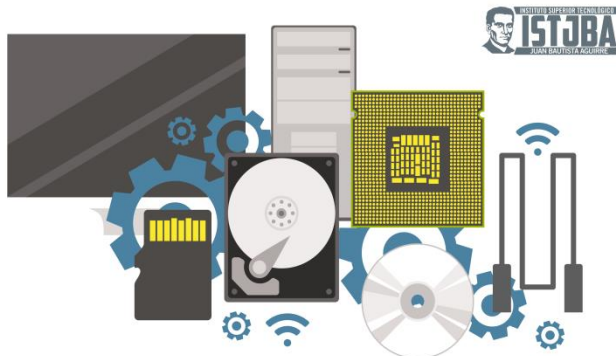


## GUIA DE ESTUDIOS

Instituto Superior Tecnológico Juan Bautista Aguirre



**Carrera: Tecnología en Ensamblaje y Mantenimiento de Equipos de Computo**

**Asignatura: Programación Visual**

**Docente: Ing. Jhonatan Almeida Vaca.MATI**

## Índice

### Tabla de contenido

Objetivo de la Guía de Estudio: .....	4
Contenido: .....	4
Descripción de la asignatura: .....	4
Plan para el desarrollo de las unidades:.....	4
Contenido de las diferentes unidades:.....	4
Desarrollo .....	6
Introducción a programación PHP.....	6
Algunos aspectos fundamentales de PHP .....	7
Referencias interesantes para complementar este manual .....	7
Conceptos básicos .....	9
Nuestro primer PHP.....	9
Variables .....	10
Aritméticos .....	11
Comparación .....	12
Lógicos .....	12
Condicionales .....	13
Bucles.....	15
Salida .....	17
Manejo de cadenas .....	18
Funciones.....	19
Librería.....	20
Envío y recepción de datos.....	21
Method GET y POST.....	22
Envío de emails.....	24
Crear la base de datos .....	25
Conexión a la base de datos .....	26
Consultas a la base de datos .....	27
Insertar registros .....	28
Borrar registros.....	30
Restringir el acceso.....	31
Distinción de usuarios .....	32
¿Qué son las sesiones? .....	33
Inicialización de la sesión.....	34
Ejemplo práctico .....	34
Error común.....	35
Carrito de compra.....	36

¿Qué son las cookies?.....	37
Cómo usar las cookies .....	38
Ejemplo de uso de cookies .....	38

## Objetivo de la Guía de Estudio:

Es el material didáctico que orienta el estudio de la asignatura Programación Visual de Tercer periodo de la carrera de Tecnología de Desarrollo de Software, siendo una fuente complementaria para favorecer el trabajo autónomo del estudiante, con la aplicación de técnicas, herramientas y lenguajes de programación visual que pueden utilizar a lo largo de su carrera.

## Contenido:

### Descripción de la asignatura:

MICRO CURRÍCULO									
1. Información General:									
A. Código de Asignatura: TDS2733					B. Asignatura: PROGRAMACION_VISUAL				
C. Carrera: TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE					D. Unidad de Organización Curricular: Profesional				
E. Año Lectivo: II Término 2019-2020					F. Modalidad: Presencial				
G. Período Académico: Tercero Paralelo: A					H. Créditos: 8				
I. Profesor Responsable de la Asignatura: Ing. Jhonatan Cesar Almeida Vaca					K. Profesores: Ing. Merino Gaviláñez Jonathan Eduardo				
J. Horas semanales: 7									
L. Horas de clase: 126 Teóricas 72 Prácticas 54 Trabajo Autónomo 70					M. Horas de Tutorías: 4 Presenciales Virtuales: 4				
2. Prerrequisitos y Correquisitos:									
Pre requisitos					Co requisitos				
Asignatura		Código			Asignatura		Código		
FUNDAMENTOS_DE_PROGRAMACION		TDS1713							
PROGRAMACION_ORIENTADA_A_OBJETOS		TDS2723							
3. Descripción de la Asignatura:									
<ul style="list-style-type: none"><li>La Programación Visual basados en el desarrollo científico y tecnológico contribuye a la formulación de sistemas de información que permitan optimizar los procesos operativos de las organizaciones; a través de la sistematización de los mismos, de manera eficiente, efectiva y eficaz.</li><li>Esta asignatura se incorpora al pensum, con el propósito de poner en práctica conceptos, técnicas y métodos de Programación Visual ; enmarcados, desde su introducción, análisis, diseño e implementación de programas informáticos basados en objetos.</li></ul>									
4. Objetivos Específicos de la Asignatura:(Con fundamento en los objetivos generales de la carrera)									
<ul style="list-style-type: none"><li>Reemplazar el uso de licencias de software pre-canceladas.</li><li>Permitir el acceso libre a la información que se presenta en internet empleando entornos operativos con características similares o de mejor desempeño de las existentes entre las licencias pagadas.</li><li>Incorporar el conocimiento del manejo sostenido sobre el sistema de licencia abierta instalando herramientas compatibles que respondan a todas las necesidades que el usuario diariamente realiza en su equipo informático.</li></ul>									

### Plan para el desarrollo de las unidades:

MEDIA			
10. Evaluación del Estudiante por Resultados de Aprendizaje:			
Instrumentos	Primer Parcial		Segundo Parcial
Examen	4		4
Gestión Práctica	3		3
Gestión Formativa	3		3

### Contenido de las diferentes unidades:

U.1.	NOMBRE DE LA UNIDAD:	Introducción a programación PHP					
	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	El estudiante estará en la capacidad de configurar el entorno de PHP y reconocer sus variables					
Contenidos		Horas Clase		Horas de Tutorías	Horas de Trabajo Autónomo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	Mecanismos de Evaluación
		Teórica	Prácticas				
Introducción a la programación Visual.		2	1		2	Conceptualización de php y su entorno	
Síntesis de PHP, conceptos generales		2	1		2		evaluación escrita,

Variables del entorno	2	2		2	Identificación de las variables del entorno	Entrega de trabajos y ensayos
Variables y tipo de datos	2	2		2	Identificación de variables y tipos	
METODOLOGÍAS DE	Observación directa, Desarrollo de ejercicios.					
RECURSOS DIDÁCTICOS:	Clases virtuales y prácticas, reforzadas con el uso de herramientas tecnológicas zoom, presentaciones de clases dinámicas con netbeans y visual studio, en el laboratorio de computación					

U.2.	NOMBRE DE LA UNIDAD:	Operadores, condiciones y formularios					
	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	El estudiante estar en capacidad de reconocer los diferentes tipos de condiciones , operadores, funciones, arreglos y diseñar un formulario básico					
Contenidos		Horas Clase		Horas de Tutoria	Horas de Trabajo Autonomo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	Mecanismos de Evaluación
		Teorica	Practicas				
Operadores		2	2	1	3	trabajar con ejercicios de operadores lógicos	evaluacion escrita, Entrega de trabajos, ensayos y proyectos
Variables Super Globales		2	2		4	Investigar las variables Super Globales	
formularios con POST y GET		4	3		2	Programación y reconocimiento de los metodos POST y GET	
Condiciones		2	2		3		
Operadores de comparación		1	1		2	Investigar las Condiciones, operadores aritméticos y lógicos, las diferentes estructuras de bucles	
Operadores lógicos		1	2		3		
Estructura de bucles		4	3		3		
Funciones		4	3		3	Estructurar un funcion en PHP	
Funciones Internas		2	1		4	Investigar las funciones Internas de PHP	
Arreglos		4	3		3	Programary conocer los arreglos en PHP	
Sesiones y Cookies		2	2		2	Investigar como se estructura las sesiones y cookies en php y su funcionamiento	
Formularios y validaciones		4	3		4	Validar el formulario diseñado en la unidad 1	
METODOLOGÍAS DE		Observación directa, Desarrollo de ejercicios.					
RECURSOS DIDÁCTICOS:		Clases virtuales y prácticas, reforzadas con el uso de herramientas tecnológicas zoom, presentaciones de clases dinámicas con netbeans y visual studio, en el laboratorio de comoutación					

