

## **Práctica 6.- Diseño de Aplicaciones de Internet – PHP**

**Jose Antonio Molina Montoro**

**74736108-T**

### **1. Enunciado**

En la aplicación hay dos tipos de usuarios que deben darse de alta para realizar operaciones: Apostantes y Propietarios.

Los apostantes pueden consultar los vehículos en subasta y ver el precio más alto ofertado por cada vehículo. Cada apostante puede consultar también sus apuestas. Un apostante puede apostar por un vehículo, indicando una cantidad de apuesta que debe ser superior a la oferta más alta en ese momento. Después de realizar una apuesta, se le mostrarán al apostante los datos del vehículo por el que acaba de apostar, la cantidad de su apuesta y la cantidad más alta apostada (probar a hacer apuestas simultáneas de más de un apostante sobre el mismo vehículo).

Cada propietario puede dar de alta un vehículo, indicando hasta qué día estará abierta la puja y su precio de salida. Nadie puede apostar después de la fecha indicada ni a un precio inferior que el de salida. Una vez terminado el tiempo de subasta de un vehículo, éste será vendido al apostante que haya ofertado el precio mayor, al cual se le notificará el hecho por correo electrónico.

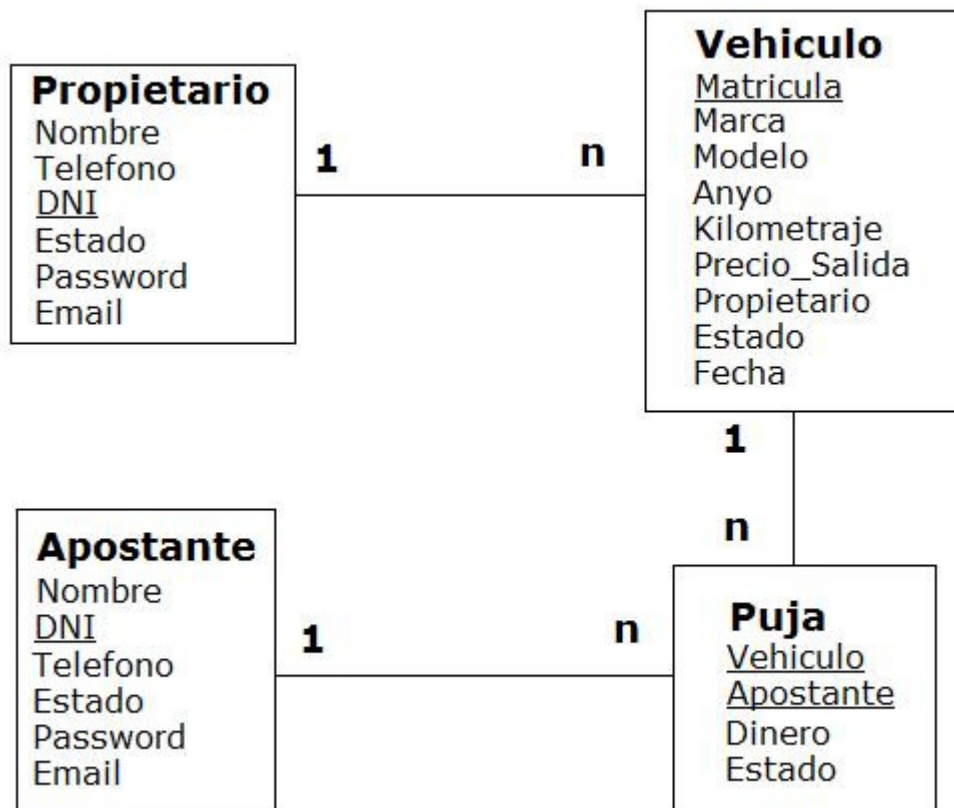
Si un propietario se da de baja, no se borra de la base de datos, pasará a un estado de “baja”. Lo mismo ocurre con los apostantes y las apuestas de un apostante que se da de baja. En cuanto a los vehículos, si no hay apuestas sobre su vehículo que se desea dar de baja, el propietario podrá eliminarlo de la base de datos, en otro caso pasará a estado de “baja”. Se recomienda introducir un campo estado en el vehículo, con los siguientes valores: “subasta”, “vendido” y “baja”.

