



# TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO INSTITUTO TECNOLÓGICO DE POCHUTLA

#### **ASIGNATURA:**

PROGRAMACION WEB

TEMA: 4

PROGRAMACIÓN DEL LADO DEL SERVIDOR

**ACTIVIDAD:** 

ACTIVIDAD T4-02: REPORTE DE PRACTICA

**ALUMNOS (A):** 

AURELIANO JOSAFAT CRUZ BALTAZAR
TOMAS DAVID BAÑOS BAÑOS

CARRERA:

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

**DOCENTE:** 

M.I. JOSÉ LUIS FUENTES ORTIZ

San Pedro Pochutla, Oaxaca, a 19 de marzo del 2021







## Introducción

Las páginas web son una herramienta de gran ayuda para todo bueno como sabemos la programación del lado del servidor se basa en la utilización de procedimientos por parte del usuario mediante ordenes o ideas para el mejoramiento de dicho proyecto gracias a los scripts este reporte de practica tiene como finalidad dar una introducción a la creación de una página web y como conectar una base de datos sencilla asi mismo la creación del sitio de prueba.

Esto quiere decir que en si no crearemos una página web funcional al 100% sino que nos enfocaremos a entender cómo funcionan sus etiquetas y como está conformado la estructura de dicho software asi tratar de unir una base de datos por medio de XAMPP y ejecutando apache y MySQL.







# Implementación de un sitio web de prueba

1. Primeramente, abrimos el XAMPP y ejecutamos el "apache" y "MySQL" para poder visualizar nuestra página web.











 Después abrimos nuestros editores, en este caso usamos dos editores que se llama sublime text y Visual Studio Code.

```
Country Inductive Metagoisapout brit (WEB)-Schlime Feet (UNBEGSTEED)

For Special Print Special Prin
```







# Creación de la página en sublime text y en Visual Studio Code

## Creación de la página en sublime text

Nuestra página web trata de una página donde podamos comprar y descargar juegos de alta calidad ya que hoy en día los juegos están en una tendencia mayoritaria asi que nuestra página de nombre ragnarok se enfocar en un buen servicio de descarga de juegos

Para iniciar la creación de la página HTML tuvimos primero que crear una carpeta donde anexaríamos la librería bootstrap asi mismo donde guardaremos imagen que vayamos a utilizar al abrir el sublime text le damos en file y presionamos new file el cual nos crea un documento que al momento de guarda se guardara en .HTML y pasamos a la codificación de nuestra página web

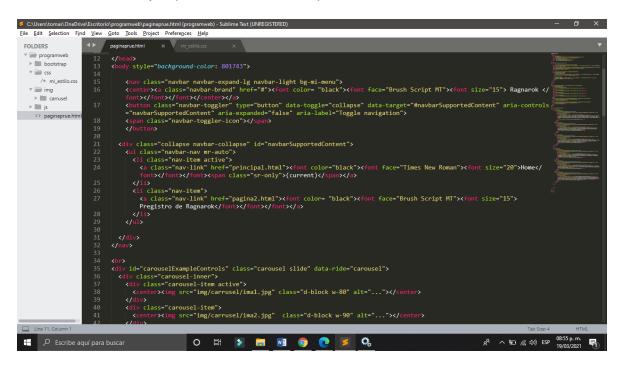
```
| Column | C
```







- Empezamos utilizando la etiqueta "<head></head>". La cual es la parte superior del documento HTML, es donde indicamos los metadatos: título del documento, hojas de estilos, javaScript, CSS.
- Tenemos la etiqueta "<body></body>" la cual indica la parte del cuerpo del contenido de un documento HTML. Es una etiqueta esencial para cualquier documento ya que indica donde empieza el contenido visible del documento.



3. Esta imagen muestra la codificación que se realizó para implementar una barra de tareas la cual lleva una parte de registro donde se implementara una base de datos y una donde al presionar nos mandara a la página principal.