U.3.	NOMBRE DE LA UNIDAD:	Entrada/Salida en Linux (Los discos y el sistema de archivos)					
	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	Reconocer los discos y las particiones, manejar los parámetros de los periféricos, elegir entre los diferentes sistemas de archivos, crear particiones, crear puntos de montaje, crear espacios de swap, gestionar los permisos y los propietarios de los archivos.					
Contenidos	Horas Clase		Horas de Tutoría	Horas de Trabajo Autónomo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	Mecanismos de Evaluación	
	Teórica	Prácticas					
Sistema de archivos	4	2	1	3	Trabajar con ejercicios sobre el manejo de archivos con php	evaluación escrita, Entrega de trabajos, ensayos y proyectos	
Subida de archivos	3	3		3	trabajar con ejercicios para subida de archivos al server		
PHP conexión con Mysql	3	3		4	Establecer con ejercicios conexiones de php con mysql		
Guardar, modificar, eliminar datos en la base con php y mysql	4	4		4	Ejecutar un proyecto para manejar el CRUD		
METODOLOGÍAS DE		Observación directa, Desarrollo de ejercicios.					
RECURSOS DIDÁCTICOS:		Clases virtuales y prácticas, reforzadas con el uso de herramientas tecnológicas zoom, presentaciones de clases dinámicas con netbeans y visual studio, en el laboratorio de computación					

U.4.	NOMBRE DE LA UNIDAD:	Administración de los usuarios					
	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	Comprender las nociones de gestión de los usuarios, crear y modificar usuarios y grupos, implementar una política de contraseñas, conocer los comandos avanzados.					
Contenidos		Horas Clase		Horas de Tutoría	Horas de Trabajo Autónomo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	Mecanismos de Evaluación
		Teórica	Prácticas				
Clases , funciones y objetos		4	2	1	4	Investigación y ejecución de ejercicios para construir clases y funciones	evaluación escrita, Entrega de trabajos, ensayos y proyectos
Herencia		2	1		4	Trabajar con ejercicios de herencia	
Programación Orientada a Objetos		4	2		4	Ejecución de un proyecto con POO	
METODOLOGÍAS DE		Observación directa, Desarrollo de ejercicios.					
RECURSOS DIDÁCTICOS:		Clases virtuales y prácticas, reforzadas con el uso de herramientas tecnológicas zoom, presentaciones de clases dinámicas con netbeans y visual studio, en el laboratorio de Computación					

U.S.	NOMBRE DE LA UNIDAD:	Servicios de Linux					
	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	Entender el proceso de boot, Efectuar los ajustes básicos de la BIOS, configurar el gestor de arranque GRUB, controlar el funcionamiento de init y del inittab, gestionar los servicios y runlevels System V y upstart, gestionar el sistema de inicialización y los servicios systemd.					
Contenidos		Horas Clase		Horas de Tutoría	Horas de Trabajo Autónomo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	Mecanismos de Evaluación
		Teórica	Prácticas				
Php con JavaScript		4	2	1	1	Investigación a php con JavaScript	evaluacion escrita, Entrega de trabajos, ensayos y proyectos
Librerías de JavaScript		4	2		2	Investigación de librerías JavaScript	
METODOLOGÍAS DE		Observación directa, Desarrollo de ejercicios.					
RECURSOS DIDÁCTICOS:		Clases virtuales y prácticas, reforzadas con el uso de herramientas tecnológicas zoom, presentaciones de clases dinámicas con netbeans y visual studio, en el laboratorio de computación					

## Desarrollo

### Introducción a programación PHP

PHP es el lenguaje de lado servidor más extendido en la web. Nacido en 1994, se trata de un lenguaje de creación relativamente reciente, aunque con la rapidez con la que evoluciona Internet parezca que ha existido toda la vida. Es un lenguaje que ha tenido una gran aceptación en la comunidad de desarrolladores, debido a la potencia y simplicidad que lo caracterizan, así como al soporte generalizado en la mayoría de los servidores de hosting, hasta los más simples y económicos.

La facilidad de PHP se basa en que permite embeber pequeños fragmentos de código dentro de lo que sería una página común creada con HTML. Esos scripts PHP nos permiten realizar determinadas acciones de una forma fácil y eficaz, pudiendo realizar todo tipo de tareas, de las más simples a las más complejas. Esta combinación de PHP dentro del marco de un documento HTML es lo que permite a desarrolladores sin prácticamente nada de experiencia crear comportamientos atractivos de una manera sencilla, una de las claves del éxito del lenguaje. En resumen, con PHP escribimos scripts dentro del código HTML. Como ya estamos familiarizados con HTML, empezar a desarrollar con PHP es prácticamente inmediato. Por otra parte, y es aquí donde reside su mayor interés, PHP ofrece un sinfín de funciones para la explotación de todo tipo de recursos, entre los que destacan las bases de datos, a las que podremos acceder de una manera llana, sin complicaciones.

PHP es lo que se denomina una tecnología del lado del servidor, que ahora se suele englobar dentro del término "Backend". Existen diversos competidores de PHP en el mundo Backend y todos tienen sus cosas buenas y malas. Resultaría muy arriesgado decir que una tecnología o un lenguaje sea mejor o peor que otro, pero sí podemos decir que PHP es el lenguaje preferido por el mayor número de programadores dedicados en el área Backend. Como competidores de PHP podríamos mencionar ASP.NET (o ASP tradicional), NodeJS, Ruby, Java, Python y un largo etc. Sin embargo, en nuestra opinión, si lo que quieres es desarrollar páginas web, el más sencillo y directo con el que podrías empezar es PHP.

Otra de las claves del éxito de PHP es que la mayoría de los CMS más populares (WordPress, Joomla!, Drupal) y los sistemas de comercio electrónico (Prestashop, Woocommerce, Magento), así como otros cientos de herramientas, están desarrollados en PHP. Por lo tanto, usar PHP es sinónimo de ser capaz de introducirte en muchas herramientas gratuitas y de código abierto para realizar cualquier cosa en el ámbito de la web.

Nota: En otro artículo más detallado podrás encontrar diversos motivos, y un vídeo, por los que decantarte por aprender PHP como lenguaje para el desarrollo backend.

## Algunos aspectos fundamentales de PHP

PHP, aunque multiplataforma, fue concebido inicialmente para entornos Linux y es en este sistema operativo donde se pueden aprovechar mejor sus prestaciones. La mayoría de los servidores de Internet y los hosting soportan PHP sobre sistemas operativos Linux, aunque sin embargo, puedes ejecutar PHP en cualquier otro sistema, obteniendo el mismo soporte y los resultados idénticos. Esto permite que puedas desarrollar PHP en cualquier ordenador, independientemente de si usas Windows, Linux o Mac.

El estilo de programación con PHP es totalmente libre. Puedes usar tanto programación estructurada (funciones) como Programación Orientada a Objetos (clases y objetos). Incluso algunas características de la programación funcional están siendo incorporadas actualmente. Es por ello que cualquier tipo de programador puede sentirse cómodo con PHP.

PHP presenta una filosofía de código abierto. Existen multitud de herramientas, librerías, frameworks gratuitos que llevan PHP a un nuevo nivel. Además el propio núcleo del lenguaje tiene una de las más nutridas cantidades de funciones para hacer todo tipo de operaciones. No necesitas invertir nada, de dinero, para disponer de un lenguaje poderoso y los mejores complementos para acelerar tu trabajo.

Referencias interesantes para complementar este manual

Este manual de PHP está destinado a aquellos que quieren comenzar de cero el aprendizaje de este lenguaje y que buscan en él la aplicación directa a su proyecto de sitio o a la mejora de su web. Los capítulos son extremadamente simples, buscando ser accesibles a la mayoría de las personas. Más tarde si lo deseas podrás seguir la lectura de otros manuales dentro de DesarrolloWeb.com para ampliar tus conocimientos en distintas áreas.

La forma en la que hemos redactado este manual lo hace accesible a cualquier persona no familiarizada con la programación. Aunque si es tu caso aquí en DesarrolloWeb.com tienes un excelente curso de programación en vídeo, en una serie de clases que impartimos en 2015. Aprenderás todos los conceptos iniciales que debes conocer para afrontar el estudio de cualquier lenguaje, como variables, tipos de datos, estructuras de control, funciones, etc.

