



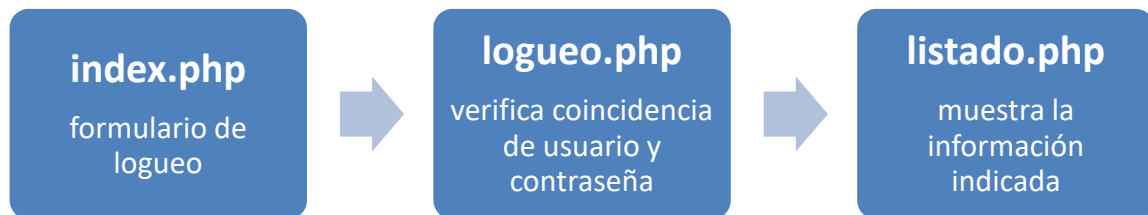
TRABAJO PRÁCTICO 05 - 2023

Temas: funciones para cadenas, archivos

1. Utilice la página del punto 4 del TP 4 para iniciar sesión en un sistema web de gestión. Verifique que el nombre de usuario y contraseña sean válidos, para ello compárelos con los datos del archivo **usuarios.txt**.

Si la combinación de usuario y contraseña no coinciden con ninguno de los datos del archivo, muestre el mensaje “Datos incorrectos” durante 3 segundos y luego redirija a la página del formulario de logueo (**index.php**). Si la combinación usuario y contraseña son correctos, redirija al archivo **listado.php** que solo mostrará el nombre de usuario y contraseña ingresados.

El flujo de archivos es el siguiente:



Tenga en cuenta que el usuario podría ingresar equivocadamente espacios en el nombre o contraseña, realice el control debido.

2. Reutilice el punto 3 del TP 4 y agregue al formulario de la financiera un campo para ingresar el nombre de la persona.

Financiera

Nombre:

Depósito inicial:

Plazo:
☒ 30 días
☐ 45 días
☐ 60 días
☐ 90 días

Copyright 2023 - Cátedra Laboratorio II

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

Para llevar un mayor control, la financiera necesita guardar los datos ingresados. Se debe guardar la información en un archivo de **inversiones.txt** con el formato:

nombre;monto;plazo

Crear el archivo si no existe y luego mostrar la información como lo hacía normalmente en el TP anterior.

3. Realice un formulario para consultar todas las inversiones según un plazo determinado.



Consulta por plazo

Plazo:

- ☒ 30 días
- ☐ 45 días
- ☐ 60 días
- ☐ 90 días

Consultar

Copyright 2023 - Cátedra Laboratorio II

El botón consultar envía la información a un archivo php que se encargará de mostrar todas las inversiones realizadas en dicho plazo. Para ello debe crear una función a la cual le mandará el plazo y devolverá un arreglo asociativo con todos los montos invertidos en dicho plazo (la función debe estar en un archivo aparte **funciones.php**). El arreglo tendrá la forma: "Nombre" => monto.

Los montos invertidos se deben mostrar ordenados de mayor a menor como una lista de la siguiente forma:

Inversiones a 30 días

| | | |
|------------------|---------------|----|
| 1. Pepe | \$ 320.000,00 | 30 |
| 2. Daniel | \$ 120.000,00 | 30 |
| 3. Myriam | \$ 250.000,00 | 30 |
| 4. Cesar | \$ 180.000,00 | 30 |

Copyright 2023 - Cátedra Laboratorio II



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

4. Realice una página que permita ingresar el número de legajo de un empleado para consultar el sueldo a cobrar. A continuación, debe enviar el número ingresado a un archivo (**consulta.php**) que buscará el legajo en el archivo **sueldos.txt**, en caso de no encontrarlo, mostrar un mensaje “Legajo inexistente” durante unos segundos y redirigir a la página del formulario. Si se encuentra el número de legajo, mostrar la información de la siguiente manera (utilice el sistema de grillas de Bootstrap – row y col):

Consulta de sueldo

| | |
|---|---|
| Legajo: 345 | Apellido y Nombre: SOTELO, GABRIELA SOLEDAD DEL ROSARIO |
| Sueldo a cobrar: \$ 54829.75 | |
| Copyright 2023 - Cátedra Laboratorio II | |

El archivo TXT tiene la forma: **legajo;apellido;nombre;sueldo**

EJERCICIOS OPCIONALES

- a. Programe el juego del 9 y medio visto en el TP de Repaso de algoritmos (ejercicio 5). Para ello realice una página que tenga un formulario para ingresar el nombre del jugador, el botón de confirmar llevará a un archivo PHP donde se realiza el juego. Muestre el puntaje obtenido y guarde en un archivo **puntaje.txt** el nombre del jugador con el puntaje obtenido.
Reglas del juego: se juega con una baraja española y el objetivo es sumar 9 y $\frac{1}{2}$ puntos. Al jugador se le reparten 2 naipes (en el juego originalmente se puede pedir más), para ello, obtenga 2 números del 1 al 12 (valor de la carta que se repartió al azar), se debe sumar ambas teniendo en cuenta que las negras (naipe 10, 11 y 12) valen medio punto y si la suma es igual a 9 y $\frac{1}{2}$ debe mostrar el mensaje GANADOR, caso contrario, mostrar el mensaje PUNTOS OBTENIDOS XX.
- b. Modifique el formulario del apartado anterior y agregue un enlace a una página que mostrará el listado de ganadores (**ganadores.php**). Allí se debe acceder al archivo **puntaje.txt** y mostrar sólo los jugadores que obtuvieron 9.5 puntos.