4. Después de la etiqueta que vimos tenemos la etiqueta <div></div> en la cual agregamos un carrusel el cual mostrara portadas de juegos de alta gama en gráficos para ellos se mostrara como se codifico en la siguiente imagen asi mimo se le agrego un estilo para que quedara más presentable

```
File Edit Selection
 FOLDERS
 ▼ 🖮 programweb
   ▶ 🛅 bootstrap
                                                id="carouselExampleControls" class="carousel slide" data-ride="carousel">
iv class="carousel-inner">
div class="carousel-item active">
<center><img src="img/carrusel/ima1.jpg" class="d-block w-80" alt="..."></center>
   ▼ img

► carrusel
   paginaprue.htm
                                                       ``class="carousel-item">
enter><img src="img/carrusel/ima2.jpg" class="d-block w-90" alt="..."></ce
                                                       °/
class="carousel-item">
enter><img src="img/carrusel/ima3.jpg" class="d-block w-98" alt="..."></cc
                                                          class="carousel-item">
ter×img src="img/carrusel/ima4.jpg" class="d-block w-98" alt="..."></center>
                                                 Class="carousel-control-prev" href="#carouselExampleControls" role="button" data-slide="prev">
span class="carousel-control-prev-icon" aria-hidden="true"></span>
span class="sr-only">Previous</span>
                                                   class="carousel-control-next" href="#carouselExampleControls" role="button" data-slide="next">
ppan class="carousel-control-next-icon" aria-hidden="true"></span>
ppan class="sr-only">Mext</span>
                                                       class="row" >
<div class="col-sm">
                                                                   class="card"style="background-color: 070707">
 Escribe aquí para buscar
                                                                            O 🛱 🔰
                                                                                                                                                                                                                   R<sup>A</sup> へ 知 (編 49) ENG 09:08 p. m.
19/03/2021
```

 Creación del estilo para las imágenes de carrusel para que no queden demasiadas pegadas







6. Muestra grafica de como quedo el carrusel

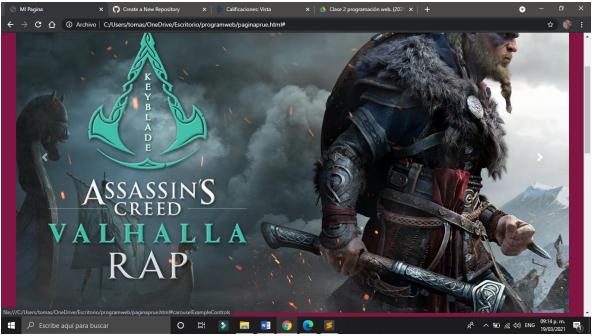




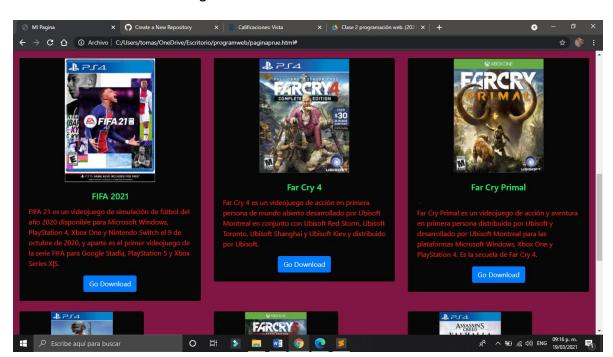








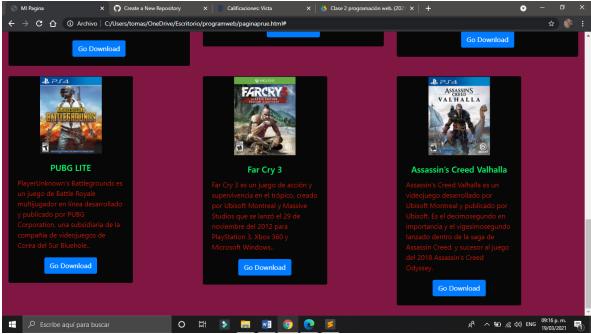
7. En la siguiente etiqueta creamos un conteiner donde mostramos los juegos que podrán descargar una breve descripción de que trata cada juego y con un botón de descarga

















#### Creación de la página en Visual Studio Code

- Para iniciar la creación de la segunda página HTML que se llama Preregistro, ahí donde creamos un formulario para poder usar datos que se van a guardar en la base de datos.
- 2. Empezamos en la etiqueta head agregando las librerías y los estilo que usamos para la página. Después en la parte de body agregamos los colores de fondo y agregando los enlaces para que pueda regresar a la página principal cuando le damos clic.

