

Módulo Profesional 07:

Desarrollo web en entorno servidor

Actividad UF2

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

MODALIDAD ONLINE

Nombre del alumno



Listado de Actividades en la sesión del usuario

Objetivos

Competencias asociadas:

- Desarrollo de aplicaciones web en entorno servidor
- Programación en PHP
- Código empotrado con lenguaje de marcas

Metodología

- Preparación individual

Entrega

Fecha: 03/11/2022

Formato: Fichero .zip con código fuente

Dedicación estimada

120 minutos

Documentos de referencia

Libro de referencia de la asignatura.

Vídeos explicativos colgados en el portal.

Resultados de aprendizaje

- Desarrollo de páginas web dinámicas.
- Uso de código empotrado en lenguaje de marcas.
- Uso de persistencia a nivel de sesión.
- Cookies

Criterios de evaluación

- Cumplir con la funcionalidad de la aplicación
- Legibilidad y simplicidad del código

Desarrollo de la actividad

La presente actividad será una continuación de la actividad desarrollada en la UF1:

Con el objetivo de promocionar diferentes movimientos culturales en nuestra comunidad, desarrollaremos una aplicación web en la que publicar las nuevas actividades que están disponibles.

La aplicación contará con un formulario en el que podremos introducir los datos de la actividad:

- Título
- Fecha
- Ciudad
- Tipo
- Gratis / De pago

El tipo de actividad será un desplegable en el que solo estarán disponibles las siguientes opciones: Cine, Comida, Copas, Cultura, Música y Viajes.

Las imágenes están disponibles en el campus, en la propia definición de la actividad. Los animo a que aprovechen la actividad para practicar las habilidades en html/css.

Nuevos requerimientos para la actividad de la UF2

- Incluiremos gestión de usuarios.
 - La aplicación deberá comprobar si el usuario se a autenticado, si es así, le mostrará la pantalla para ver y crear actividades.
 - Si no está autenticado, le mostrará la pantalla de Log In (Autenticación). En la que deberá escribir el usuario y la contraseña.
 - La comprobación de si es un usuario válido se realizará contra valores fijos:
 - usuario: ifp
 - contraseña: 2022
 - Una vez el usuario esté autenticado, se mostrará el nombre del usuario y un enlace o botón para Salir. Cuando el usuario haga click en Salir, se cerrará la sesión y por lo tanto deberá volver a la pantalla de LogIn.
 - Cuando se haga LogIn (Entrar) se guardará una “cookie” de forma tal que, aunque se cierre la aplicación, el usuario al volver estará aún autenticado. Sólo se borrará la cookie cuando haga Salir (Logout)
- Listado de actividades
 - Esta vez sí tendremos un listado de las actividades que se vayan creando.
 - La persistencia de las actividades se hará en la sesión del usuario

La aplicación mostrará los datos de las actividades que se hayan creado. De cada actividad se mostrarán todos sus datos. Se mostrará además la imagen correspondiente según el tipo de actividad.

Dejo a vuestra creatividad el estilo, colores y diseño visual. Sólo les pido guiarse por el siguiente esquema:

