

PRÁCTICAS DE PHP

Uso del programa XAMPP:

- Para arrancar apache es necesario ejecutar **ArranqueApache** (en programación/Programación para WEB).
- Para arrancar MySQL es necesario ejecutar **Arranque MySQL**.
- Para gestionar las bases de datos y usuarios es necesario indicar la dirección `localhost/phpmyadmin` en el navegador.

PRÁCTICAS:

1. Almacena en un vector los 10 primeros número pares. Imprime cada uno en una línea.
2. Mostrar en pantalla una tabla de 10 por 10 con los números del 1 al 100.
3. Diseña un conversor de euros a pesetas con la siguiente arquitectura:
 - En el página *peticion.html* se lee el valor a transformar y se llama a *conversion.php*.
 - *conversion.php* realiza los cálculos y muestra el resultado.
4. Diseña el siguiente formulario para un restaurante:
 - Debe existir una caja de texto para almacenar un nombre.
 - La lista de platos se mostrará a través de una lista de selección. Esta lista se generará de forma dinámica leyendo una base de datos.
 - Información sobre la base de datos:
 - Base de datos: *restaurante*.
 - Tabla: *disponible*.
 - Único campo la tabla: *platos*.
 - Cuando se submita la información otra página mostrará el pedido.
5. Diseña una aplicación en el que haya un formulario con dos partes diferenciadas: datos personales y pedidos. Cuando se envíe la información se debe almacenar en *cookies* los datos personales y mostrar los datos enviados por el formulario. Cuando se vuelva a cargar el formulario se utilizará la información almacenada en las *cookies*.
6. Complementa la práctica anterior añadiendo una página *login* que permita el acceso a dos usuarios predefinidos (con sus correspondientes contraseñas).
7. Mejora la página *login* anterior para que se puedan registrar nuevos usuarios.

8. En una aplicación web se desea comprar productos. Existe un primer formulario donde el usuario introduce sus datos personales (nombre, teléfono, e-mail y NIF) y el tipo de producto. Con esta información la aplicación ofrece la posibilidad de introducir información adicional relativa al tipo de producto seleccionado. Consideremos los siguientes tipos de productos:

- Libro. Información adicional: título.
- Teléfono móvil. Información adicional: nombre del modelo, pulgadas y sistema operativo.
- Ordenador: nombre del modelo, capacidad del disco duro y RAM.

La información personal introducida debe aparecer cuando se selecciona la información del tipo de producto. Además, debe poder visualizarse la compra ya realizada. También debe de ser posible hacer varias compras.

9. Diseña la siguiente página de *login*:

- El sistema leerá el nombre de usuario y la contraseña y comprobará si son adecuados mirando en la base de datos de usuarios (en la que están todos los usuarios y las contraseñas).
- El sistema debe de responder alguno de esto mensajes:
 - Usuario autorizado.
 - Usuario no autorizado.
 - Usuario inexistente autorizado.

10. Diseña la siguiente página web:

- Crea una tabla con dos campos: *artículo* y *número de unidades*.
- Diseña un script en php que cargue en una lista de selección única aquellos artículos para los cuales el número de unidades sea mayor que cero.

11. Utilizando las dos prácticas previas diseña un pequeño sitio web que gestione una tienda. Módulos:

- Módulo de autenticación. Permite pasar al módulo de pedido.
- Módulo de pedido.

El acceso al segundo módulo debe hacerse a través del primero exclusivamente.