

Inmobiliaria

Partiendo de la base de datos que se entrega, crear una aplicación web de gestión de una inmobiliaria (solo para uso interno). Deberá accederse a la aplicación a través de un login (usuario admin, contraseña admin codificada).

▪ Login y registro (2p)

Una vez identificado correctamente, en la parte superior derecha de **todas** las páginas de la aplicación (excepto el login) deberá mostrarse el nombre del usuario y un enlace/botón de desconexión que al ser pulsado redirigirá a la página de login. También se incluirá información sobre fecha y hora de la última conexión del usuario (no de la actual). El acceso del usuario debe controlarse mediante sesiones y la conexión se debe implementar mediante cookies.

El usuario admin además tendrá un apartado para añadir nuevos usuarios. Este usuario admin no puede ser eliminado, el resto de usuarios si se podrían borrar por el admin pero no modificar. La contraseña que se cree se generará de manera aleatoria y se guardará cifrada en la BBDD (mínimo 4 caracteres).

▪ Página principal (2,5p)

La primera página de la aplicación (una vez identificado el usuario correctamente) será un listado paginado (debe haber más de una página) de todas las viviendas disponibles ordenadas descendientemente por fecha de anuncio (es decir las fechas más recientes se verán en primer lugar).

La información que debe aparecer en los listados es: id, tipo de vivienda, zona, nº de dormitorios, tamaño, precio y tantos enlaces con el nombre “foto 1, foto 2, foto 3” como fotos tenga la vivienda. Al pulsar cada uno de esos enlaces se abrirá una pestaña nueva en el navegador que mostrará la foto. Si la vivienda no tuviera fotos no aparecerá ningún enlace.

Este listado debe incluir de manera integrada en la tabla los botones de borrar y modificar. De manera que pulsando sobre la opción en la línea deseada ya se obtenga el registro sobre el que quiero realizar la operación.

▪ Otras funcionalidades (2,5p)

La aplicación debe permitir dar de alta nuevos anuncios y buscar anuncios por diferentes campos de búsqueda (hacer un formulario de búsqueda por 4 o 5 campos de la tabla viviendas, se buscarán las viviendas que cumplan las opciones seleccionadas, no tienen por qué seleccionarse todas).

▪ Diseño (3p)

Para implementar la aplicación es necesario utilizar POO y el modelo de diseño MVC. Preparar esquema de diseño UML.

Ejemplo formulario alta:

Insertar vivienda

Introduzca los datos de la nueva vivienda

Tipo de vivienda:

Zona:

Dirección:

Número de dormitorios: ☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 o más

Precio: €

Tamaño: metros cuadrados

Extras (marque los que procedan): ☐ Piscina ☐ Jardín ☐ Garage

Foto: Ningún archivo seleccionado

Observaciones:

Ejemplo formulario búsqueda:

Buscar viviendas

Introduzca los datos de las viviendas a buscar

Tipo de vivienda:

Zona:

Número de dormitorios: ☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 o más

Precio: ☐ <100.000 ☐ 100.000-200.000 ☐ 200.000-300.000 ☐ > 300.000

Extras: ☐ Piscina ☐ Jardín ☐ Garage

❖ Consideraciones sobre el ejercicio:

- ✓ En la base de datos, hay más tablas de las que necesitaréis para hacer el ejercicio, ya que está planteada para diseñada para poder hacer diferentes prácticas con ella. Debéis utilizar solo lo que necesitéis.
- ✓ La base de datos está diseñada para hacer actualizaciones y borrado en cascada. Os recomiendo mirar la estructura de las tablas cuando la importéis.
- ✓ La base de datos incluye una tabla para fotos de los anuncios. Se puede subir más de una foto de una vivienda.
- ✓ El ejercicio tendrá **un incremento de nota en si se usa AJAX para hacer peticiones asíncronas al servidor**, al menos para mostrar el listado paginado y borrado de anuncios. O si se utiliza un framework para su implementación: **LARAVEL**