Si el lector sabe programar, pero tiene poca experiencia, es posible que en determinados momentos pueda verse un poco desorientado. Nuestro consejo en ese caso es no obsesionarse con intentar entender todo antes de pasar al siguiente capítulo. Solo trata de asimilar algunos conceptos y practicar para ir obteniendo soltura. Siempre puedes volver atrás en cuanto una duda surja o cuando hayamos olvidado algún detalle. Nunca viene mal leer varias veces lo mismo hasta que quede bien grabado y asimilado.

Antes de comenzar a leer este manual es también aconsejable, haber leído previamente el manual sobre manual sobre páginas dinámicas, en el cual se explica a grandes rasgos qué es la programación del lado del servidor y por tanto qué es PHP. Esto es interesante porque PHP es un poco particular con respecto a lenguajes tradicionales, ya que para que se ejecute necesitamos un servidor y un cliente que tiene que solicitar una página a ese servidor. Eso es algo sobre lo que incidiremos en varios puntos del manual y en multitud de ejemplos, pero si se tiene claro de

antemano el flujo de vida de una página web, desde que se solicita mediante el acceso a una URL desde el navegador, hasta que el servidor la envía al cliente, será mucho mejor.

Más adelante te vendrá bien conocer el Taller de PHP, destinado a analizar de manera práctica la más variada gama de utilidades. Otra referencia a la cual haremos alusión es el tutorial de SQL que nos será de gran ayuda para el tratamiento de bases de datos y a MySQL, del que podremos aprender muchas cosas en el Taller de MySQL.

Para todos los lectores, pero aun más para las personas más inexpertas y con más dificultades de aprendizaje, tenemos además una recomendación que puede ayudarles mucho. Se trata del Videotutorial de PHP que estamos publicando con diversos vídeos que explican con gran detalle la programación en PHP.

Esperamos que este manual resulte de vuestro agrado y que corresponda a nuestras expectativas: El poder acercar PHP a todos aquellos amantes del desarrollo de webs que quieren dar el paso hacia las webs "profesionales".



# Conceptos básicos

El lenguaje PHP es un lenguaje de programación de estilo clásico, con esto quiero decir que es un lenguaje de programación con variables, sentencias condicionales, bucles, funciones..... No es un lenguaje de marcas como podría ser HTML, XML o WML. Está mas cercano a JavaScript o a C, para aquellos que conocen estos lenguajes.

Pero a diferencia de Java o JavaScript que se ejecutan en el navegador, PHP se ejecuta en el servidor, por eso nos permite acceder a los recursos que tenga el servidor como por ejemplo podría ser una base de datos. El programa PHP es ejecutado en el servidor y el resultado enviado al navegador. El resultado es normalmente una página HTML pero igualmente podría ser una pagina WML.



Al ser PHP un lenguaje que se ejecuta en el servidor no es necesario que su navegador lo soporte, es independiente del navegador, pero sin embargo para que sus páginas PHP funcionen, el servidor donde están alojadas debe soportar PHP.

## Nuestro primer PHP

La ventaja que tiene PHP sobre otros lenguajes de programación que se **ejecutan en el servidor** (como podrían ser los script CGI Perl), es que nos permite intercalar las sentencias PHP en las paginas HTML, es un concepto algo complicado de entender si no se ha visto nunca como funciona unas paginas PHP o ASP.

Vamos a ver un ejemplo sencillo para comprenderlo mejor. En azul está el código HTML y en rojo el código PHP. Seguiremos este criterio durante todo el manual.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>

<body>
```

Parte de HTML normal.  
<BR><BR>

```
<?php
echo "Parte de PHP<br>";

for($i=0;$i<10;$i++)
{
echo "Linea ".$i."<br>";
}
?
>

</body>
</html>
```

El código PHP ejecutado tiene dos partes: la primera imprime "Parte de PHP" y la segunda es un bucle que se ejecuta 10 veces de 0 a 9, por cada vez que se ejecuta se escribe una línea, la variable \$i contiene el número de línea que se está escribiendo.

No importa si no entiende muy bien el programa este ejemplo solo es para ilustrar como se intercala el código HTML y el código PHP.

## Variables

Una variable es un contenedor de información, en el que podemos meter números enteros, números decimales, caracteres... el contenido de las variables se puede leer y se puede cambiar durante la ejecución de una página PHP.

En PHP todas las variables comienzan con el símbolo del dólar \$ y no es necesario definir una variable antes de usarla. Tampoco tienen tipos, es decir que una misma variable puede contener un número y luego puede contener caracteres.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<?php
$a = 1;
$b = 3.34;
$c = "Hola Mundo";
echo $a,<br>,$b,<br>,$c;
?>
</body>
</html>
```

En este ejemplo hemos definido tres variables, \$a, \$b y \$c y con la instrucción echo hemos impreso el valor que contenían, insertando un salto de línea entre ellas.

Existen 2 tipos de variables, las variables locales que solo pueden ser usadas dentro de funciones y las variables globales que tienen su ámbito de uso fuera de las funciones, podemos acceder a una variable global desde una función con la instrucción `global nombre_variable;`

## Aritméticos

Los operadores de PHP son muy parecidos a los de C y JavaScript, si usted conoce estos lenguajes le resultaran familiares y fáciles de reconocer.

Estos son los operadores que se pueden aplicar a las variables y constantes numéricas.

Operador	Nombre	Ejemplo	Descripción
+	Suma	5 + 6	Suma dos números
-	Resta	7 - 9	Resta dos números
*	Multiplicación	6 * 3	Multiplica dos números
/	División	4 / 8	Divide dos números
%	Módulo	7 % 2	Devuelve el resto de dividir ambos números, en ejemplo el resultado es 1
++	Suma 1	<code>\$a++</code>	Suma 1 al contenido de una variable.
--	Resta 1	<code>\$a--</code>	Resta 1 al contenido de una variable.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<?php
$a = 8;
$b = 3;
echo $a + $b,"<br>";
echo $a - $b,"<br>";
echo $a * $b,"<br>";
echo $a / $b,"<br>";
$a++;
echo $a,"<br>";
$b--;
echo $b,"<br>";
?>
</body>
</html>
```

# Comparación

Los operadores de comparación son usados para comparar valores y así poder tomar decisiones.

rador	bre	plo	uelve cierto cuando:
==	l	\$a == \$b	igual \$b
!=	nto	\$a != \$b	distinto \$b
<	or que	\$a < \$b	menor que \$b
>	or que	\$a > \$b	mayor que \$b
<=	or o igual	\$a <= \$b	menor o igual que \$b
>=	or o igual	\$a >= \$b	mayor o igual que \$b

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Ejemplo de PHP</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<?php
```

```
$a = 8;
```

```
$b = 3;
```

```
$c = 3;
```

```
echo $a == $b,"<br>";
```

```
echo $a != $b,"<br>";
```

```
echo $a < $b,"<br>";
```

```
echo $a > $b,"<br>";
```

```
echo $a >= $c,"<br>";
```

```
echo $b <= $c,"<br>";
```

```
?>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

# Lógicos

Los operadores lógicos son usados para evaluar varias comparaciones, combinando los posibles valores de estas.

Operador	Nombre	Ejemplo	Devuelve cierto cuando:
&&	Y	(7>2) && (2<4)	Devuelve verdadero cuando ambas condiciones son verdaderas.
and	Y	(7>2) and (2<4)	Devuelve verdadero cuando ambas condiciones son verdaderas.
	O	(7>2)    (2<4)	Devuelve verdadero cuando al menos una de las es verdadera.
or	O	(7>2) or (2<4)	Devuelve verdadero cuando al menos una de las dos es verdadera.
!	No	!(7>2)	Niega el valor de la expresión.

<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->

<html>

<head>

<title>Ejemplo de PHP</title>

</head>

<body>

<?php

\$a = 8;

\$b = 3;

\$c = 3;

echo (\$a == \$b) && (\$c > \$b), "<br>";

echo (\$a == \$b) || (\$b == \$c), "<br>";

echo !(\$b <= \$c), "<br>";

?>

</body>

</html>

## Condicionales

Las sentencias condicionales nos permiten ejecutar o no unas ciertas instrucciones dependiendo del resultado de evaluar una condición. Las más frecuentes son la instrucción if y la instrucción switch.

Sentencia if ... else

<?php

if (condición)

{

Sentencias a ejecutar cuando la condición es cierta.

}

else

{

Sentencias a ejecutar cuando la

condición es falsa.

