

Unitat 3. PHP Avançat

U3_PJ. Projecte PHP

Resultats d'aprenentatge associats i criteris d'avaluació:

RA 3. Escriu blocs de sentències embeguts en llenguatges de marques, seleccionant i utilitzant les estructures de programació.

Criteris d'avaluació:

- a) S'han utilitzat mecanismes de decisió en la creació de blocs de sentències.
- b) S'han utilitzat bucles i s'ha verificat el seu funcionament.
- c) S'han utilitzat "arrays" per a emmagatzemar i recuperar conjunts de dades.
- d) S'han creat i utilitzat funcions.
- e) S'han utilitzat formularis web per a interactuar amb l'usuari del navegador web.
- f) S'han emprat mètodes per a recuperar la informació introduïda en el formulari.
- g) S'han afegit comentaris al codi.

RA 4. Desenvolupa aplicacions Web embegudes en llenguatges de marques analitzant i incorporant funcionalitats segons especificacions.

Criteris d'avaluació:

- a) S'han identificat els mecanismes disponibles per al manteniment de la informació que concerneix un client web concret i s'han assenyalat els seus avantatges.
- b) S'han utilitzat mecanismes per a mantindre l'estat de les aplicacions web.
- c) S'han utilitzat mecanismes per a emmagatzemar informació en el client web i

per a recuperar el seu contingut.

- d) S'han identificat i caracteritzat els mecanismes disponibles per a l'autenticació d'usuaris.
- e) S'han escrit aplicacions que integren mecanismes d'autenticació d'usuaris.
- f) S'han utilitzat eines i entorns per a facilitar la programació, prova i depuració del codi.

RA 5. Desenvolupa aplicacions Web identificant i aplicant mecanismes per a separar el codi de presentació de la lògica de negoci.

Criteris d'avaluació:

- f) S'han escrit aplicacions Web amb manteniment d'estat i separació de la lògica de negoci.
- g) S'han aplicat els principis de la programació orientada a objectes.
- h) S'ha provat i documentat el codi.

Temporalització

- 4 sessions

Lliurament:

- En un arxiu **ZIP** han d'estar tots els fitxers en **PHP**. U3_PJ1.NomCognom.zip

Enunciat del projecte

L'objectiu d'aquest projecte és posar en pràctica tot el que s'ha treballat en aquesta unitat:

1. **Formularis**: validació de dades, stickyform, pujar arxius, ...
2. Ús **d'include** i **require** per organitzar els arxius.
3. Ús de **sessions** i **cookies**
4. Ús de **classes** i **objectes**.

Per fer-ho podeu triar una de les següents **opcions**:

1. Implementar la proposta del **professor**.
2. Implementar la **teua proposta**.

Proposta del professor: **Ressenyes personals llibres**

La idea és crear un sistema personal on poder registrar els llibres que un llig. En línies generals aquestes serien les seues funcionalitats:

- Pàgina de **login** per a un usuari predefinit. Opció de marcar no tornar a preguntar.
- **Llistat de llibres**: apareixerà el títol, autor, data de lectura, valoració i portada del llibre.
- **Detall llibre**: a banda de mostrar la informació anterior, també mostrarà el resum o comentaris personals del llibre.
- **Afegir un llibre**: permet registrar un nou llibre amb tota la informació indicada anteriorment (títol, autor, data de lectura, valoració, imatge del llibre, resum).
- També tindrà un botó per **tancar la sessió**.

La teua proposta

- Fes un breu resum indicant les parts que tindrà la teua aplicació.
- Valida amb el professor la teua proposta i , si és el cas, fes les modificacions oportunes.
- Algunes idees són:
 - Gestor de documents
 - Llibre de receptes

- Sistema registre comandes taules restaurant
- Gestor despeses diàries

Avaluació del projecte

1. Formularis (10 punts):

- Realitza la **validació de dades** en el servidor:
 - Els camps no poden estar buits.
 - L'email ha de tenir un format correcte.
- Implementa **stickyform** per evitar que l'usuari haja de reescriure els camps després d'un error de validació.
- Permet la **pujada d'arxius** (foto de perfil) amb la verificació que només s'accepten imatges (formats JPEG, PNG).

2. Ús de Sessions i Cookies (8 punts):

- Implementa el registre d'usuaris. Quan un usuari es registra correctament, guarda la seva informació en una cookie.
- Implementa l'inici de sessió. Quan l'usuari iniciï sessió, utilitza una **sessió** per guardar l'estat de l'usuari connectat.
- Afegeix una funcionalitat de "Recordar-me" que utilitza cookies per mantenir la sessió iniciada durant un cert temps, fins i tot si l'usuari tanca el navegador.

3. Organització del Projecte (Ús d'Include i Require) (2 punts):

- Organitza el teu projecte en diferents fitxers PHP utilitzant **include** i **require** per a evitar duplicació de codi.

4. Ús de Classes i Objectes (Programació Orientada a Objectes) (10 punts):

- Crea una o més classes amb mètodes per modificar els atributs de la classe.

Funcionalitats Addicionals:

- Comenta tot el codi seguint bones pràctiques.