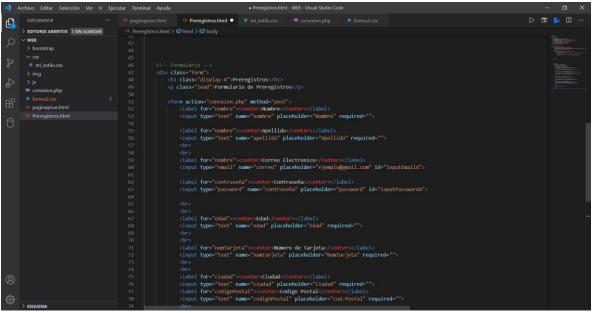
```
| Archive | Idian | Selection | Ver | Ver | Ignorus | Imminish | Archive | Idian | Selection | Ver | Vergittros.html | V
```

3. Después codificamos para el formulario donde usamos 8 variables para agregar los datos. Usamos label for para el texto e input type para el campo de texto. Usando algunas líneas con la etiqueta de salto de línea que es <br/>br>.









4. Después creamos un archivo formu2.css para el estilo del formulario, en donde se codifico para la posición, el tamaño, el color de fondo para el formulario y el tamaño, posición y color para el botón.

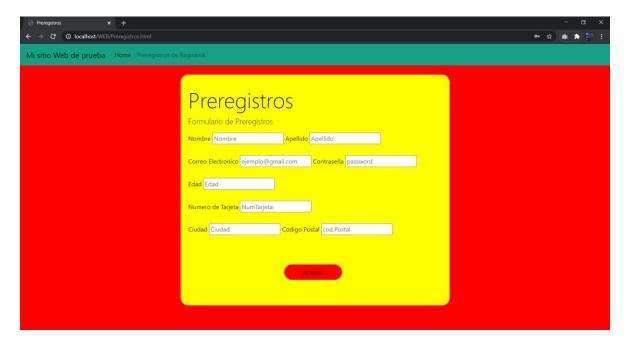
```
| Activacy | Estatural Selección | Ver le | Especial Permisal Ayuda | Semazicas | Veral Postador Cote | Programa | Progra
```



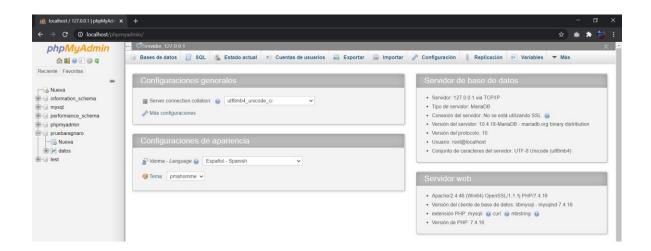




 El resultado para esta página es la siguiente ingresando en nuestro navegador para comprobar nos dirigimos al siguiente enlace http://localhost/WEB/Preregistros.html



 Ahora al momento de ingresar datos, para que se guarden en la base de datos nos dirigimos al siguiente enlace localhost/phpmyadmin/ para poder crear nuestro base de datos.

