|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE Y APELLIDOS:MANUEL JUAN**  **NARANJO GUTIERREZ** | | | | **FECHA: 18-08-2023** | | |
| **DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ** | | | | **NOTA:** | | |
| **(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.** | | | | **Nº CURSO: 22-35/008902** | | |
| MF: | 0492 | UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE: | | UA1 | Duración: | 2 h |
| UF: | 1844 |
| PRÁCTICA Nº: | E1 |
| DENOMINACIÓN: **Arquitecturas de aplicaciones web.** | | | | | | |
| **DESCRIPCIÓN**  1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:  Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)  En el cual se debe detallar:   * La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos) * Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos). * Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).   Ver ejemplo de esquema.  Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.  La práctica se realizará de manera individual.  **MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN**   * Equipo informático. * Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. * Navegadores actualizados   **PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR**  *Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:*  - Fijará los objetivos de la práctica.  - Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes.  - Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica.  - Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma.  Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.  Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.  ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA | | | | | | |
| **Resultados a comprobar** | | | **Indicadores de logro** | | | |
| 1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado:   – Crea y archiva componentes software.  – Modifica y elimina componentes software.  – Depura y verifica los componentes software elaborados.  Conforme el criterio de evaluación CE 1.1 | | | * 1. Crear y archivar componentes software | | | |
| * 1. Modificar y eliminar componentes software | | | |
| * 1. Depurar y verificar los componentes software elaborados | | | |
| 1. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar   Conforme el criterio de evaluación CE 1.3 | | | 2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar | | | |
| 2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar | | | |

**Sistema de valoración**

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

# SUPUESTO PRÁCTICO

1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:

Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)

En el cual se debe detallar:

* La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos)
* Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos).
* Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).

[Ver ejemplo de esquema.](#_Ejemplo:)

Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

# Ejemplo:

* Interacción del usuario:
  + A través de botones en la parte superior – derecha:
    - Botón 1 – Acceder
    - .
    - .
    - .
  + A través de formularios de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
    - Formulario de pedido
      * Nombre
      * Correo electrónico
      * Teléfono
    - Formulario de consulta
    - .
    - .
    - .

COMIENZO DE LA EVALUABLE

SE TRATA DE UNA PAGINA DE VENTA DE ROPA.

LA PAGINA DE INICIO MUESTRA LOS DIFERENTES PRODUCTOS, JUNTO CON PRECIOS

Y CARACTERISTICAS DE LOS MISMOS.

PARA LA REALIZACION DE PEDIDOS O CONSULTAS SE DEBE ESTAR REGISTRADO POR LO

QUE SI APARTE DE CONSULTAR LA PAGINA SE QUIERE REALIZAR UN PEDIDO DEBE

REGISTRARSE, O IDENTIFICARSE:

BOTONES DE USUARIO Y REGISTRO

1.- BOTON NUEVO USUARIO

2.- BOTON USUARIO REGISTRADO

1. DARA ACCESO A UN FORMULARIO DE REGISTRO CON LOS SIGUIENTES APARTADOS:

* NOMBRE
* DIRECCION
* PAIS
* CORREO
* TELEFONO

LOS DATOS RECIBIDOS POR NOSOTROS CUANDO EL CLIENTE ENVIA, IRAN A UNA BASE DE

DATOS EN EL SERVIDOR CON EL RESTO DE USUARIOS REGISTRADOS, Y EN ESTE PRIMER REGISTRO SE LE ENVIARA UN CORREO DE VUELTA CON UNA CLAVE AUTOMATICA.

1. CON EL NOMBRE Y CLAVE ASIGNADO YA PODRIA ENTRAR RELLENANDO EL LOGIN CON LO

QUE TENDRIA ACCESO A LAS CONDICIONES ESPECIALES DE LA TIENDA , DESCUENTOS,

PROMOCIONES PARA SUSCRIPTORES ETC.

DENTRO DE FORMULARIO DE REGISTRO

2.1.- BOTON RENUNCIA

2.2.- BOTON CORREGIR

SI EN ALGUN MOMENTO EL USUARIO QUIERE RECTIFICAR O BORRAR SUS DATOS, EXISTEN

DOS BOTONES EN EL FORMULARIO DE INGRESO LOS CUALES PUEDE PULSAR PARA

REALIZAR DICHAS ACCIONES, EN NUESTRA BASE DE DATOS SE GUARDARAN LAS MODIFICACIONES

O LA RENUNCIA A ESTAR SUSCRITO, EN AMBOS CASO RECIBIRA UN CORREO CONFIRMANDO

LA ACCION QUE DESEA.

CARRITO DE COMPRA-PEDIDOS

3.- BOTON DE AÑADIR A CARRITO

MEDIANTE DICHO BOTON ALMACENAMOS EN LA BASE DE DATOS DEL CLIENTE REGISTRADO

LA DIFERENTES SELECCIONES Y CREAMOS UN ARRAY PARA EL MISMO,EL CUAL SE INCLUIRA EN

LA BASE DE DATOS DE NUESTRO SERVIDOR.

ALMACENAMIENTO DE DATOS

ACCESO BOTONES 1 Y 2

MEDIANTE UN IF, ELSE SELECCIONAREMOS QUE PUEDE O NO INGRESAR EN LA PAGINA COMO

USUARIO, DANDO LA OPCION DE TRES INTENTOS EN EL LOGIN ANTES DE MOSTRAR UNA ALERTA

PARA QUE EL CLIENTE SE REGISTRE CON LO CUAL INCLUIREMOS UN CONTADOR FOR.

PEDIDOS BOTON 3

MEDIANTE UN ARRAY ALMACENAREMOS LOS PEDIDOS DEL USUARIO, CON TODAS LAS VARIABLE

ARTICULO, COLOR, TALLA ETC.

TANTO LOS EVENTOS DEL BOTON 1,2,3 IRAN A UNA BASE DE DATOS.

TODOS LOS FORMULARIOS CONTARAN CON UNA VALIDACION DE LOS DATOS, QUE EL CLIENTE

NO SE REPITA, QUE SU IDENTIFICACION CONTENGA NUMEROS Y LETRAS, QUE EL CORREO CONTENGA

LA @ Y LA TERMINACION .COM, .ES ETC., QUE EL TELEFONO CONTENGA SOLO NUMEROS Y LA EXTENCION DEL PAIS.

SALIDA DE DATOS

EN CADA ACCION QUE REALIZA EL USUARIO, HABRA UNA INTERACCION DE LA PAGINA CON EL, YA

QUE TODAS LAS QUE REALICE CONLLEVARAN UNA REACCION, O CONFIRMANDO EL REGISTRO, O ADVIRTIENDO DE UN ERROR, O EL OK A LA COMPRA., O COMPLETAR UN FORMULARIO.

**SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492\_3 – UF1844 – E1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **RESULTADOS A COMPROBAR** | **INDICADORES DE LOGRO** | **ESCALA DE MEDIDAS** | |  |
| 1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado:   – Crea y archiva componentes software.  – Modifica y elimina componentes software.  – Depura y verifica los componentes software elaborados.  Conforme el criterio de evaluación CE 1.1 | 1.1 Crea y archiva componentes software | - Crea y archiva componentes software entre un 75% y 100%  - Crea y archiva componentes software entre un 50 % y 75%  - Crea y archiva componentes software por debajo de un 50 % | B  R  M | 20  10  0 |
| 1.2 Modifica y elimina componentes software | - Modifica y elimina componentes software entre un 75% y 100%.  - Modifica y elimina componentes software entre un 50% y 75%.  - Modifica y elimina componentes software por debajo de un 50%. | B  R  M | 20  10  0 |
| 1.3 Depura y verifica los componentes software elaborados | - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 75% y 100%.  - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 50% y 75%.  - Depura y verifica los componentes software elaborados por debajo de un 50%. | B  R  M | 10  5  0 |
| 1. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar   Conforme el criterio de evaluación CE 1.3 | 2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar | - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%.  - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%.  - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%. | B  R  M | 20  10  0 |
| 2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar | - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%.  - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%.  - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50% | B  R  M | 30  15  0 |
|  | **Valor mínimo exigible: 50** | **Valor máximo: 100** | |  |