Los apostantes sólo pueden hacer apuestas en vehículos que estén en estado de “subasta”.

La aplicación debe incluir una página principal para dar de alta a los dos tipos de usuarios. Luego debe tener otra página para cada uno, con un menú para realizar cada una de las operaciones permitidas en cada caso.

### **2. Diagrama**

Se adjuntará un diagrama de clases para la estructura de datos MySQL que se tomará como base de datos en la práctica PHP. La base de datos empleada es una modificación de la que se usó en la práctica 5.



A continuación se especificarán datos de los diversos campos que tiene cada clase dentro de la base de datos:

Apostante		
Campo	Tipo	Longitud
Nombre	varchar	15
<u>DNI</u>	varchar	9
Telefono	int	9
Estado	varchar	6
Password	varchar	15
Email	varchar	40

Propietario		
Campo	Tipo	Longitud
Nombre	varchar	15
Telefono	<u>int</u>	<u>9</u>
<u>DNI</u>	varchar	9
Estado	varchar	6
Password	varchar	15
Email	varchar	40

Puja		
Campo	Tipo	Longitud
<u>Vehiculo</u>	varchar	8
<u>Apostante</u>	varchar	9
Dinero	int	8
Estado	varchar	6

Vehiculo		
Campo	Tipo	Longitud
<u>Matricula</u>	varchar	8
Marca	varchar	15
Modelo	varchar	15
Anyo	int	4
Kilometraje	int	6
Precio_Salida	int	8
Propietario	varchar	9
Estado	varchar	10
Fecha	timestamp	

Cabe destacar que en la práctica el campo “Estado” solo tomará ciertos valores. En Vehículos se contemplan los estados “subasta”, “baja”, “vendido” y “sin vender” (esta última se refiere a cuando ha cumplido el plazo para comprar el vehículo y nadie ha pujado por él). En Pujas, Apostantes y Propietarios se contemplan las posibilidades de “activo” y “baja”.

### 3. Funcionamiento de la página

La página del servicio de subastas será visitada a través de su dirección de índice, que permite identificarse a Propietarios y Apostantes así como el registro de nuevos usuarios. Se puede acceder desde la siguiente dirección:

<http://bios.ugr.es/dai/Martes/74736108T/Practica6/index.php>

Los apostantes podrán pujar por vehículos, consultar todas las pujas en las que han participado (y desde este menú pueden dar de baja sus pujas) y podrán darse de baja. Al darse de baja un apostante sus pujas pasarán a ser dadas de baja.

Los propietarios pueden registrar vehículos, consultar los vehículos que les pertenecen y están o han estado en oferta, así como darlos de baja desde este menú. Los vehículos se darán de baja en el caso de haber apuestas sobre ellos. En caso contrario, los vehículos serán directamente eliminados de la base de datos al no haber nadie pujando por ellos (además, se eliminarían las pujas en estado de baja que pudiera haber sobre ellos). Los propietarios también podrán darse de baja, pasando todos sus vehículos a estado de baja igualmente.

Cabe destacar que además de apostantes y propietarios habrá un tipo especial de usuario, el Administrador. Este usuario especial se dedicará a emplear la opción de notificar subastas

concluidas una vez al día. De esta forma, se comprobará si hay vehículos que ya han superado su fecha límite para poder apostar por ellos. En ese caso, se pasará el vehículo a estado de vendido o sin vender, según corresponda. Si el vehículo ha sido vendido se notificará al apostante ganador del mismo mediante el envío de un correo electrónico (emplearemos el formmail disponible de otra práctica a pesar de su funcionamiento incorrecto). Para acceder a la cuenta de administrador no importará si se elige Apostante o Propietario, pero en ambos casos habrá que introducir:

**DNI:** 74736108T

**Password:** administrador