

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Avellaneda



Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos

Materia: PROGRAMACION III

Apellido:		Fecha:	
Nombre:		Docente ⁽²⁾ :	
División:		Nota ⁽²⁾ :	
Legajo:		Firma ⁽²⁾ :	
Instancia ⁽¹⁾ :	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>PP</div> <div></div> <div>RPP</div> <div></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>SP</div> <div>x</div> <div>RSP</div> <div></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>FIN</div> <div></div> </div>

Aclaración: para todos los puntos se deberán crear o modificar las correspondientes clases de PHP, archivos de JavaScript y archivos HTML, Utilizar Ajax y Json en toda la aplicación.

- 1- crear la clase en PHP llamada "login.PHP", con los metodos necesarios para validar los datos ingresados por el form login y que sean validados con los datos de la base de datos, los datos son los siguientes

```
'comp@comp.com', '123', 'comprador'
'admin@admin.com', '321', 'administrador'
'vend@vend.com', '321', 'vendedor'
```

- a. (2 puntos) Validar que el campo mail sea un mail y que la clave sea un numero de cuatro dígitos y de tipo password.
 - b. (0.5 puntos) Una vez iniciada MOSTRAR el nombre del usuario en algún lugar siempre visible de la web.
 - c. (0.5 puntos) Crear tres botones para ingresar como cualquiera los tres tipos usuario sin teclear sus datos .
 - d. (0.5 puntos) Guardar en una cookie el ultimo ingresado y mostrarlo en el form login
 - e. (1.5 puntos) un boton que me borre las cookie.
- 2- Crear el ABM de Materiales de construcción,
- a. (1 punto) código auto incremental, nombre ,Precio, tipo(solido o liquido)
 - b. Se debe crear la clase MATERIALES con los métodos para el ABM
 - c. (8 puntos total) Crear el WebService que realice las operaciones del ABM usando la clase MATERIALES
 - i. (2 punto) alta
 - ii. (2 punto) baja
 - iii. (2 punto) listado.
 - iv. (2 puntos) modificacion

NOTA: Utilizar Ajax y Json en toda la aplicación.