```
}  
?  
>
```

La sentencia if ejecuta una serie de instrucciones u otras dependiendo de la condición que le pongamos. Probablemente sea la instrucción más importante en cualquier lenguaje de programación.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->  
<html>  
<head>  
<title>Ejemplo de PHP</title>  
</head>  
<body>  
<?php  
$a = 8;  
$b = 3;  
if ($a < $b)  
{  
    echo "a es menor que b";  
}  
else  
{  
    echo "a no es menor que b";  
}  
?  
>  
</body>  
</html>
```

En este ejemplo la condición no es verdadera por lo que se ejecuta la parte de código correspondiente al else.

Sentencia switch ... case

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->  
<html>  
<head>  
<title>Ejemplo de PHP</title>  
</head>  
<body>  
<?php  
$posicion = "arriba";  
  
switch($posicion) {  
case "arriba": // Bloque 1 echo  
    "La variable contiene";echo " el  
    valor arriba";
```

```

    break;
case "abajo": // Bloque 2 echo
    "La variable contiene";echo " el
valor abajo"; break;
default: // Bloque 3
echo "La variable contiene otro valor";
echo " distinto de arriba y abajo";
}
?
>
</body>
</html>

```

Con la sentencia switch podemos ejecutar unas u otras instrucciones dependiendo del valor de una variable, en el ejemplo anterior, dependiendo del valor de la variable \$posicion se ejecuta el bloque 1 cuando el valor es "arriba", el bloque 2 cuando el valor es "abajo" y el bloque 3 si no es ninguno de los valores anteriores.

## Bucles

Los bucles nos permiten **iterar conjuntos de instrucciones**, es decir repetir la ejecución de un conjunto de instrucciones mientras se cumpla una condición.

Sentencia while

```

<?php
while (condición)
{
instrucciones a ejecutar.
}
?
>

```

Mientras la condición sea cierta se reiterará la ejecución de las instrucciones que están dentro del while.

```

<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
Inicio<BR
>
<?ph
    p
    $i=0;
while ($i<10)
{
echo "El valor de i es ", $i,"<br>";
$i++;
}

```

```
?>
Final<BR>
</body>
</html>
```

En el siguiente ejemplo, el valor de \$i al comienzo es 0, durante la ejecución del bucle, se vasumando 1 al valor de \$i de manera que cuando \$i vale 10 ya no se cumple la condición y setermina la ejecución del bucle.

Sentencia for

```
<?php
for (inicial ; condición ; ejecutar en iteración)
{
instrucciones a ejecutar.
}
?
>
```

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
Inicio<BR>
>
<?php
for($i=0 ; $i<10 ; $i++)
{
echo "El valor de i es ", $i,"<br>";
}
?
>
Final<BR>
</body>
</html>
```

La instrucción for es la instrucción de bucles más completa. En una sola instrucción nos permite controlar todo el funcionamiento del bucle.

El primer parámetro del for, es ejecutado la primera vez y sirve para inicializar la variable del bucle, el segundo parámetro indica la condición que se debe cumplir para que el bucle siga ejecutándose y el tercer parámetro es una instrucción que se ejecuta al final de cada iteración y sirve para modificar el valor de la variable de iteración.



# Salida

Hasta ahora hemos usado la instrucción `echo` para realizar salida a pantalla, esta instrucción es bastante limitada ya que no nos permite formatear la salida. En esta página veremos la instrucción `printf` que nos da mucha más potencia.

Sentencia `printf`

```
<?php
printf(cadena formato, variable1, variable2...);
?>
```

La cadena de formateo indica cómo se han de representar los valores que posteriormente le indicaremos. La principal ventaja es que además de poder formatear los valores de salida, nos permite intercalar texto entre ellos.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<?php
printf("El numero dos con diferentes formatos: %d %f %.2f",2,2,2);
?>
</body>
</html>
```

La cadena de formato puede incluir una serie de caracteres especiales que indican como formatear las variables que se incluyen en la instrucción.

Elemento	Tipo de variable
%s	Cadena de caracteres.
%d	Número sin decimales.
%f	Número con decimales.
%c	Carácter ASCII.
Aunque existen otros tipos, estos son los más importantes.	

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
```

```

<?php
$var="texto";
$num=3;
printf("Puede fácilmente intercalar <b>%s</b> con números <b>%d</b> <br>", $var, $num);

printf("<TABLE BORDER=1 CELLPADDING=20>");
for ($i=0;$i<10;$i++)
{
printf("<tr><td>%10.d</td></tr>", $i);
}
printf("</table>");
?>
</body>
</html>

```

## Manejo de cadenas

Dado el uso del lenguaje PHP el tratamiento de cadenas es muy importante, existen bastantes funciones para el manejo de cadenas, a continuación explicaremos las más usadas.

`strlen(cadena)`. Nos devuelve el número de caracteres de una cadena.

`split(separador,cadena)`. Divide una cadena en varias usando un carácter separador.

`sprintf(cadena de formato, var1, var2...)`. Formatea una cadena de texto al igual que `printf` pero el resultado es devuelto como una cadena.

`substr(cadena, inicio, longitud)`. Devuelve una subcadena de otra, empezando por inicio y de longitud longitud.

`chop(cadena)`. Elimina los saltos de línea y los espacios finales de una cadena.

`strpos(cadena1, cadena2)`. Busca la cadena2 dentro de cadena1 indicándonos la posición en la que se encuentra.

`str_replace(cadena1, cadena2, texto)`. Reemplaza la cadena1 por la cadena2 en el texto.

```

<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<?php
echo strlen("12345"), "<br>";

$palabras=split(" ", "Esto es una prueba");
for($i=0;$palabras[$i];$i++)

```

```

echo $palabras[$i],"<br>";

$resultado=sprintf("8x5 = %d <br>",8*5);
echo $resultado,"<br>";

echo substr("Devuelve una subcadena de otra",9,3),"<br><br>";if

(chop("Cadena \n\n ") == "Cadena")
echo "Iguales<br><br>";

echo strpos("Busca la palabra dentro de la frase", "palabra"),"<br><br>";

echo str_replace("verde","rojo","Un pez de color verde, como verde es la hierba."),"<br>";

?>
</body>
</html>

```

## Funciones

El uso de funciones nos da la capacidad de agrupar varias instrucciones bajo un solo nombre y poder llamarlas a estas varias veces desde diferentes sitios, ahorrándonos la necesidad de escribirlas de nuevo.

```

<?php
function Nombre(parametro1, parametro2...)
{
instrucción1;
instrucción2;
instrucción3;
instrucción4;

return valor_de_retorno;
}
?
>

```

Opcionalmente podemos pasarle parámetros a las funciones que se trataran como variable localesy así mismo podemos devolver un resultado con la instrucción return valor; Esto produce la terminación de la función retornando un valor.

```

<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<?php

```

```
function media_aritmetica($a, $b)
{
$media=($a+$b)/2;
return $media;
}

echo media_aritmetica(4,6),"<br>";
echo media_aritmetica(3242,524543),"<br>";

?>
</body>
</html>
```

## Librería

El uso de librerías es tremendamente útil, nos permiten agrupar varias funciones y variables en un mismo fichero, de manera que luego podemos incluir esta librería en distintas páginas y disponer de esas funciones fácilmente.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
```

```
<?php
function CabeceraPagina()
{
?>
<FONT SIZE="+1">Esta cabecera estará en todas sus páginas.</FONT><BR>
<hr>
<
?
}

function PiePagina()
{
?>
<hr>
<FONT SIZE="-1">Este es el pie de página.</FONT><BR>
Autor: Joaquin Gracia
<
?
}
?
>
```

Ahora vamos a crear 2 páginas que usan la librería definida anteriormente para conseguir que las dos páginas tengan la misma cabecera y pie de página.

La instrucción para incluir una librería en nuestra página es `include("nombre de librería")`

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<?php include("libreria01.phtml") ?>
<?php CabeceraPagina(); ?>
```

Página 1  
<BR><BR><BR><BR><BR>

Contenido blalbl blalb  
alb<BR><BR>más  
cosas...<BR><BR>

fin<BR><BR>

```
<?php PiePagina(); ?>
</body>
</html>
```

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<?php include("libreria01.phtml") ?>
<?php CabeceraPagina(); ?>
```

Esta es otra página<BR><BR>  
completamente distinta<BR><BR>  
pero comparte el pie y la cabecera con la otra.<BR><BR>

```
<?php PiePagina(); ?>
</body>
</html>
```

## Envío y recepción de datos

El lenguaje PHP nos proporciona una manera sencilla de manejar formularios, permitiéndonos de esta manera procesar la información que el usuario ha introducido.

Al diseñar un formulario debemos indicar la página PHP que procesará el formulario, así como en método por el que se le pasará la información a la página.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
```

```

<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de procesado de
formularios</H1>Introduzca su nombre:
<FORM ACTION="procesa.phtml" METHOD="GET">
<INPUT TYPE="text" NAME="nombre"><BR>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Enviar">
</FORM>
</body>
</html>

```

Al pulsar el botón Enviar el contenido de cuadro de texto es enviado a la página que indicamos en el atributo ACTION de la etiqueta FORM.

