

## Práctica Evaluable II

### Adaptación de la web de la práctica Evaluable I

(Fecha de última modificación: 21 de mayo de 2025)

El objetivo de este segundo ejercicio evaluable es poner en práctica los conocimientos adquiridos de PHP y JavaScript, así como la capacidad para incorporar otros conceptos no estudiados en las clases de prácticas. El contexto será la web estática que se desarrolló en la primera práctica evaluable.

Así, partiendo de ese desarrollo, en esta nueva práctica se pide empleando MySQL, PHP y JavaScript lo siguiente:

1. Permitir que el público general se dé de alta en la aplicación de forma autónoma (ellos mismos), con el correspondiente formulario de registro.
2. Modificar el documento principal para permitir identificarse al usuario y abrir así una sesión, manteniéndola activa hasta que el usuario, de alguna forma, cierre la misma.
3. Una vez identificado, el usuario activo se quedará en el index.php pero aparecerá su nombre de usuario y su tipo en la esquina superior derecha, así como un enlace o botón para cerrar sesión.
4. Permitir que el administrador del club deportivo pueda gestionar las actividades, creando nuevas, rellenando sus datos, y modificarlas o eliminarlas. Las actividades, junto con su información, mostradas en la aplicación web son las dadas de alta por el administrador y almacenadas en la base de datos. Si el número de actividades a mostrar es mayor que nueve (tres filas de tres actividades) se gestionará la paginación de las mismas en bloques de nueve actividades.
5. El menú de actividades se generará de forma dinámica en función del contenido de actividades en la base de datos. Cada actividad tendrá asociada una categoría. Este menú estará organizado por dichas categorías. Las imágenes que se asignen a las actividades deberán estar ya en un directorio del servidor pues, por motivos de seguridad, no se permite subir ficheros al mismo desde ordenadores locales.
6. Validar la corrección de **todos** los formularios con JavaScript (**sólo con JavaScript, quitando previamente los atributos *required* del html y convirtiendo todos los campos de texto a tipo `<input type="text">` o `<textarea>` y quitando cualquier comprobación del tipo original en html, por ejemplo, la longitud máxima y mínima**). En caso de que se dé algún error, se deberá informar al usuario del mismo y la forma para arreglarlo.
7. En el documento index.php, se deberá implementar un carrusel de actividades. Inicialmente aparecerá la información de una actividad (imagen, título y descripción) y debajo dos imágenes de flechas, una hacia la izquierda y otra hacia la derecha. Cada vez que el usuario haga clic en alguna flecha se pasará a la actividad siguiente o a la anterior, respectivamente. Se mostrará la primera si se ha llegado a la última actividad y se hace clic en la flecha hacia la derecha

o, si se ha llegado al principio y se hace clic en la flecha de la izquierda, se mostrará la última. El usuario al hacer clic en una actividad será dirigido al documento descriptivo de esa actividad.

## Desarrollo de la práctica

Esta práctica deberá realizarse utilizando los lenguajes PHP y JavaScript y la base de datos MySQL. Con esta configuración de tecnologías se podrá alcanzar el 10. De cualquier forma, cualquier estudiante que desee incorporar otras tecnologías, podrá hacerlo mediante el uso de contenedores.. Para tal fin, deberá escribir un mensaje a los profesores de la asignatura para solicitar la infraestructura necesaria (al correspondiente de su grupo de prácticas y al de teoría). De igual forma, con el uso de contenedores y la tecnología que considere oportuna el alumno, se podrá conseguir también la máxima nota.

## Evaluación

La evaluación de esta práctica dependerá de los siguientes elementos:

- Adecuación de la solución de los puntos anteriores.
- Organización y calidad del código.
- Inclusión de aspectos innovadores no vistos en clase.
- La documentación realizada de la misma.

## Entrega

Deberá estar alojada en un directorio denominado **pe2** y un fichero **index.php** que contenga la página de inicio. *Repetimos, estará alojada en un directorio denominado **pe2**. Repetimos, estará alojada en un directorio denominado **pe2**. Repetimos, estará alojada en un directorio denominado **pe2**.*

En la zona de información general y de contacto, aparecerá un enlace denominado “**Cómo se hizo**”, el cual apuntará a un fichero pdf, ubicado en el directorio **pe2**, que contendrá una descripción del trabajo realizado, haciendo especial énfasis en los aspectos innovadores de la práctica. Este fichero también tendrá que subirse a la entrega correspondiente en prado.

La práctica se subirá al servidor *bahia.ugr.es* y a Prado (un único fichero comprimido con toda la práctica).

La defensa se realizará en fecha por determinar la semana siguiente a la de la entrega.

## Nota

Todos los trabajos serán pasados bajo el sistema de detección de plagios de la UGR. Una similitud entre prácticas de más del 30% supondrá un suspenso en la

práctica para los alumnos autores de las mismas.

Se recomienda aprovechar el momento y circunstancias para aprender HTML y CSS. Entendemos el apoyo en algunas situaciones de ChatGPT u otras IA generativas, pero es una oportunidad buena para que aprendáis, os esforcéis en entender los fundamentos de estos lenguajes y hagáis vosotros mismos la práctica. Ya tendréis tiempo en vuestra etapa profesional de usarlos para generar código y mejorar la eficiencia de vuestro trabajo. De cualquier forma, la práctica será presentada en un acto de defensa, en el cual se os preguntará detalladamente por cómo se ha hecho la práctica y por vuestro conocimiento profundo del código. Cualquier indicio de que no habéis hecho el código vosotros mismos o no lo sabéis explicar correctamente producirá una merma significativa en la nota de la práctica.

Aún así, si usáis cualquier chat de alguna IA generativa se deberá indicar en la memoria de la práctica, estableciendo para cada uso realizado:

- Descripción de la necesidad de su uso (¿Por qué se usa?).
- Indicación de la IA generativa usada.
- Descripción del prompt usado (e iteraciones)
- Solución final planteada por la IA y su explicación detallada.
- Evaluación de la misma (calidad, corrección, etc.).