



**MÓDULO DE PROYECTO**  
**CICLO: DAW**

# **Mi Amigo Invisible**

**Propuesta de Proyecto**  
**J. Ignacio Hidalgo Pérez**

*Los documentos, elementos gráficos, vídeos, transparencias y otros recursos didácticos incluidos en este contenido pueden contener imprecisiones técnicas o errores tipográficos. Periódicamente se realizan cambios en el contenido. Fomento Ocupacional FOC SL puede realizar en cualquier momento, sin previo aviso, mejoras y/o cambios en el contenido.*

*Es responsabilidad del usuario el cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables. Ningún elemento de este contenido (documentos, elementos gráficos, vídeos, transparencias y otros recursos didácticos asociados), ni parte de este contenido puede ser reproducida, almacenada o introducida en un sistema de recuperación, ni transmitida de ninguna forma ni por ningún medio (ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o de otra manera), ni con ningún propósito, sin la previa autorización por escrito de Fomento Ocupacional FOC SL.*

*Este contenido está protegido por la ley de propiedad intelectual e industrial. Pertenecen a Fomento Ocupacional FOC SL los derechos de autor y los demás derechos de propiedad intelectual e industrial sobre este contenido.*

*Sin perjuicio de los casos en que la ley aplicable prohíbe la exclusión de la responsabilidad por daños, Fomento Ocupacional FOC SL no se responsabiliza en ningún caso de daños indirectos, sean cuales fueren su naturaleza u origen, que se deriven o de otro modo estén relacionados con el uso de este contenido.*

*© 2016 Fomento Ocupacional FOC SL todos los derechos reservados.*

# CONTENIDO

## Mi Amigo Invisible (DAW)

- 1. Descripción del Proyecto..... 2
- 2. Justificación y finalidad del tema propuesto ..... 2
- 3. Objetivos ..... 3
- 4. Recursos a utilizar: hardware y software ..... 3

# Mi Amigo Invisible (DAW)

## 1. Descripción del Proyecto

Es una aplicación que realizara el famoso sorteo del amigo invisible.

Este sorteo trata:

Existiendo un grupo de personas, se realiza un sorteo entre ellas, y a cada miembro del grupo le debe de tocar el nombre de otra persona del mismo grupo.

Cada miembro debe de realizar un regalo a la persona que le ha tocado.

Este sorteo es muy conocido, pero mi propuesta es aumentar las opciones para este famoso sorteo del Amigo Invisible.

- Se podrá establecer un presupuesto de gasto para el regalo.
- Se podrá añadir lista de deseos, dando ayuda al amigo invisible.
- Se podrá elegir deseo de entre los existentes
- Cada deseo tendrá su descripción, marca, donde comprarlo, características...
- Cada participante podrá acceder a su perfil, consultando sus datos, del sorteo/s en el/los que participa.

## 2. Justificación y finalidad del tema propuesto

En fechas señaladas las “cuadrillas” (grupos de amigos), o grupos de empresa, etc, se juntan para celebrar esa fecha, y se realizan sorteos de entre el grupo para realizar un pequeño regalo simbólico, de recuerdo.

Yo este sorteo lo realizo TODOS los años entre los miembros de mi familia, en las fechas de navidad.

Nos juntamos y vamos cogiendo nuestros regalos entre el montón de ellos que se encuentran bajo el árbol de navidad.

### **PERO**

Todos los años nos volvemos locos, para juntarnos y realizar el sorteo.

Lo que yo propongo es una APLICACIÓN WEB en la cual cada miembro del grupo, pueda darse de alta, realizar el sorteo, y recibir vía E-mail, el resultado, que constará de:

- la fecha del evento
- el presupuesto para el regalo
- el nombre a la persona que le tenemos que realizar el regalo
- los deseos de la persona a realizar el regalo
- la información de los deseos

Etc... Toda esta información, también estará disponible en la página web, en el área personal, de cada usuario.

### 3.Objetivos

- Desarrollar aplicaciones Web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.
- Escribir sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.
- Utilizar estructuras de almacenamiento complejas como los “arrays” para almacenar y recuperar datos durante la ejecución de un programa.
- Crear formularios web con los que recuperar información del usuario para su posterior tratamiento.
- Recuperar en el servidor la información introducida por el usuario en los formularios.
- Escribir aplicaciones Web que integren mecanismos de autenticación de usuarios.
- Crear aplicaciones que establezcan conexiones con bases de datos.
- Operaciones con bases de datos, Escritura, Lectura, Modificación, Borrado.
- Recuperar información de datos mediante base de datos cruzadas
- Crear interfaces Web homogéneas definiendo y aplicando estilos.

### 4. Recursos a utilizar: hardware y software

Para realizar esta tarea se necesitará:

- Editor de html con soporte para JavaScript, CSS, PHP, o un Editor de texto.
- Servidor XAMPP o LAMPP
- Navegador web