En versiones anteriores a 4.2.0 PHP creaba una variable por cada elemento del FORM, esta variable creada tenía el mismo nombre que el cuadro de texto de la página anterior y el valor que habíamos introducido. Pero por razones de seguridad a partir de entonces para acceder a las variables del formulario hay que usar el array de parámetros \$\_POST[] o \$\_GET[] dependiendo del método usado para enviar los parámetros.

En este ejemplo se ha creado una entrada en el array \$\_GET[] con el índice 'nombre' y con el valor que haya introducido el navegante.

```

<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de procesado de formularios</H1>
El nombre que ha introducido es: <?php echo $_GET['nombre'] ?>
<br>
</body>
</html>

```

## Method GET y POST

En la página anterior hemos comentado que los datos de un formulario se envía mediante el método indicado en el atributo METHOD de la etiqueta FORM, los dos métodos posibles son GET y POST.

La diferencia entre estos dos métodos radica en la forma de enviar los datos a la página, mientras que el método GET envía los datos usando la URL, el método POST los envía por la entrada estándar STDIO.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de procesamiento de formularios</H1>

<FORM ACTION="procesa2.phtml" METHOD="GET">
Introduzca su nombre:<INPUT TYPE="text" NAME="nombre"><BR>
Introduzca sus apellidos:<INPUT TYPE="text" NAME="apellidos"><BR>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Enviar">
</FORM>
</body>
</html>
```

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de procesamiento de formularios</H1>
<FORM ACTION="procesa2.phtml" METHOD="POST">
Introduzca su nombre:<INPUT TYPE="text" NAME="nombre"><BR>
Introduzca sus apellidos:<INPUT TYPE="text" NAME="apellidos"><BR>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Enviar">
</FORM>
</body>
</html>
```

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de procesamiento de formularios</H1>
El nombre que ha introducido por GET es: <?php echo $_GET['nombre'],"
",$_GET['apellidos'] ?><br>
El nombre que ha introducido por POST es: <?php echo $_POST['nombre'],"
",$_POST['apellidos'] ?>
<br>
</body>
</html>
```

El resultado final es el mismo, solo que con el método GET podemos ver los parámetros pasados ya que están codificados en la URL.

# Envio de emails

PHP nos ofrece la posibilidad de enviar emails de una manera sencilla y fácil, para ello el lenguaje nos proporciona la instrucción mail( )

```
<?php
mail(destinatario, tema, texto del mensaje);
?>
```

En el parámetro destinatario pondremos la dirección de email a donde se enviará el mensaje, en el parámetro tema el tema o subject del mensaje y el parámetro texto del mensaje el cuerpo del mensaje en formato texto plano.

Existe una sintaxis extendida de la instrucción mail( ) que nos permite añadir información adicional a la cabecera del mensaje.

```
<?php
mail(destinatario, tema, texto del mensaje, información adicional de cabecera);
?>
```

En la información de cabecera podremos incluir parámetros adicionales al mensaje como Reply-To:, From:, Content-type:... que nos permiten tener un mayor control sobre el mensaje.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de envio de
email</H1>Introduzca su direccion
de email:
<FORM ACTION="email.phtml" METHOD="GET">
<INPUT TYPE="text" NAME="direccion"><BR><BR>
Formato: <BR>
<INPUT TYPE="radio" NAME="tipo" VALUE="plano" CHECKED> Texto plano<BR>
<INPUT TYPE="radio" NAME="tipo" VALUE="html"> HTML<BR><BR>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Enviar">
</FORM>
</body>
</html>
```

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
```



```

<body>
<H1>Ejemplo de envio de email</H1>
<?
$direccion=$_GET['direccion'];
$tipo=$_GET['tipo'];

if ($direccion!=""){
if ($tipo=="plano"){
// Envio en formato texto plano

    mail($direccion,"Ejemplo de envio de email","Ejemplo de envio de email de texto
plano\n\nWebEstilo.\nhttp://www.webestilo.com/\n Manuales para desarrolladores
web.\n","FROM: Pruebas <webmaster@hotmail.com>\n");
} else {
// Envio en formato HTML
    mail($direccion,"Ejemplo de envio de email","<html><head><title>WebEstilo. Manual de
PHP</title></head><body>Ejemplo de envio de email de
HTML<br><br>WebEstilo.<br>http://www.webestilo.com/<br> <u>Manuales</u> para
<b>desarrolladores</b> web.</body></html>","Content-type: text/html\n", "FROM: Pruebas
<webmaster@hotmail.com>\n");
}
echo "Se ha enviado un email a la direccion: ",$direccion," en formato <b>",$tipo,"</b>.";
}
?>
<br>
</FORM>
</body>
</html>

```

## Crear la base de datos

Para la realización de este curso sobre PHP con acceso a base de datos hemos elegido la base de datos MySQL por ser gratuita y por ser también la mas empleada en entornos UNIX, para lo cual el servidor donde tenemos alojadas las páginas nos tiene que proporcionar herramientas para crearla o acceso al Telnet para que la creemos por nosotros mismos.

El comando para crear una base de datos MySQL es el siguiente:

```
mysqladmin -u root create base_datos
```

Con este comando conseguimos crear la una base de datos en el servidor de bases de datos de nuestro servidor.

Una vez conseguido esto debemos crear las tablas en la base de datos, la descripción de las tablas contienen la estructura de la información que almacenaremos en ellas. Para lo cual usaremos en lenguaje de consultas SQL común para todas las bases de datos relacionales.

En este ejemplo creamos una tabla llamada prueba con 3 campos: un campo identificador, que nos servirá para identificar unívocamente una fila con el valor de dicho campo, otro campo con el nombre de una persona y por último un campo con el apellido de la persona.

Para crear la tabla puede usar la herramienta de administración de MySQL de su servidor web o puede escribir un fichero de texto con el contenido de la sentencia SQL equivalente y luego decirle al motor de base de datos que la ejecute con la siguiente instrucción:

```
mysql -u root base_datos <prueba.sql
```

```
prueba.sql
```

```
CREATE TABLE prueba (  
ID_Prueba int(11) DEFAULT '0' NOT NULL auto_increment,  
Nombre varchar(100),  
Apellidos varchar(100),  
PRIMARY KEY (ID_Prueba),  
UNIQUE ID_Prueba (ID_Prueba)  
);
```

## Conexión a la base de datos

Una vez que tenemos creada la base de datos en nuestro servidor, el siguiente paso es conectarnos a la misma desde una página PHP. Para ello PHP nos proporciona una serie de instrucciones para acceder a bases de datos MySQL.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->  
<html>  
<head>  
<title>Ejemplo de PHP</title>  
</head>  
<body>  
<?php  
function Conectarse()  
{  
if (!($link=mysql_connect("localhost","usuario","Password")))  
{  
echo "Error conectando a la base de datos.";exit();  
}  
if (!mysql_select_db("base_datos",$link))  
{  
echo "Error seleccionando la base de datos.";exit();  
}  
return $link;  
}  
  
$link=Conectarse();  
echo "Conexión con la base de datos conseguida.<br>"
```

```
mysql_close($link); //cierra la conexion
?>
</body>
</html>
```

Al ejecutar la instrucción `mysql_connect` creamos un vínculo entre la base de datos y la pagina PHP, este vínculo será usado posteriormente en las consultas que hagamos a la base de datos.

