

M07. Desenvolupament Web en Entorn Servidor

UF1. Desenvolupament web en entorn servidor

1.1. Programació amb PHP

1.2. Programació Orientada a Objectes amb PHP

RA2, RA3 i RA4

curs 2019-20

Sergi Grau
Daniel Collados

Descripció.

Una empresa vol implementar una solució de comerç electrònic, per la qual cosa ha de començar desenvolupant un botiga virtual.

Qualsevol botiga virtual es compon de 4 apartats clarament diferenciats i que es poden desenvolupar en components o mòduls funcionals separats.

Funcionalitats a implementar.

- Un resum dels requeriments funcionals
- En aquesta fase es crearà la interfície d'usuari de cadascun dels apartats.
- Tots els productes disposaran d'una imatge.
- Es programarà la lògica de negoci SENSE tenir en compte la persistència de les dades en bases de dades, la lògica de negoci inclou el carret de compra de productes, però NO la gestió de les comandes.
- NO es té en compte ni la internacionalització ni la localització de l'aplicació.
- La càrrega inicial de dades es realitzarà des d'un fitxer en text pla.
- Sistema d'autenticació: L'usuari s'autentica en el sistema mitjançant una adreça de correu electrònic i una contrasenya. En aquesta segona versió del joc, només heu de verificar que la contrasenya sigui de 6 caràcters alfanumèrics. Tota la informació relativa als usuaris (adreça, contrasenya i puntuació) es desa en un fitxer.
- En el cas de que es produeixi un error cal mostrar una pàgina personalitzada. L'error pot ser introduir un caràcter que no sigui una lletra en la casella d'entrada de dades.
- L'usuari ha de poder editar el carret de compra.

Característiques del disseny.

- Cal utilitzar la programació orientada a objectes i els coneixements de les APIs de treball amb peticions HTTP, sessions i accés a fitxers.
- Cal crear les classes d'Entitat.
- Els aspectes de disseny de la interfície, estaran definits en un CSS extern.
- No es puntua en el projecte i es recomana no utilitzar JavaScript.
- Utilitza mètodes màgics.
- Utilitza característiques de PHP7, com ara tipus de dades en els paràmetres i en els tipus de retorn.

Criteris d'avaluació

La puntuació màxima del projecte és un 10.

La puntuació mínima per a superar-lo es de 5 sobre 10.

Rúbrica d'avaluació

La rúbrica d'avaluació del projecte és la següent:

Criteris	4	3	2	1
Sistema d'autenticació (10%)	El sistema de login està implementat, fa ús de fitxers i sessions.	El sistema de login està implementat, fa ús de fitxers i sessions.	El sistema de login està implementat fa ús de sessions però no de fitxers.	El sistema de login no està implementat
Lògica del l'aplicació (50%)	La lògica és correcta. Incorpora el registre de usuaris i la gestió del catàleg. L'informe de la comanda és detallat.	La lògica és correcta. Incorpora el registre de usuaris i la gestió del catàleg.	La lògica és correcta però molt bàsica. Incorpora el registre de usuaris però no la gestió del catàleg.	La lògica és correcta però molt bàsica. No incorpora ni el registre de usuaris ni la gestió del catàleg.
POO (25%)	S'ha creat la classes Entitat, però poques i amb una jerarquia de classes. S'han implementat mètodes per a comparar objectes dels mateixos així com el clonatge d'aquests. A més s'han implementat diversos mètodes màgics	S'ha creat la classes Entitat, però poques i amb una jerarquia de classes. s'han implementat mètodes per a comparar objectes dels mateixos així com el clonatge d'aquests	S'ha creat la classes Entitat, però poques i no disposem de cap jerarquia de classes.	No s'ha creat cap classe
Fitxers (15%)	S'utilitzen els fitxers per a desar els usuaris registrats i els productes i es permeten operacions de L/E sobre els mateixos.	S'utilitzen els fitxers per a desar els usuaris registrats i els proiductes	Només s'utilitzen els fitxers per a desar els usuaris registrats.	No es fan servir fitxers per a desar cap mena d'informació.

Indicacions per a l'entrega del projecte:

- Cal lliurar-la abans del dia especificat al lliurament de treballs del grup aula.
- S'ha d'entregar en fitxer zip o tar, amb el format **COGNOM1_NOM1_COGNOM2_NOM2_PRACTICA_ENTORN_SERVIDOR_UF1.zip**
- Aquest fitxer zip contindrà tot el codi font i el contingut estàtic.
- Cal adjuntar un fitxer en PDF que descriu el funcionament de l'aplicació.

Calendari:

- 06-11-19 --> Enunciat i explicació inicial. Creació de grups.
- 08-11-19 --> Enunciat i explicació final. Inici del projecte
- 13-11 a 27-11 --> Projecte
- 29-11 --> 1r dia de lliurament de projecte
- 02-12 --> 2n dia de lliurament de projecte (A les mateixes hores que M08UF1)
- 04-12--> Examen validador del projecte.