



## TRABAJO PRÁCTICO 06 - 2023

**Temas:** funciones de fecha y hora, mover archivos

1. Utilice la página del punto 1 del TP 5 y agregue la funcionalidad de, si el logeo es exitoso, guardar la información del mismo en un archivo **log.txt** con el nombre de usuario, la fecha y la hora actual que tomará del sistema (sin formatear).

El archivo TXT debe tener la forma:

**usuario;fecha;hora**

Si el archivo no existe, créelo. La información de cada logeo se debe ir agregando al archivo.

2. Realice una página que lea el archivo **log.txt** del punto anterior y muestre la información de la siguiente forma:

### Archivo LOG de inicio de sesión

Usuario	Fecha	Hora
admin	28/10/2023	17:03:38
prueba	28/10/2023	20:15:03
prueba	29/10/2023	11:35:52
usuario	29/10/2023	12:21:07
admin	30/10/2023	13:00:48
prueba	30/10/2023	19:22:47

3. Como programadores freelance usamos una herramienta de gestión de proyectos con time tracking para llevar el registro del tiempo dedicado a cada tarea del desarrollo de software de nuestros clientes. Al final del mes debemos pasar la factura al cliente con el detalle de las tareas realizadas, el tiempo dedicado a cada una (en horas) y el monto que tiene que pagar el cliente.

Para ello utilice el archivo **horas.txt** y muestre en una página el listado de cada tarea, horas dedicadas y monto de cada una (cantidad de horas \* precio por hora), y al final el total a pagar. El precio por hora debe ser una constante con el valor de 4.000.



LABORATORIO II: Programador Universitario - Licenciatura en Informática  
LABORATORIO DE SOFTWARE II: Ingeniería en Informática

El detalle debe lucir como la captura siguiente:

## Detalle facturación

Formulario de logueo - 09/10/2023	2 hs
\$ 8.000,00	
Validación usuario logueado - 10/10/2023	1 hs
\$ 4.000,00	
Archivo log de usuario - 11/10/2023	3 hs
\$ 12.000,00	
Formulario alta de videojuego - 13/10/2023	3 hs
\$ 12.000,00	
Registro videojuego en TXT - 16/10/2023	2 hs
\$ 8.000,00	
<b>Total:</b>	
\$ 44.000,00	

Copyright 2023 - Cátedra Laboratorio II

4. Realice un formulario para dar de alta la información de videojuegos. Los datos del mismo son los que se ven en la captura, además, debe permitir cargar una imagen de portada (realice los controles necesarios en ambas capas). Los datos ingresados se deben guardar en un archivo de texto con el nombre **juegos.txt**, el archivo de la imagen se debe mover a una carpeta llamada **portadas** (dentro de la carpeta img) y debe ser renombrado de la forma **nombreJuego.jpg**.

Nuevo juego

Título:

Jugadores:

Lanzamiento:

Género:

Acción

Portada:

Seleccionar archivo

Ninguno archivo selec.

Guardar



Copyright 2023 - Cátedra Laboratorio II



LABORATORIO II: Programador Universitario - Licenciatura en Informática  
LABORATORIO DE SOFTWARE II: Ingeniería en Informática

## EJERCICIOS OPCIONALES

- a. Realice un formulario para imprimir una constancia de alumno regular. En el mismo se debe cargar el DNI y presionar el botón Imprimir.





### Facultad de Ciencias Exactas y Tecnología

**Constancia de alumno regular**

DNI:

Se envía el número a un archivo PHP que buscará los datos del alumno en el archivo **alumnos.txt** y mostrará la constancia de la siguiente forma:



### Ciencias Exactas y Tecnología

**Constancia de alumno regular**

Fecha y hora de impresión: 30/09/2021 - 03:16:55

Por la presente se deja constancia que el/la alumno/a **Luciana Menéndez**, DNI: **35758781** es alumno/a regular de la carrera **Programador Universitario**.

Las autoridades de la Facultad de Ciencias Exactas y Tecnología expiden la siguiente constancia para ser presentado donde corresponda.

- b. En una financiera se necesita poder calcular de manera automática los intereses a cobrar de los préstamos que se realizaron. Para ello, realice un formulario donde se ingrese el DNI y el monto del préstamo.

### Financiera "Pagas o Cobras"

DNI:

Monto:



**LABORATORIO II: Programador Universitario - Licenciatura en Informática**  
**LABORATORIO DE SOFTWARE II: Ingeniería en Informática**

La información se enviará a un archivo PHP que la guardará en un archivo de texto plano, junto a la fecha y hora actual generadas automáticamente.  
Pasado cierto tiempo, el cliente vuelve a pagar el préstamo, se debe ingresar el DNI con el cual se buscará la fecha en que solicitó el préstamo y el monto.

## Financiera "Pagas o Cobras"

DNI:

**Pagar**

A partir de esa información se calculará el monto a pagar en base a un interés diario del 1,5%.

## Financiera "Pagas o Cobras"

### Calculo de deuda

Monto del préstamo: 5.000,00

Fecha de solicitud: 27/09/2021 09:25:37

Fecha actual: 30/09/2021 03:53:06

Cantidad de dias: 3

**Monto a pagar: 5.225,00**