Finalmente, una vez que hemos terminado de usar el vínculo con la base de datos, lo liberaremos con la instrucción `mysql_close` para que la conexión no quede ocupada.

## Consultas a la base de datos

Una vez que nos hemos conectado con el servidor de bases de datos, ya podemos realizar consultas a las tablas de la base de datos.

Para facilitar la programación hemos separado la función de conexión en una librería a parte, de tal manera que la incluiremos en todas las páginas que accedan a la base de datos.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<?php
function Conectarse()
{
if (!($link=mysql_connect("localhost","usuario","Password")))
{
echo "Error conectando a la base de datos.";exit();
}
if (!mysql_select_db("base_datos",$link))
{
echo "Error seleccionando la base de datos.";
exit();
}
return $link;
}
?>
```

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de uso de bases de datos con PHP y MySQL</H1>
<?php
include("conex.phtml");
$link=Conectarse();
```

```

$result=mysql_query("select * from prueba",$link);
?>
<TABLE BORDER=1 CELSPACING=1 CELLPADDING=1>
<TR><TD>&nbsp;Nombre</TD><TD>&nbsp;Apellidos&nbsp;</TD></TR>
<?php

while($row = mysql_fetch_array($result)) {
    printf("<tr><td>&nbsp;%s</td><td>&nbsp;%s&nbsp;</td></tr>",
    $row["Nombre"],$row["Apellidos"]);
}
mysql_free_result($result);
mysql_close($link);
?>
</table>
</body>
</html>

```

En este ejemplo hemos utilizado 3 instrucciones nuevas: `mysql_query`, `mysql_fetch_array` y `mysql_free_result`. Con la instrucción `mysql_query` hemos hecho una consulta a la base de datos en el lenguaje de consultas SQL, con la instrucción `mysql_fetch_array` extraemos los datos de la consulta a un array y con `mysql_free_result` liberamos la memoria usada en la consulta.

## Insertar registros

Hasta ahora nos hemos conectado a una base de datos y hemos hecho consultas a la misma, ahora presentaremos como introducir nuevo registros en la base de datos.

Para ello usaremos un formulario y en el ACTION del FORM `<FORM ACTION="programaPHP">` indicaremos que debe ser procesado una pagina PHP, esta página lo que hará será introducir los datos del formulario en la base de datos.

```

<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de uso de bases de datos con PHP y MySQL</H1>
<FORM ACTION="procesar.phtml">
<TABLE>
<TR>
<TD>Nombre:</TD>
<TD><INPUT TYPE="text" NAME="nombre" SIZE="20" MAXLENGTH="30"></TD>
</TR>
<TR>
<TD>Apellidos:</TD>

```

```

<TD><INPUT TYPE="text" NAME="apellidos" SIZE="20" MAXLENGTH="30"></TD>
</TR>
</TABLE>
<INPUT TYPE="submit" NAME="accion" VALUE="Grabar">
</FORM>
<hr>

```

```

<?php
include("conex.phtml");
$link=Conectarse();
$result=mysql_query("select * from prueba",$link);
?>
<TABLE BORDER=1 CELLSPACING=1 CELLPADDING=1>
<TR><TD>&nbsp;<B>Nombre</B></TD>
<TD>&nbsp;<B>Apellidos</B>&nbsp;</TD></TR>
<?php

while($row = mysql_fetch_array($result)) {
printf("<tr><td>&nbsp;<td>&nbsp;</td><td>&nbsp;</td></tr>", $row["Nombre"],
$row["Apellidos"]);
}
mysql_free_result($result);
mysql_close($link);
?>
</table>
</body>
</html>

```

```

<?php
include("conex.phtml");
$link=Conectarse();
$nombre=$_GET['nombre'];
$apellidos=$_GET['apellidos'];
mysql_query("insert into prueba (Nombre,Apellidos) values ('$nombre','$apellidos')",$link);

header("Location: ejem07d.phtml");
?>

```

La primera página PHP ejem07d.phtml es un formulario que nos permite introducir nombre y apellido para añadirlo a la base de datos, seguido de una consulta que nos muestra el contenido de la tabla prueba. El formulario llama a la pagina procesar.phtml que añadirá los datos a la tabla.

La segunda página procesar.phtml se conecta a la base de datos y añade un nuevo registro con la instrucción insert del lenguaje de base de datos SQL. Una vez el registro se ha añadido se vuelve a cargar la página ejem07d.phtml

# Borrar registros

Y finalmente, para cerrar el ciclo, nos queda el borrado de registros. El borrado de registros es uno de los procesos más sencillos.

Para indicar que elemento vamos a borrar hemos usado un enlace a la página borra.phtml pasándole el ID\_Prueba de cada registro, de esta manera la página borra.phtml sabe que elemento de la tabla ha de borrar.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de uso de bases de datos con PHP y MySQL</H1>
```

```
<?php
include("conex.phtml");
$link=Conectarse();
$result=mysql_query("select * from prueba",$link);
?>
<TABLE BORDER=1 CELLSPACING=1 CELLPADDING=1>
<TR><TD>&nbsp;<B>Nombre</B></TD> <TD>&nbsp;<B>Apellidos</B>&nbsp;</TD>
<TD>&nbsp;<B>Borrar</B>&nbsp;</TD></TR>
<?php

while($row = mysql_fetch_array($result)) {
    printf("<tr><td>&nbsp;%s</td><td>&nbsp;%s&nbsp;</td><td><a
href=\"borra.phtml?id=%d\">Borra</a></td></tr>",
    $row["Nombre"],$row["Apellidos"],$row["ID_Prueba"]);
}
mysql_free_result($result);
mysql_close($link);
?>
</table>
</body>
</html>
```

```
<?php
include("conex.phtml");
$link=Conectarse();
$id=$_GET['id'];
mysql_query("delete from prueba where ID_Prueba = $id",$link);

header("Location: ejem07e.phtml");
?>
```

La página borra.phtml se conecta a la base de datos y borra el registro indicado en la variable \$id que ha sido pasado desde la página ejem07e.phtml. Una vez el registro se ha borrado se vuelve a cargar la página ejem07e.phtml

## Restringir el acceso

En esta sección vamos a explicar cómo podemos restringir el acceso a según qué páginas, para que solo las personas autorizadas puedan acceder a ciertas partes del nuestro sitio web.

**Atención:** El acceso restringido a páginas usando las variables globales \$PHP\_AUTH\_USER, \$PHP\_AUTH\_PW y \$PHP\_AUTH\_TYPE solo funciona si PHP ha sido instalado como un módulo de Apache, si ha sido instalado como un CGI los ejemplos de ésta sección no funcionarán.

Para conseguir la autenticación en las páginas usaremos el sistema de autenticación del protocolo HTTP, este sistema se basa en las variables globales \$PHP\_AUTH\_USER y \$PHP\_AUTH\_PW.

\$PHP\_AUTH\_USER. Nombre de usuario introducido.

\$PHP\_AUTH\_PW. Contraseña introducida.

Para que el navegador nos muestre la ventana de petición de nombre de usuario y contraseña basta con enviar la siguiente cabecera:

```
<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com
if (!isset($PHP_AUTH_USER)) {
    header("WWW-Authenticate: Basic realm="Acceso restringido");
    header("HTTP/1.0 401 Unauthorized");
    echo 'Authorization Required.';exit;
}
else {
    echo "Ha introducido el nombre de usuario: $PHP_AUTH_USER<br>";
    echo "Ha introducido la contraseña: $PHP_AUTH_PW<br>";
}
?
>
```

Esto provoca que se muestre la ventana de nombre de usuario y contraseña y los datos introducidos se asignen a las variables \$PHP\_AUTH\_USER y \$PHP\_AUTH\_PW.

A partir de aquí realizaremos las comprobaciones necesarias para asegurarnos que los datos introducidos son los correctos.

En el siguiente ejemplo pediremos autorización y comprobaremos si el nombre de usuario es Joe y la contraseña 123, si es así tendremos acceso al resto de la página.

