

Asignatura: DISEÑO AP WEB II
(Programación)

Práctica Final
PHP

Alumno:

Fecha de inicio:
Fecha de entrega:

Profesor: Luis Suarez Alvarez

22 de Abril de 2022
6 de Junio de 2022

1. ENUNCIADO

Esta práctica final de *Bloque II* tiene como objetivo aplicarlos contenidos impartidos en la parte de programación de la asignatura, referidos a PHP y MySQL.

El trabajo a entregar constará de un proyecto web completo que deberá contar con elementos y funcionalidades implementadas mediante lenguaje de programación PHP para la parte BackEnd, en la parte FrontEnd, se deberá utilizar HTML5, CSS3 así como JQuery, JavaScript o lo visto tanto en el primer bloque de esta asignatura, como los visto en la Asignatura Web impartida en el primer cuatrimestre, puesto que hay una gran vinculación.

El objetivo principal es que el alumno asimile la importancia del correcto desarrollo de aplicaciones web en cuanto a la parte servidor, puesto que en este segundo bloque se desarrolla la programación web desde el lado servidor.

La práctica a realizar consistirá en el **desarrollo de una tienda online**. El usuario, para poder realizar una compra deberá estar registrado y autenticado en la aplicación.

Si un usuario está registrado, podrá acceder a la tienda y comenzar sus compras. El usuario verá un listado con los productos disponibles y podrá añadir o eliminar elementos a su *carrito de la compra*.

Finalmente, si decide comprar deberá formalizar el pedido, lo que hará que sus artículos sean procesados como comprados y se mostrará un mensaje informativo en el que se muestra al usuario el resultado de la operación y las posibles incidencias resultantes de la misma.

El usuario podrá salir de la aplicación sin comprar nada, en cuyo caso su carrito de la compra quedará de nuevo vacío.

Se deben tener en cuenta todos los contenidos de la asignatura ***Diseño de Aplicaciones Web***. Se evaluará especialmente la parte de programación, pero también criterios de usabilidad y accesibilidad a niveles mínimos razonables.

Este trabajo final deberá realizarse **de forma individual**.

MÍNIMOS:

Para la realización de la práctica, el proyecto final deberá contar con suficientes elementos y componentes dinámicos que demuestren los conocimientos adquiridos, al menos:

1. Se debe crear una base de datos para la aplicación
2. Constará de un formulario donde el usuario se pueda registrar, validando sus datos.
3. Constará de un formulario a través del cual el usuario acceda a la tienda para comprar.
4. Podrá comprar los artículos en existencia y añadirlos al carrito, finalizando su compra.
5. Podrá salir de la aplicación sin comprar nada.
6. El código deberá estar obligatoriamente comentado de forma adecuada

NOTA IMPORTANTE

La copia de cualquier trabajo de cualquier recurso de internet y/o de cualquier compañero supone un suspenso.

Obligatorio:

Hay que realizar un documento PDF con la guía de estilos. Incluir en el documento las aclaraciones que se consideren oportunas. El documento debe ser breve.

Es necesario grabar un pequeño videoclip donde te presentes (nombre y apellidos) de forma que se vea tu cara y muestres:

El entorno de desarrollo donde has realizado tu tarea, posiblemente Visual Studio Code, donde se vean las carpetas y los ficheros

El acceso a las páginas, mostrando que se puede realizar todos los aspectos que se piden.

Comenta brevemente los códigos que has utilizado

Graba tu video utilizando Loom, una vez grabado, incluye el enlace en el documento de la tarea (*Loom genera su propio enlace, si no, súbelo a Youtube y genera el enlace para compartir el archivo*)

La duración máxima del video será de 5 minutos.

Si no se entrega el videoclip se calificará la tarea como máximo con un 5.

Fecha de emisión: 4 Semanas antes de finalizar el cuatrimestre

Fecha de recepción: A la hora del inicio del examen

COMPETENCIAS A EVALUAR

LO1: Evaluate web development frameworks, to select a system that meets the requirements of a given brief.

LO2: Create a functional specification and Project management plan to support the development of scripting the development of scripted game logic, in response to a given brief

LO3: Deploy a working website or web service, based on a selected web development frameworks

LO4: Evaluate a web development Project based on user feedback and analytics

Learning Outcomes and Assessment Criteria

Pass	Merit	Distinction
L01 Evaluate web development frameworks, to select a system that meets the requirements of a given brief		D1 Critically analyse web development frameworks, in relation to a given brief, highlighting ways that the framework will support the goals of the brief
P1 Evaluate the key features and functions of web development frameworks P2 Select a web development framework, based on analysis of a given brief	M1 Justify the selection of a web development framework, based on meeting client and user needs	
L02 Create wireframes and prototypes, as part of an iterative development process, using industry-standard tools and techniques		
P3 Use an iterative development process to design and test potential web interfaces and user interaction models P4 Create wireframes and prototypes to evaluate the user interface designs for a web development project	M2 Compare interface and interaction prototypes, in relation to their implementation in a selected web development framework	L02 L03 D2 Critically evaluate the deployment of a working website, with version control and code repository set-up, to enable future updates
L03 Deploy a working website or web service, based on a selected web development framework		
P5 Set up and commission a web server and related systems to deploy a web development project P6 Test and debug front-end and server-side code to ensure functionality under standard user loads for a website or web service	M3 Set up web monitoring or analytics, to gather data for testing and analysis	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIO	DESCRIPCION	PES O
Funcionalidad HTML, CSS y PHP correcto	El código que se entrega es correcto y se adecúa a las indicaciones dadas en el enunciado de la práctica y por parte del profesor, tango a nivel de programación del DOM, orden y limpieza de código en ambos lenguajes, como en base a las pequeñas pautas de SEO dadas en clase.	50%
Calidad y limpieza del código Correcta estética y visualización	La página se visualiza correctamente y realiza la funcionalidad esperada. Se cumplen todos los requisitos y es estéticamente acorde	30%
Documentación y presentación Interés y esfuerzo en la ejecución	El alumno ha mostrado interés durante la realización de la práctica, se ha documentado, ha buscado recursos de forma propia, investigado, experimentado y solucionado los problemas de una forma creativa.	20%

Lee atentamente los siguientes puntos que serán de obligado cumplimiento.

- La práctica se realizará individualmente.
- Cualquier práctica que se considere plagiada obtendrá automáticamente una calificación de 0. Para evitar copias, se utilizará un software de detección de fraudes.

(no está penado utilizar determinados fragmentos de código en algunas partes del desarrollo; sí utilizar una plantilla externa completa a la que le cambiamos, por ejemplo, los textos y las imágenes y siempre citado en la memoria)