

PRÁCTICA 1

1. Realiza un programa PHP que te muestre en un formulario una selección de equipos de un determinado deporte (desplegable). Debes seleccionar tu preferido y que se muestre una imagen en la cabecera de la página con una foto del escudo del club. Se valoran las comprobaciones.
2. Realiza un programa para controlar una votación sobre qué asignatura te gusta más. Tendrás botones para pinchar para cada asignatura y se incrementará la variable de sesión correspondiente. Después se incrementará la barra de votaciones correspondiente. La barra puedes hacerla pintando con svg, o con una barra de progreso (<progress>).
3. **Diccionario.** Realiza un programa que gestione un diccionario de palabras español – inglés (o idiomas que prefieras). Se mostrará un campo de texto para buscar palabras por uno de los idiomas y un botón de buscar. Crearás un botón también para insertar una nueva palabra y su traducción (se hará mediante un formulario, y en un modal). Cuando el buscador te devuelva una palabra habrá un botón/enlace para eliminar esa palabra del diccionario. Se debe hacer en un único fichero. Se usarán sesiones para guardar el diccionario.
4. **Publicidad.** Tenéis que crear una web con un banner con publicidad. La imagen que se muestre en el banner dependerá del valor que tenga una cookie creada por vosotros con los gustos personales de una persona. Esa imagen se mostrará de forma aleatoria entre todas aquellas de los gustos personales que haya marcado el usuario. Para marcar los gustos (se creará la cookie) se creará un formulario con checkboxes por categorías (deportes: baloncesto, tenis, ... ; música: trap, rock, pop, hiphop, ... ; etc). Se deja a vuestra elección las categorías a mostrar.
5. **Gestor de tareas.** Utilizando sesiones vamos a crear un gestor de tareas. En la parte superior de la web aparecerán los botones de acciones (añadir tarea, borrar lista de tareas). Debajo aparecerán las tareas creadas. Cada tarea almacenará: descripción de la tarea, fecha límite y prioridad (número de 1 a 3). Las tareas cuya fecha límite se haya sobrepasado aparecerán tachadas, con un estilo que se note que es una tarea finalizada. Para la prioridad se mostrará un pequeño círculo o imagen de un color que indique la prioridad de la tarea (rojo, amarillo, verde, por ejemplo). Junto a cada tarea aparecerá un ícono con un contenedor de basura para borrar la tarea seleccionada.
6. **Carro de la compra.** Tenéis que realizar una página web con una tienda que se vendan productos de cierto tipo, a vuestra elección. Como aún no hemos visto bases de datos tenéis que crear los productos en un array asociativo inicializado con vuestros productos (nombre, descripción, precio, imagen). Tendréis una pagina principal index.php que muestre todos los productos de ese array. En la parte superior de la página habrá un ícono con un carrito de la compra y un número con el número de artículos en el carro.
 - a. *Mostrar productos.* Al mostrar los productos en la tienda colocaréis un botón de "comprar" que lo que hará será añadir ese producto al carro de la compra.

Obviamente el carro de la compra será un array almacenado en la sesión con los productos comprados. Si se da varias veces al botón se sumará en la cantidad de ese producto en el carro, no se introducirá una nueva línea en el carro.

- b. *Mostrar carro.* Nos mostrará los artículos que tenemos para comprar junto con la cantidad. Tenéis que implementar una forma de variar la cantidad de producto en el carro (cuadro texto, links, etc.). Tenéis que implementar un botón para eliminar cada línea del carro de la compra.

Ayudas:

- Hay que usar campos hidden en los formularios para pasar entre páginas el identificador o el nombre del producto para que podamos buscarlo en el carro o para añadirlo al carro.
- El array del carro puede ser numérico o asociativo, pensad que la clave será lo que uséis para encontrar el producto en el carro y poder modificarlo o borrarlo.
- Recordad el uso de funciones de arrays (in_array(), array_key_exists(), ...).
- Cuando se borra un elemento en un array numérico las claves no se reordenan, si queréis que lo hagan hay que usar la función array_values() para reasignar el array con las claves numéricas consecutivas.
- Si alguien se anima puede usar.
- Si alguien no quiere hacerlo con sesiones y prefiere usar Localstorage o IndexedDB también puede hacerlo.