



1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Desarrollo web con PHP.
- **Código del Programa de Formación:** 21730185.
- **Competencia:** 220501007 Construir el sistema que cumpla con los requisitos de la solución informática.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** Reconocer la sintaxis básica de una aplicación desarrollada en PHP, con base en estándares de programación para el lenguaje utilizado.
- **Duración de la Guía:** 10 horas.

2. PRESENTACIÓN

Estimado Aprendiz SENA, durante el desarrollo de la presente actividad de aprendizaje **AA2. Construir aplicaciones básicas en el lenguaje de programación PHP utilizando correctamente su sintaxis y las estructuras que lo componen**, adquirirá los conocimientos necesarios para construir una página web sencilla teniendo en cuenta la organización al digitar el código, el manejo de los datos, la semántica y las estructuras de control propias del lenguaje PHP.

Por consiguiente, en esta Guía de aprendizaje encontrará una serie de actividades que deberá desarrollar teniendo en cuenta el material de la actividad de aprendizaje AA2: Sintaxis de PHP y los documentos complementarios. Recuerde que cuenta con el acompañamiento del Instructor para aclarar sus inquietudes a través de los diferentes medios de comunicación establecidos. Asimismo, la unidad se ha diseñado para ser



desarrollada en 10 horas que el Aprendiz puede distribuir en 5 días de la semana con el fin de enviar oportunamente las evidencias. En caso de presentar informes escritos, recuerde citar las fuentes del material utilizado teniendo en cuenta las normas APA.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividad de Reflexión Inicial.

3.1.1. Actividad de Reflexión Inicial

A manera de reflexión personal se sugiere leer detenidamente la siguiente situación y resolver el interrogante planteado:

Todos los lenguajes de programación existentes, sin importar si son estructurados, orientados a objetos o basados en cualquier otro paradigma, tienen una sintaxis básica que permite el desarrollo de las rutinas, y en este aspecto todos los lenguajes son similares. Sin embargo, PHP es considerado uno de los lenguajes más fáciles de aprender.

Teniendo en cuenta que usted está en un proceso inicial de aprendizaje básico del lenguaje de programación PHP, realice una búsqueda en Internet sobre los argumentos que existen para determinar que PHP facilita el aprendizaje de programación y reflexione sobre el siguiente cuestionamiento:

- ¿Considera que PHP es el lenguaje correcto para que una persona inicie sus prácticas en el mundo de la programación de computadores?

Nota: esta actividad tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en el desarrollo de los temas de esta guía de aprendizaje, por tal motivo no es calificable.



3.2. Actividad de Apropriación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Actividad Interactiva: Sintaxis en PHP.

La empresa SOFTLPQ adelanta el proceso de selección para el cargo de programador, por eso cada candidato debe presentar una prueba de conocimiento de sintaxis de código PHP.

Usted es uno de los candidatos y está a punto de iniciar la prueba, que consiste en resolver ocho (8) preguntas relacionadas con la sintaxis de PHP, pero antes de acceder a cada pregunta debe resolver un ejercicio de análisis que contiene un requerimiento con cuatro opciones de fragmento de código que lo resuelve, solo una de las sintaxis presentadas permite la ejecución correcta del código en el navegador.

Recuerde que si contesta incorrectamente tres (3) veces, no continuará en el proceso de selección para el cargo de programador en la empresa SOFTLPQ y no tendrá claridad conceptual de la sintaxis PHP.

Para acceder a la actividad interactiva, remítase al menú principal, seleccione el botón Actividad 2 enlace Actividad 2 – Evidencia 1: Actividad interactiva: Sintaxis en PHP.



3.5. Actividad de Transferencia del conocimiento.

Taller: Uso de arreglos.

Con el desarrollo de esta evidencia aplicará todas las estructuras estudiadas en la actividad de aprendizaje 2.

En programación, no basta con conocer la sintaxis, las instrucciones, las expresiones y en general toda la estructura del lenguaje en si mismo, también es necesario desarrollar la habilidad para utilizar esos conocimientos dentro de cierta lógica y así obtener una herramienta funcional.

Para el desarrollo de esta evidencia, tome como insumo de trabajo el resultado obtenido en la realización del ejercicio 4, disponible en el material de formación de esta actividad de aprendizaje y realice lo siguiente:

- Agregue al arreglo un campo que contenga el nombre del color favorito (blanco, amarillo, azul, entre otros).
- Use el ciclo **foreach** para recorrer el arreglo y presentar todos los datos organizados en una tabla, con una fila para cada una de las personas del listado y una columna para cada dato; tenga en cuenta que la tabla contenga títulos de encabezado para cada columna.
- En el registro de cada persona del listado, es preciso que el sistema evalúe si el nombre del color existe en un segundo arreglo que contiene: el nombre del color y el significado de cada uno, en caso de encontrarlo, es necesario escribir en la última columna de la **Tabla 1** el significado del color, de lo contrario debe escribir la frase “No se encuentra el significado”.

En el navegador, como resultado visual se espera detallar una tabla similar a la siguiente:



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

Nombre	Dirección	Teléfono	Fecha de Cumpleaños	Color Favorito	Significado
Juan Pérez	Cra. 45 # 45 - 56	3456789	23/12/1997	Amarillo	Riqueza y Alegría.
Pablo Manrique	Clle. 23 # 12 - 19 Sur	3214567	12/10/1980	Verde	No se encuentra el significado.
Nancy Peña	Av. 34 # 16 - 12	2135423	07/06/2000	Rojo	No se encuentra el significado.

Tabla 1: Resultado visual de listado de personas

Comente el código de la siguiente forma: un comentario de bloque con los datos del desarrollador (sus nombres y apellidos), el nombre de este programa de formación y el nombre de esta evidencia y, un comentario de línea o bloque para explicar las partes más importantes del programa PHP utilizadas en la lógica y sintaxis aplicada.

El archivo .php resultante guárdelo con el siguiente nombre: evidencia2_NombreAprendiz.php (reemplace NombreAprendiz por su nombre).

Envíelo al Instructor a través del enlace Actividad 2 – Evidencia 2: Taller: Uso de arreglos.



3.5 Ambiente requerido

- Ambiente Virtual de Aprendizaje LMS

3.6 Materiales

Material de formación:

- Sintaxis en PHP.

Materiales de apoyo:

- Ejemplo_1.php.
- Ejemplo_2.php.
- Ejemplo_3.php.
- Ejemplo_4.php.
- Ejemplo_5.php.
- Ejemplo_6.php.
- Ejemplo_7.php.
- Ejemplo_7_1.php.
- Ejemplo_8.php.



- Ejemplo_8_1.php.
- Ejemplo_9.php.
- Ejemplo_10.php.
- Ejemplo_11.php.
- Ejemplo_12.php.
- Ejemplo_13.php.
- Ejemplo_14.php.
- Operadores.
- Sintaxis básica.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de desempeño: Actividad Interactiva: Sintaxis de PHP.	Inserta código PHP en el código HTML, mediante el diseño de una página web dinámica.	Actividad Interactiva
Evidencias de Producto: Taller: Uso de arreglos.	Utiliza diferentes estructuras de memoria y control en lenguaje PHP, mediante la creación de rutinas de programación.	Taller. Rúbrica de Producto.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Lenguaje web del lado del cliente: es un lenguaje web cuyo código puede ir incrustado en el código HTML de una página, o también estar en un archivo aparte, cuya interpretación se realiza en el navegador por lo cual el cliente debe recibir el código fuente; por ejemplo JavaScript.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

The PHP Group. (s.f.). Manual de PHP. Recuperado de

<http://www.php.net/manual/es/index.php>

The PHP Group. (s.f.). Variables predefinidas. Recuperado de

<http://www.php.net/manual/es/reserved.variables.php>

Zend Technologies Ltd. (s.f.). Zend Framework Coding Standard for PHP. Recuperado

de <http://framework.zend.com/manual/1.10/en/codingstandard.html>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Responsable del Diseño	Jorge Luis Ballesteros Vargas.	Experto temática.	Centro Metalmecánico Regional Distrito Capital.	Diciembre de 2014.
Revisión	Julieth Poulin Montes Rodríguez.	Asesora pedagógica.	Centro Agroindustrial Regional Quindío.	Junio de 2015.
Revisión	Martha Lucía Giraldo Ramírez.	Líder de planificación y adecuación didáctica.	Centro Agroindustrial Regional Quindío.	Junio de 2015.

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor (es)	Jorge Eliécer Andrade Cruz.	Gestor de Curso.	Centro de Comercio y Servicios Regional Tolima.	Agosto de 2017.	Actualización formato guía de aprendizaje a versión vigente y Ajuste de actividades.