```

<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com
if (($PHP_AUTH_USER!="Joe") || ($PHP_AUTH_PW!="123")) {
header('WWW-Authenticate: Basic realm="Acceso restringido");
header('HTTP/1.0 401 Unauthorized');
echo 'Authorization Required.';exit;
}
?
>
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
Ha conseguido el acceso a la <B>zona restringida</B>.
</body>
</html>

```

## Distinción de usuarios

En la anterior página todo el mundo que tenía acceso a la parte restringida entraba con el mismo nombre de usuario y contraseña, esto evidentemente no es una buena solución, es mejor que cada persona tenga un nombre de usuario y contraseña, ya que de esta forma podemos inhabilitar a un usuario sin ver comprometida la seguridad de nuestro sitio.

En esta página veremos la forma de realizar esto, teniendo un fichero separado con los nombres de usuario y las contraseñas válidas. Dicho fichero podría tener el siguiente formato: nombre\_de\_usuario|contraseña. Por ejemplo:

```

passwords.txt
Joe|1235
Pedro|qwer
Noe|Gty45e
kermit|rwe4
v

```

En este ejemplo se pide la autorización al comienzo de la página si no se ha establecido con anterioridad y se comprueba con el fichero de contraseñas que hemos llamado passwords.txt, si el nombre de usuario y contraseña coincide con alguna entrada del fichero se nos permite ver el resto de la página.

```

<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com
if (!isset($PHP_AUTH_USER)) {
header('WWW-Authenticate: Basic realm="Acceso restringido");
header('HTTP/1.0 401 Unauthorized');
echo 'Authorization Required.';exit;
}

```



```

$fich = file("passwords.txt");
$i=0; $validado=false;
while ($fich[$i] && !$validado) {
$campo = explode("|",$fich[$i]);
if (($PHP_AUTH_USER==$campo[0]) && ($PHP_AUTH_PW==chop($campo[1])))
$validado=true;
$i++;
}

if (!$validado) {
header('WWW-Authenticate: Basic realm="Acceso restringido");
header('HTTP/1.0 401 Unauthorized');
echo 'Authorization Required.';exit;
}
?
>
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
Ha conseguido el acceso a la <B>zona restringida</B> con el usuario <?php echo
$PHP_AUTH_USER?>.
</body>
</html>

```

## ¿Qué son las sesiones?

Si existe una consulta repetida en las listas de PHP, es la relativa al uso de las sesiones. El uso de sesiones es un método ampliamente extendido en cualquier aplicación de cierta entidad. Básicamente una sesión es la secuencia de páginas que un usuario visita en un sitio web. Desde que entra en nuestro sitio, hasta que lo abandona.

El término sesión en PHP, session en inglés, se aplica a esta secuencia de navegación, para ello crearemos un identificador único que asignamos a cada una de estas sesiones de navegación. A este identificador de sesión se le denomina, comúnmente, como la sesión.

El proceso en cualquier lenguaje de programación podría ser algo así:

```

Existe una sesión?
Si existe la retomamos
Si no existe creamos una
nuevaGenerar un
identificador único

```

Y para que no perdamos el hilo de la navegación del usuario deberemos asociar esta sesión a todas las URLs y acciones de formulario. Podemos también crear un cookie que incluya el identificador de sesión, pero es conveniente recordar que la disponibilidad o no de las cookies depende del usuario, y no es conveniente fiarse de lo que un usuario pueda o no tener habilitado.

Lo contado hasta ahora es teoría pura y es aplicable a cualquier lenguaje de programación C, Perl, etc. Los que programamos en PHP4 tenemos la suerte de que toda la gestión de sesiones la hace el mismo PHP.

## Inicialización de la sesión

Para utilizar sesiones en PHP lo primero es inicializarlas. Podemos hacerlo explícitamente, mediante la función `session_start()`, o al registrar una variable en una sesión mediante `session_register('miVariable')`. En ambos casos se crea una nueva sesión, si no existe, o se retomala sesión actual. Veamos un sencillo ejemplo:

```
<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com

session_start();
echo "He inicializado la sesión";
?>
```

Esta es la forma más básica, si el usuario tiene los cookies activados, PHP habrá insertado de forma automática la sesión y ésta será pasada de una página a otra sin hacer nada más. Desde un punto de vista práctico la sesión es operativa, pero no vemos nada. Podemos obtener la sesión en cualquier momento mediante la función `session_id()`. Inserta en las sucesivas páginas la siguiente línea para ver si la sesión está disponible:

```
<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com

session_start();
echo 'La sesión actual es: '.session_id();
?>
```

En este caso `session_start()` comprueba en los cookies que existe una sesión y continua con ella, `session_id()` devuelve el identificador actual.

## Ejemplo práctico

Veamos otro ejemplo que, tal vez, te lo aclare un poco más:

```
<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com

session_register('contador');
```

```
echo '<a href="'.PHP_SELF.'?'.$SID.'">Contador vale: '++$_SESSION['contador']. '</a>';
?>
```

Como dije anteriormente la sesión se crea o recoge mediante `session_start()`, o también cuando se registra una variable de sesión mediante `session_register()`.

Si no has utilizado nunca las sesiones, el concepto de variable de sesión, puede resultar un poco abstracto. Básicamente es una variable, como cualquiera de las que gestiona PHP4, pero que reside en un espacio específico en el servidor, junto con el identificador de sesión, y que pertenece únicamente a un usuario.

En nuestro ejemplo anterior, registramos la variable `$contador` en la primera línea del script. En la segunda línea, entre otras cosas, cada vez que recarguemos la página o hagamos click sobre el enlace, el valor de `$contador` se incrementará en 1.

En esta línea hacemos uso de la variable reservada `$PHP_SELF`, que hace referencia al propio script en ejecución y una constante propia de PHP4, `$SID`, que contiene el nombre de la sesión y el identificador de la misma.

Podemos averiguar también el nombre de la sesión, o modificarlo, mediante la función `session_name()`. Veamos una prueba práctica:

```
<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com
session_name('misesion');
session_register('contador');
echo '<a href="'.PHP_SELF.'?'.$SID.'">Contador vale: '++$_SESSION['contador']. '</a><br>';
echo 'Ahora el nombre es '.session_name().' y la sesión '.$misesion.'<br>';
?>
```

La asignación del nombre de sesión debe realizarse antes que ninguna otra función con sesiones, antes que `session_start()` o `session_register()`.

## Error común

Uno de los errores más comunes cuando se utilizan sesiones es dejar líneas en blanco antes de la inicialización de PHP o enviar alguna salida a la pantalla. Para probarlo crea una línea en blanco o con cualquier cosa antes de `<?php`.

Si tienes los cookies activados, te encontrarás un error de este tipo:

```
Warning: Cannot send session cookie - headers already sent by (output started at
/home/session.php:2) in /home/session.php on line 4
```

PHP está informando de que no puede activar los cookies en el navegador del usuario, porque las cabeceras ya han sido enviadas. Simplemente por la existencia de una línea en blanco. Como medida práctica, no dejes espacios ni antes del inicio del script, ni después de la finalización.

Te ahorrará muchos disgustos.

Si después de todo lo comentado aún no entiendes para que sirven las sesiones, veamos un ejemplo práctico. Imagina que quisieras crear un sistema de cesta de la compra...

## Carrito de compra

Si después de todo lo comentado aún no entiendes para que sirven las sesiones, veamos un ejemplo práctico. Imagina que quisieras crear un sistema de cesta de la compra, en su forma básica podría ser algo así:

