

5 Interacción con los clientes

Ejercicio 5.1: Hacer un euroconversor de euros a dólares.

Ejercicio 5.2: Hacer un conversor de euros a libras o a dólares (que el usuario elija una moneda y sólo una).

Ejercicio 5.3: Ampliar el ejercicio de la galería de fotos realizada anteriormente y permita al usuario añadir nuevas fotos. Para ello hay que poner el atributo:

`enc_type=multipart/form-data` en el FORM y usar la variable `$_FILES['foto']`

Ejercicio 5.4 Realizar el conversor de monedas en una única página creando una máquina de estados.

Máquinas de estados: A veces puede interesar que una misma página se envíe a sí misma información. Para ello se implementa una máquina de estado. La idea es que al principio de la página se determina si es la primera invocación de la página o si es una llamada a sí misma con información, y se realiza una acción u otra. Por ejemplo:

```
if (isset($_REQUEST["estado"]) && ($_REQUEST["estado"]==1)) { echo ... }  
resto_del_prog_principal con HIDDEN
```

Al introducir el elemento HIDDEN el mismo cliente nos indicará (sin que lo sepa) el estado en el que está.

La ventaja que tiene el uso de máquinas de estado es que permite reutilizar código (aunque realmente sería más adecuado escribir el código a reutilizar en un fichero aparte e incluirlo donde se desee) y que se reduce el número de páginas de un proyecto (lo que facilita su gestión, manejo de versiones, etc). Además, al reducir el número de páginas también se reduce las posibilidades de fallo. A veces puede ser que falle una determinada funcionalidad que dependa de dos páginas, lo que implica revisar las dos páginas y comprobar su comunicación. Con una sólo página (con máquina de estados) es más sencillo.