alunos que já dominem o conceito de array.*

4. Altere a estrutura de dados “data\_team\_members.php” para armazenar os dados num array;
5. Efetue as alterações necessárias nas páginas e nos componentes de visualização dos dados dos mentores;
6. Publique e teste o resultado!

**Pretende-se agora melhorar a página de visualização de todos os membros.**

7. Efetue as alterações necessárias de forma a que no componente “cp\_team\_members.php” cada membro seja também um componente;
8. Publique e teste o resultado!