

Tarea online

- **Título de la tarea:** Recogida de datos en PHP mediante formularios.
- **Unidad:** Introducción a la programación de Aplicaciones Web en Entorno Servidor en PHP
- **Ciclo formativo y módulo:** Desarrollo de Aplicaciones Web - Desarrollo Web en Entorno Servidor.
- **Curso académico:** 2025/2026

¿Qué contenidos o resultados de aprendizaje trabajaremos?

- **RA1.-** Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación Web en entorno servidor, analizando sus capacidades y características propias.
- **RA2.-** Escribe sentencias ejecutables por un servidor Web reconociendo y aplicando procedimientos de integración del código en lenguajes de marcas.
- **RA3.-** Escribe bloques de sentencias embebidos en lenguajes de marcas, seleccionando y utilizando las estructuras de programación.

1.- Descripción de la tarea



Caso práctico

La empresa Design Web recibe un encargo de la Unión Deportiva Almería, para desarrollar una aplicación web que gestione la venta online de abonos de fútbol para la temporada 26/27.

Hugo confía en que la empresa lleve a cabo el desarrollo del proyecto con el lenguaje de programación PHP. Para ello se reúne con su equipo de desarrollo, para saber cómo será el formulario y que campos tendrá. Por una parte, es importante desarrollar un sistema intuitivo para el aficionado que quiere comprar su abono de fútbol. Y, por otro lado, es necesario que el sistema recopile toda la información necesaria de manera correcta.

En esta primera versión, el equipo de desarrollo se centrará en el diseño e implementación del formulario de venta, haciendo especial hincapié en la validación de los campos de información.

¿Qué te pedimos que hagas?

Apartado 1.- Instalación de un servidor Web.

- Instala Apache + PHP + MySql en tu PC. Te recomendamos instalar XAMPP, LAMP o MAMP (Según tengas Windows, Linux o Mac). Explica paso a paso el proceso de instalación y realiza varias capturas del mismo (Al menos 3 capturas).
- Indica las rutas de instalación y de logs de errores de PHP dependiendo tu Sistema Operativo.
- Para comprobar que el servidor se ha instalado correctamente, escribe un script en PHP que muestre la información de PHP instalado. Explica donde has ubicado el script y como has accedido a él para ejecutarlo. Realiza una captura de pantalla con el resultado.

Debes documentar los pasos realizados y realizar capturas de pantalla si fuera necesario. Crea una carpeta "Apartado_01" y dentro de ésta inserta los documentos:

- instalacion.pdf

Apartado 2.- Formulario de venta de abono de fútbol.

Diseña un formulario en HTML (formulario.html) que permita simular el proceso para la venta de abonos de fútbol. El formulario deberá contener:

- Título.
- Imagen o logotipo de la Unión Deportiva Almería.
- Imagen de fondo.

- Campo "Nombre y apellidos" del aficionado.
- Campo "Dni" del aficionado.
- Campo "Fecha de nacimiento" del aficionado.
- Campo "Teléfono" del aficionado.
- Campo "Cuenta bancaria" del aficionado.
- Campo "Tipo de abono" con 4 posibles opciones a elegir.
 - Campo vacío (Esta opción estará seleccionada por defecto)
 - Tribuna (500€).
 - Preferencia (300€).
 - Fondo (110€).
- Campo de tipo checkbox para marcar "Acepto términos".
- Botón "Comprar".

Desarrolla un script en PHP (compra.php) que recoja los datos introducidos en el formulario y los muestre en un ticket de compra. Crea una carpeta "Apartado_02" y dentro de ésta inserta los documentos:

- formulario.html
- compra_abono.php

Apartado 3.- Validación de campos.

