

UNIDAD 3. FORMULARIOS II

NOTA

Para estos ejercicios:

- * Se debe realizar **sanitización (función recoge)** y **validación** de los campos.
- * Si los datos introducidos son correctos en cada ejercicio se hará lo que pide.
- * Si se encuentra algún error de validación se informará al usuario.
- * Se realizarán procesando la información en el mismo fichero que contiene el formulario.
- * En el ejercicio2 utilizaremos las funciones realizadas en el ejercicio 1 y en el ejercicio 3 las realizadas en los ejercicios 1 y 2

Ejercicio 1:

La **validación** la haremos utilizando funciones de validación **cTexto** que devolverán true o false y el mensaje de error correspondiente si es el caso se escribirá en el array de errores que pasaremos como parámetro por referencia.

Tendrás realiza otra función equivalente para validar números.

```
function cTexto(string $text, string $campo, array &$errores, int $max = 30, int $min = 1, bool $espacios = TRUE, bool $case = TRUE):bool
{
    $case=($case===TRUE)?"i":"";
    $espacios=($espacios===TRUE)?" ":"";
    if ((preg_match("/^[a-zñ$espacios]{" . $min . "," . $max .
    "}$/u$case", sinTildes($text)))) {
        return true;
    }
    $errores[$campo] = "Error en el campo $campo";
    return false;
}
```

Realiza una página que contenga un formulario que contenga:

- Caja de texto para introducir nombre. (Sólo letras, tamaño máximo 40).
- Caja de texto para introducir edad (Sólo números, edad máxima 150).
- Botón aceptar.

Recoge los datos y en el caso que se haya pulsado el botón aceptar **pasar a otra página** donde aparecerá el nombre y la edad del usuario.

En caso de que aparezca algún error de validación mostrar mensajes de error al usuario.

Ejercicio 2:

Para el siguiente ejercicio, piensa en las funciones para recoger los datos que proviene de un radio button o de un checkbox. ¿Sirve la misma función que tenemos para recoger las cajas de texto?

Piensa en las funciones para validar los datos que proviene de un radio button o de un checkbox. La validación debe hacerse con los valores posibles del control. (En el caso de este radiobutton sólo podrá tener los valores "1", "2" o "3" porque son los valores que tenemos en el formulario.

Realiza una página que contenga un formulario que tenga:

- Una caja de texto para introducir el nombre. (Sólo letras, tamaño máximo 40, requerido).
- Dos botones radio para seleccionar si jugamos con 1, 2 ó 3 dados. Es obligatorio que el usuario seleccione una opción.
- Un checkbox para mostrar o no las imágenes de las caras de los dados. Si el usuario no selecciona la opción no se mostrarán las imágenes.

Funcionamiento:

En caso de que todos los datos sean correctos se realizará en juego. En este caso el jugador jugará con la máquina y ganará el que obtiene mayor puntuación.

Al pulsar el botón del formulario se lanzarán el número de dados seleccionados por el usuario tanto para el jugador como para la máquina. Se mostrará el nombre del usuario, los valores de los dados tirados junto con las imágenes de las caras de los dados, si es el caso y quien es el ganador, jugador o máquina.

Mostraremos el formulario para poder volver a jugar o un enlace.

Ejercicio 3:

Para realizar el siguiente ejercicio además de tener en cuenta y utilizar todo lo realizado en los ejercicios anteriores vamos a **generar dinámicamente** un grupo array de opciones, check. Los valores del check los cogeremos a partir de los valores contenidos en un array.

Realiza una página que contenga un formulario para dar de alta a un usuario. Tendrá los siguientes datos:

- Una caja de texto para introducir el **nombre**. (Sólo letras, tamaño máximo 40, requerido).
- Grupo radio **provincia**. Los valores los tomará de un array \$provincia("Valencia", "Alicante", "Castellon"); Campo requerido.
- Grupo check **aficiones**. Los valores los tomara de \$aficiones=array("cine", "deporte", "viajar", "videojuegos"). Al menos tiene que elegir una afición.

- Check para seleccionar si quiere ser premium.

Funcionamiento:

En caso de que todos los datos sean correctos pasaremos a una página de bienvenida donde se mostrarán los datos introducidos y una imagen aleatoria.

En caso de que haya habido algún error volveremos a mostrarle el formulario informando de los errores.