```
<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com
session_start();
session_register('itemsEnCesta');
$item=$_POST['item'];
$cantidad=$_POST['cantidad'];
$itemsEnCesta=$_SESSION['itemsEnCesta'];

if ($item){
if (!isset($itemsEnCesta)){
$itemsEnCesta[$item]=$cantidad;
}else{
foreach($itemsEnCesta as $k => $v){if
($item==$k){
$itemsEnCesta[$k]+=$cantidad;
$encontrado=1;
}
}
if (!$encontrado) $itemsEnCesta[$item]=$cantidad;
}
}
$_SESSION['itemsEnCesta']=$itemsEnCesta;
?>
<html>
<body>
<tt>
<form action="<?=$PHP_SELF.">".$SID?>" method="post">
Dime el producto <input type="text" name="item" size="20"><br>
Cuántas unidades <input type="text" name="cantidad" size="20"><br>
<input type="submit" value="Añadir a la cesta"><br>
</form>
<?
if (isset($itemsEnCesta)){
echo'El contenido de la cesta de la compra es:<br>';
foreach($itemsEnCesta as $k => $v){
echo 'Artículo: '.$k.' ud: '.$v.'<br>';
}
}
?>
</tt>
</body>
</html>
```

Una breve explicación. En la línea 4 comprobamos si el usuario ha pasado algún artículo, desde el formulario. En la 5 si el array itemsEnCesta no existe, lo creamos con el nuevo producto y la cantidad indicada. Si el array existe recorreremos su contenido, entre las líneas 8 y 13, y si encontramos un artículo igual, añadimos la cantidad en la línea 10. Si no lo encontramos, es un nuevo artículo, por lo tanto, añadimos el nuevo producto con la correspondiente cantidad a itemsEnCesta en la línea 14.

Y a continuación imprimimos el formulario y los resultados, si los hubiera, a partir de la línea 18, donde empieza el HTML.

¿Te imaginas las posibilidades de un sistema de almacenamiento de información de estas características?. No necesitas ficheros, ni bases de datos, ni tienes que andar pasando valores de una página a otra. PHP va gestionando estos datos por nosotros, hasta el momento en que decidamos almacenar la información donde más nos interese.

Estas son las funcionalidades básicas de las sesiones, espero que te haya resultado ilustrativo y no olvides consultar el resto de funciones asociadas al uso de sesiones en el manual PHP.

## ¿Qué son las cookies?

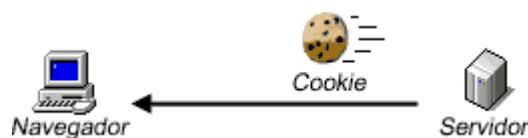
La principal utilidad de las cookies (galletas) es la de solventar el problema de la falta de estado en la navegación a través de las páginas web.

Con las cookies, pequeñas porciones de información se quedan registradas en el navegador permitiendo identificar a este a través de diferentes páginas de un mismo sitio e incluso durante visitas entre distintos días.

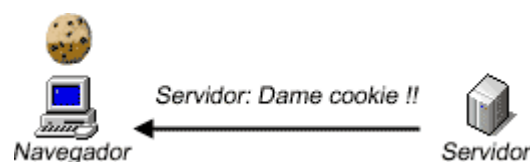
Realmente las cookies no son más que cadenas de texto que son enviadas desde el servidor al cliente (navegador) y almacenadas en este, luego el navegador envía estas cookies al servidor permitiendo así la identificación del cliente en el servidor.

### *Funcionamiento*

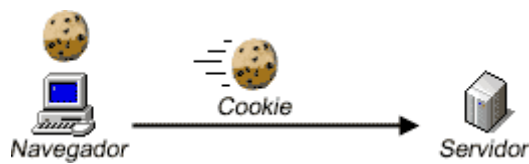
La cookie es enviada al navegador desde el servidor y si este la acepta permanece en él.



Las páginas piden la cookie al navegador...



El navegador las envía, permitiendo la identificación del usuario por parte del servidor.



A continuación vamos a ver como usar las cookies para nuestro beneficio.

## Cómo usar las cookies

El manejo de cookies en PHP se realiza mediante el uso de la función `setcookie`, esta función esta disponible a partir de la versión 3 de PHP.

```
int setcookie (string Nombre [, string Valor [, int Expire [, string Path [, string Dominio [, int Secure]]]])
```

`Setcookie()` define una cookie que es enviada junto con el resto de la información de la cabecera(header). Las cookies deben ser enviadas antes de cualquier tag de html, por lo tanto deberemos realizar la llamada a estas funciones antes de cualquier tag `<HTML>` o `<HEAD>`. Esta es una restricción de las cookies no de PHP.

Todos los argumentos excepto el nombre son opcionales.

- **Nombre.** Nombre de la cookie. Si creamos una cookie solamente con el nombre, en el cliente se eliminara la cookie que exista con ese nombre. También podemos reemplazar cualquier argumento con una cadena vacía ("").  
**Value.** Valor que almacenará la cookie en el cliente.
- **Expire.** El argumento `expire` es un argumento entero que indica la hora en que se eliminara la cookie en el formato de hora que devuelven las funciones `UNIX time()` y `mktime()`. Normalmente se usa `time() + N.` segundos de duración, para especificar la duración de una cookie.  
**Path.** Subdirectorío en donde tiene valor la cookie.
- **Dominio.** Dominio en donde tiene valor la cookie. Si ponemos como `dominiowww.domain.com` la cookie no se transmite para `domain.com`, mientras que si ponemos `domain.com` la cookie se transmite tanto para `domain.com` como para `www.domain.com`
- **Secure.** El argumento `secure` indica que la cookie solo se transmitirá a través de una conexión segura HTTPS.

### Ejemplo

```
setcookie("usuario", "Luis", time()+3600, "/", "webestilo.com");
```

En este ejemplo establecemos una cookie de nombre `usuario` que contiene el valor `Luis`, que dura 1 hora (3600 segundos) válida para todo el dominio `webestilo.com`

## Ejemplo de uso de cookies

En este ejemplo vamos a ver como establecer una cookie y cómo se recupera el valor establecido. Para ello pediremos al usuario que introduzca su nombre, que guardaremos en una cookie.

Primero pedimos al usuario que introduzca el valor de su nombre, usamos un formulario que procesará la página procesar\_cookie.phtml.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de uso de
cookie</H1>Introduzca su
nombre:
<FORM ACTION="procesar_cookie.phtml" METHOD="GET">
<INPUT TYPE="text" NAME="nombre"><BR>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Enviar">
</FORM>
</body>
</html>
```

Se establece la cookie ejemusuario con el valor introducido anteriormente, y cuya duración es una hora.

```
<?php // Manual de PHP de WebEstilo.com
setcookie("ejemusuario", $_GET['nombre'],
time()+3600,"/","");
?>
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de uso de cookie</H1>
```

Se ha establecido una cookie de nombre **ejemusuario** con el valor: **<? print \$\_GET['nombre']; ?>** que será válida durante 1 hora.

```
</body>
</html>
```

En este ejemplo vemos lo fácil que es recuperar el valor de la cookie establecida anteriormente.

```
<!-- Manual de PHP de WebEstilo.com -->
<html>
<head>
<title>Ejemplo de PHP</title>
</head>
<body>
<H1>Ejemplo de uso de cookie</H1>
```

Se ha establecido la cookie de nombre **ejemusuario** vale: **<? print**

```
$_COOKIE['ejemusuario']; ?></b>
</body>
</html>
```

## Herencia de Objetos

La herencia es un principio de programación bien establecido y PHP hace uso de él en su modelado de objetos. Este principio afectará la manera en que muchas clases y objetos se relacionan unas con otras.

Por ejemplo, cuando se extiende una clase, la subclase hereda todos los métodos públicos y protegidos de la clase padre. A menos que una clase sobrescriba esos métodos, mantendrán su funcionalidad original.

Esto es útil para la definición y abstracción de la funcionalidad y permite la implementación de funcionalidad adicional en objetos similares sin la necesidad de reimplementar toda la funcionalidad compartida.

Nota:

A menos que la carga automática sea utilizada, entonces las clases deben ser definidas antes de ser usadas. Si una clase se extiende a otra, entonces la clase padre debe ser declarada antes de la estructura de clase hija. Esta regla se aplica a las clases que heredan de otras clases e interfaces.

Ejemplo #1 Ejemplo de herencia

```
<?php

class Foo
{
    public function printItem($string)
    {
        echo 'Foo: ' . $string . PHP_EOL;
    }

    public function printPHP()
    {
        echo 'PHP is great.' . PHP_EOL;
    }
}

class bar extends Foo
{
    public function printItem($string)
    {
        echo 'Bar: ' . $string . PHP_EOL;
    }
}

$foo = new Foo();
$bar = new Bar();
$foo->printItem('baz'); // Salida: 'Foo: baz'
$foo->printPHP();      // Salida: 'PHP is great'
$bar->printItem('baz'); // Salida: 'Bar: baz'
$bar->printPHP();      // Salida: 'PHP is great'

?>
```