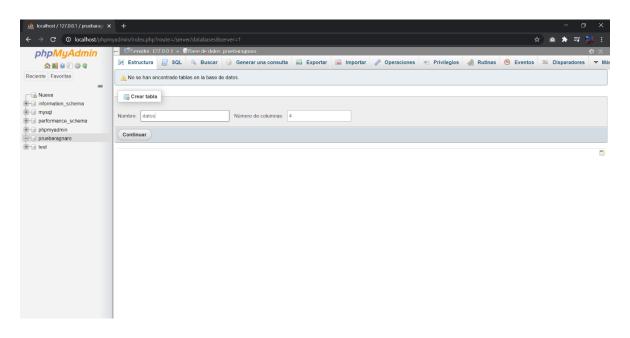


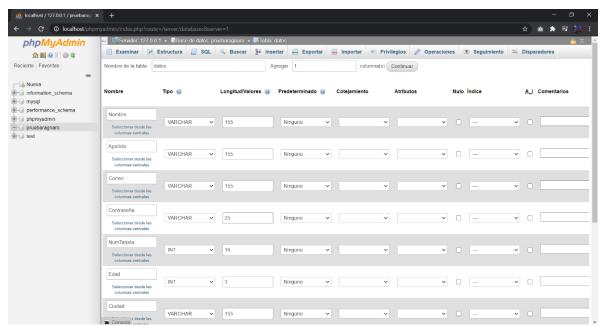






7. Después creamos nuestro base de datos con el nombre pruebaragnaro y después creamos una tabla.



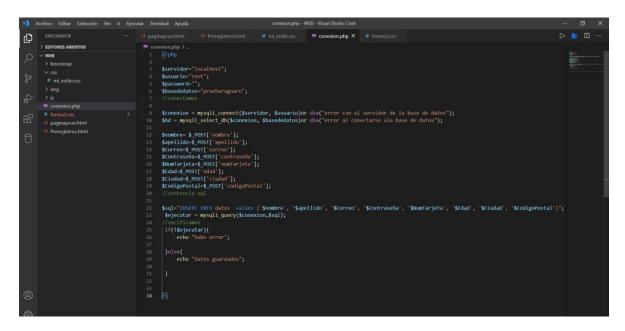




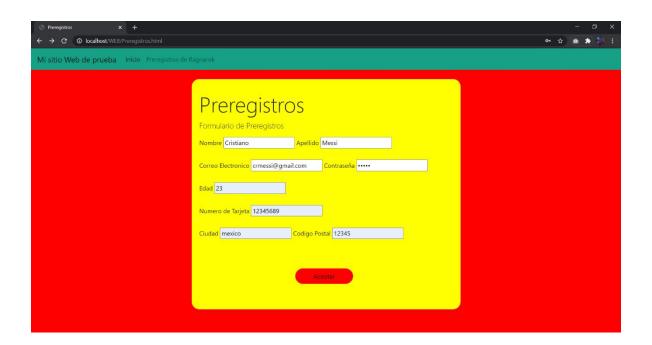




8. Ahora en nuestro editor creamos un archivo llamado conexion.php para poder conectar nuestra página con el formulario a nuestro base de datos.



 Ahora vamos a nuestro navegador y ingresamos datos a nuestro formulario para comprobar si nuestra conexión está correcta.





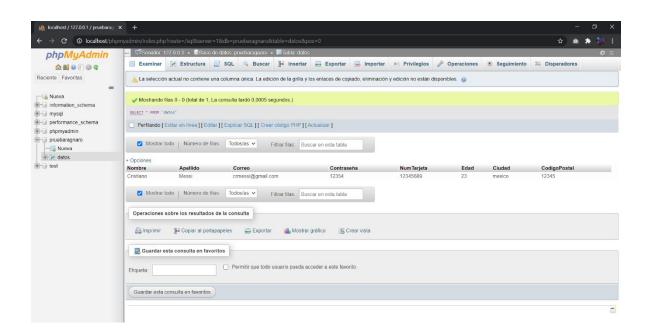




10. Después nos muestra un mensaje que los datos han sido guardado, eso quiere decir que está bien nuestra conexión de nuestro pagina web con la base de datos.



11. Por último, vamos a la dirección de nuestro base de datos para comprobar que los datos han sido guardados. Y como se puede ver la siguiente imagen los datos se han guardado en la base de datos.



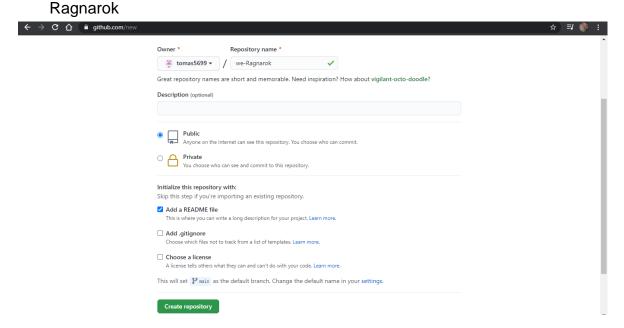




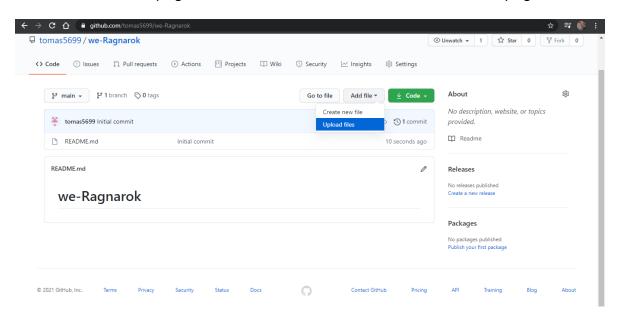


### Implementar el alojamiento con su dominio

En este caso vamos a usar GitHub para el alojamiento de nuestra página.
 Creamos un repositorio. Y le agregamos un nombre en este caso sera web-



En la siguiente imagen nos muestra que ya está creada nuestro repositorio.
 Y le damos a la opción de add file y nos dirigimos a update file y nos arrogara
 a una nueva página donde subiremos los archivos de nuestra página.









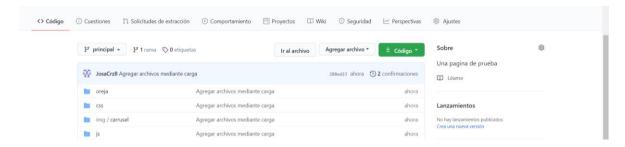
➤ En este apartado agregamos o arrastramos los archivos de nuestra página y lo alojamos aquí como se muestra en la imagen



En la siguiente imagen nos nuestra que ya está cargada nuestros archivos y le damos convertir cambios.



En esta parte nos dirigimos a ajustes en la cual configuraremos el github pages en cual nos dará el link de nuestra página.









➤ En este apartado configuraremos donde muestra fuente y agregaremos el main y nos mostrará un root y damos save de guardar y nos arrogará un link ese link será de nuestra página ya subida a internet



En este apartado ya muestra el enlace de nuestra página solo hay que hacer click en el enlace y nos arrogara a nuestra pagina



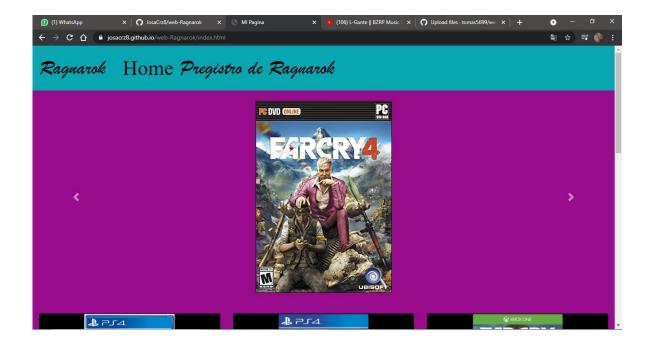


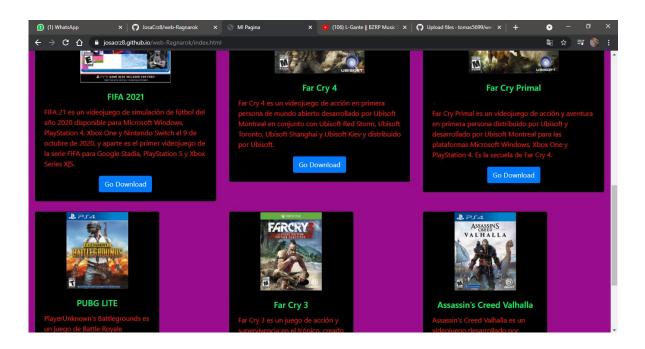




## Comprobación de página o resultado

> Enlace de la página: https://josacrz8.github.io/web-Ragnarok/index.html



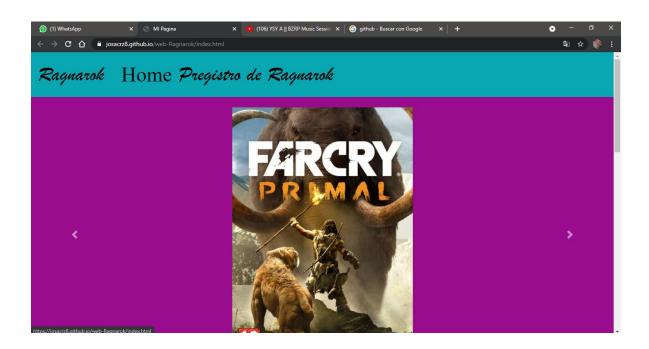


















#### Conclusión

Para finalizar el reporte de practica podemos decir que la programación del lado del servidor nos funcionara y nos ayudara a complementar un funcionamiento en un ambiente muy bien controlado tanto como ejecución como en generar paginas bien estructuradas y con una buena presentación la cual nos ayudara más a delante para futuros proyectos que tomaremos no solo un usuario depende de un servidor, cuando el medio falla se debe tener acceso a otro por lo que siempre la estructura de información debe estar en módulos, por un servidor falla los otros no lo hagan y se pueda continuar. Asi también aprendimos que los sitios web gratis no dejan subir proyectos de mayor peso para ello debemos comprar una suscripción podríamos decir para que podamos tener un alojamiento de domino adecuado asi que debemos comprar las suscripciones para tener una mayor calidad en los proyectos.

# Fuente bibliográficas

https://www.youtube.com/watch?v=un5WjcP027Q

https://www.youtube.com/watch?v=ldNNu-qt8Hw

https://www.youtube.com/watch?v=bmRoWgTsBbU

https://www.iebschool.com/blog/que-es-etiqueta-html-analitica-usabilidad/

https://www.lawebera.es/xhtml-css/conceptos-basicos-html.php