Para ampliar el desarrollo del sistema, vamos a agrupar el apartado anterior en un solo archivo PHP (formulario_compra.php), donde añadiremos toda la lógica de validación de campos teniendo en cuenta las siguientes restricciones:

- Nombre y apellidos:
 - No puede estar vacío.
 - Solo puede contener letras mayúsculas o minúsculas.
- Dni:
 - No puede estar vacío.
 - Debe contener 8 dígitos y una letra, cumpliendo el patrón "00000000A".
 - La letra tiene que ser válida en relación al número introducido.
- Fecha de nacimiento:
 - No puede estar vacío.
 - Tiene que ser una fecha válida.
 - Debe cumplir el patrón de fecha que se utiliza en España "dd/mm/yyyy".
 - Por motivos de seguridad, los aficionados no puede ser menores de 4 años y mayores de 85 años.
- Teléfono:
 - No puede estar vacío.
 - Solo puede contener caracteres numéricos.
 - Debe tener una longitud de 9 caracteres.
 - Debe empezar por 6, 7 o 9.
- Cuenta bancaria:
 - No puede estar vacío.
 - Solo puede contener letras y/o números.
 - Debe cumplir el patrón "AA00-0000-0000-0000-0000-0000".
 - El número de cuenta tiene que ser válido teniendo en cuenta el IBAN y el Dígito de Control.
- Tipo de abono:
 - No puede estar vacío.
- Acepta términos:
 - Debe estar marcado.

En caso de que exista algún error, se volverá a mostrar el formulario indicando en rojo, debajo de cada campo, que errores se han producido a la hora de introducir información. En caso de que no existan errores se mostrará el ticket con toda la información de la compra del abono. Es importante

que tengas en cuenta, que si se produce algún error, se deben mantener todos los datos introducidos en los campos del formulario, sean correctos o incorrectos.

Crea una carpeta "Apartado_03" y dentro de ésta inserta los documentos:

- compra_abono.php

Apartado 4.- Cálculo del importe total y asignación del asiento.

Teniendo en cuenta que existen tarifas especiales en función de la edad, modifica el script del apartado anterior (compra_abono.php) para que pueda calcular el importe total del abono que ha comprado el aficionado. Para eso, se deberán consultar los valores introducidos en los campos "Tipo de abono" y "Fecha de nacimiento", validar que son correctos y calcular el importe teniendo en cuenta las siguientes tarifas especiales:

- Niños/as menores de 12 años: Se hace una rebaja de 80€ sobre el importe normal.
- Pensionistas y jubilados mayores de 65 años: Se hace una rebaja del 50% sobre el importe normal.

Por otro lado, el sistema debe asignar de manera aleatoria el asiento en la gradas del estadio de fútbol. Para eso se generará un código de asiento con el formato "TB0/F00-A000" a partir de las siguientes instrucciones:

- La primera letra del código vendrá definida por el tipo de abono, (T) Tribuna, (P) Preferencia y (F) Fondo.
- El número que acompaña a la B corresponde al bloque de asientos y será un número aleatorio entre 1 y 5, ambos inclusive.
- El número que acompaña a la F corresponde a la fila dentro del bloque y será un número aleatorio entre 0 y 29, ambos inclusive.
 - Los números de fila menores de 10 serán rellenados con 0s a la izquierda.
- El número que acompaña a la A corresponde al asiento dentro de la fila y será un número aleatorio entre 0 y 199, ambos inclusive.
 - Los números de asiento menores de 100 serán rellenados con 0s a la izquierda.
 - Debido a la forma de embudo de las gradas, las fila superiores tienen más asientos que las filas inferiores. A la hora de generar el asiento deberás tener en cuenta que la fila superior tiene 200 asientos y que cada fila inferior reduce el número de asientos en 2 unidades sucesivamente hasta llegar a la fila 0, que tiene un total de 140 asientos.

Una vez se haya calculado el importe total y el código del asiento, se mostrará el ticket de compra con todos los datos, los introducidos en el formulario y los generados por el sistema.

Crea una carpeta "Apartado_04" y dentro de ésta inserta los documentos:

- compra_abono_total.php

Restricciones a tener en cuenta a la hora de desarrollar los 4 apartados:

- Utiliza el método POST para el envío de información.
- Se tendrá en cuenta aspectos como las tabulaciones/alineaciones del código html y php, el nombre de las variables usadas relacionadas con lo que representan, etc.
- Se valorará positiva o negativamente la inclusión de comentarios en las líneas de código php importantes: sentencias, funciones o estructuras de selectivas/iterativas.
- Se valorará positivamente el uso de estilos y diseños amigables e intuitivos.

2.- Información de interés

Recursos necesarios y recomendaciones

- ✓ Descargar e instalar el entorno de desarrollo de servidor de licencia libre con PHP XAMPP, LAMP o MAMP desde la URL apachefriends.org.
- ✓ Puedes probar los ejercicios usando un navegador web: Mozilla/FireFox, Internet Explorer o Google Chrome.
- ✓ Utiliza el juego de caracteres UTF-8 para el fichero PHP.
- ✓ Utiliza un entorno de desarrollo IDE para el desarrollo de los script PHP como Eclipse, NetBeans o Visual Studio Code.
- ✓ El script de servidor PHP no debe contener errores semánticos ni sintácticos y realizar todas las funcionalidades que se piden en el enunciado.
- ✓ Manual de PHP: <https://www.php.net/manual/es/>

CONSEJOS Y RECOMENDACIONES PARA REALIZAR LA TAREA.

Antes de empezar a realizar la práctica, debes tener en cuenta lo siguiente:

- ✓ Estúdiate bien la teoría de esta unidad, y realiza todos los ejercicios resueltos sobre script PHP.
- ✓ Crea los scripts PHP con el juego de caracteres UTF-8.
- ✓ Para las páginas webs puedes utilizar la versión de html5.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Titulo del documento</title>
  <style>
  </style>
</head>
<body>
  <!-- Esqueleto html5 -->

</body>
</html>
```

- ✓ Debes guardar todas las páginas html y php en el directorio establecido para ello del servidor Apache, para que sean procesadas por PHP.

Seguidamente, sigue las especificaciones dadas en las indicaciones de entrega de la tarea.



Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea, el envío se realizará a través de la plataforma. El archivo estará en formato ZIP y se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_DWES_Tarea1

3.- Evaluación de la tarea

Criterios de evaluación implicados

- **RA1.-** Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación Web en entorno servidor, analizando sus capacidades y características propias.
 - 1.g) Se han reconocido y evaluado las herramientas y frameworks de programación en entorno servidor.
- **RA2.-** Escribe sentencias ejecutables por un servidor Web reconociendo y aplicando procedimientos de integración del código en lenguajes de marcas.
 - 2.c) Se han utilizado etiquetas para la inclusión de código en el lenguaje de marcas.
 - 2.f) Se han utilizado directivas para modificar el comportamiento predeterminado.
- **RA3.-** Escribe bloques de sentencias embebidos en lenguajes de marcas, seleccionando y utilizando las estructuras de programación.
 - 3.d) Se han creado y utilizado funciones.
 - 3.e) Se han utilizado formularios Web para interactuar con el usuario del navegador Web.
 - 3.g) Se han añadido comentarios al código.

¿Cómo valoramos y puntuamos tu tarea?

Rúbrica de la tarea	
El Apartado 1 se ha resuelto correctamente	1.g
El Apartado 2 se ha resuelto correctamente	2.c y 3.g
El Apartado 3 se ha resuelto correctamente	2.f, 3.e y 3.g
El Apartado 4 se ha resuelto correctamente	3.d y 3.g

Anexo. Licencia de recursos

Nota:

Para esta tarea no es necesario incluir en este anexo la cita de las licencias de ningún recurso. Este anexo incluye exclusivamente recursos cuya licencia obliga a la cita expresa y que, por la extensión de sus credenciales o por cualquier cuestión técnica, no se pueden citar en línea. El resto de recursos son de elaboración propia y no requieren cita expresa, quedando su licencia expresada en la de los propios materiales o citada en línea, en el lugar donde aparecen en los contenidos.

**Licencias de recursos
utilizados en la tarea**

Recurso	Datos del recurso
XAMPP	Autoría: Apache Friends Licencia: Copyright Procedencia:
LAMP	Autoría: Apache Licencia: Copyright Procedencia:
MAMP	Autoría: Apache Licencia: Copyright Procedencia: