

PROGRAMACIÓN

TÍTULO DE LA OBRA ORIGINAL:
PHP and MySQL Web Development

RESPONSABLE EDITORIAL:
Victor Manuel Ruiz Calderón
Susana Krahe Pérez-Rubín

TRADUCCIÓN:
José Luis Gómez Celador

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA:
Cecilia Poza Melero

Desarrollo Web con PHP y MySQL

Luke Welling
Laura Thomson

ANAYA
MULTIMEDIA

Todos los nombres propios de programas, sistemas operativos, equipos hardware, etc. que aparecen en este libro son marcas registradas de sus respectivas compañías u organizaciones.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicasen públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

A nuestros padres

Authorized translation from the English language edition, entitled *PHP and MySQL Web Development*, 3rd Edition by Welling, Luke; Thomson, Laura, published by Pearson Education, Inc., publishing as Sams, Copyright © 2005 by Sams Publishing.

Edición española:

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2005
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
Depósito legal: M.6.320-2005
ISBN: 84-415-1818-1
Printed in Spain
Imprime: Artes Gráficas Guano, S.L.
Febrero, 32. 28022 Madrid

Agradecimientos

Nos gustaría agradecer al equipo de la editorial su trabajo. En concreto, nos gustaría darle las gracias a Shelley Johnston sin cuya dedicación y paciencia no se podría haber realizado este libro. También a Israel Denis Jr. y Chris Newman por sus valiosas colaboraciones. El trabajo de los equipos de desarrollo de PHP y MySQL también ha sido magnífico. Nos ha facilitado la vida durante años y en la actualidad continúan haciéndolo.

Gracias también a Adrian Close de eSec por decir en 1998 "Eso se puede crear en PHP". Nos dijo que nos gustaría PHP y parece que tenía razón.

Por último, agradecer a nuestras familias y amigos por aguantar nuestra poca sociabilidad durante casi un año. En concreto, agradecemos el apoyo de nuestros familiares: Julie, Robert, Martin, Lesley, Paul, Adam, James, Archer y Barton.

Acerca de los autores

Laura Thomson es profesora de la School of Computer Science and Information Technology en la RMIT University de Melbourne, Australia. También es socia de la galardonada empresa de desarrollo Web Tangled Web Design. Anteriormente ha trabajado para Telstra y el Boston Consulting Group. Es licenciada con honores en Ciencias Aplicadas (Ciencias Informáticas) y en Ingeniería (Ingeniería de sistemas informáticos). Actualmente completa su doctorado en Sitios Web adaptables. En su tiempo libre le gusta dormir. Su correo electrónico es laura@tangledweb.com.au.

Luke Welling es profesor de la School of Computer Science and Information Technology en la RMIT University de Melbourne, Australia. También es socio de Web Tangled Web Design. Es licenciado en Ciencias Aplicadas (Ciencias Informáticas) y actualmente completa un doctorado en Algoritmos generales para diseño de redes de comunicación. En su tiempo libre intenta perfeccionar su insomnio. Su correo electrónico es luke@tangledweb.com.au.

Ambos autores cuentan con el título MySQL Core Certification que ofrece MySQL Ab y con el título Zend Certified PHP Engineer, de Zend Technologies Ltd.

Acerca de los colaboradores

Israel Denis Jr. es un consultor autónomo que participa en proyectos de comercio electrónico por todo el mundo. Está especializado en la integración de paquetes ERP, como SAP y Lawson, con soluciones Web personalizadas. Cuando no diseña software o escribe libros, le gusta viajar a Italia, donde se siente como en casa. Desde 1998 cuenta con un Master en Ingeniería Electrónica que obtuvo en la Georgia Tech de Atlanta, Georgia. Ha escrito numerosos artículos sobre Linux, Apache,

PHP y MySQL. Ha trabajado con empresas como GE y Procter & Gamble, principalmente con sistemas informáticos basados en Unix. Su correo electrónico es idenis@ureach.com.

Chris Newman es programador consultor especializado en el desarrollo de aplicaciones de Internet dinámicas. Dispone de una amplia experiencia comercial en el uso de PHP y MySQL para crear distintos tipos de aplicaciones para una base de clientes internacionales. Licenciado por la Keele University, Chris vive en Stoke-on-Trent, Inglaterra, donde se encarga de Lightwood Consultancy Ltd., la empresa que fundó con su padre en 1999 para ampliar su interés en el desarrollo por Internet. Chris quedó fascinado por el potencial de Internet cuando estaba en la universidad y su pasión es trabajar con la tecnología más puntera. Encontrará más información sobre su empresa en la dirección <http://www.lightwood.net>. El correo electrónico de Chris Newman es chris@lightwood.net.

Índice

de contenidos

Introducción	30
Razones para leer este libro	31
Objetivos que puede alcanzar con este libro	32
Concepto de PHP	33
Concepto de MySQL	33
Razones para utilizar PHP y MySQL	34
Alguna de las cualidades de PHP	35
Rendimiento	35
Integración de base de datos	35
Bibliotecas incorporadas	35
Coste	36
Aprendizaje de PHP	36
Compatibilidad con el enfoque orientado a objetos	36
Portabilidad	36
Código fuente	36
Disponibilidad de asistencia técnica	36
Novedades de PHP 5.0	37
Algunas de las ventajas de MySQL	37
Rendimiento	37
Bajo coste	37
Facilidad de uso	37
Portabilidad	38
Código fuente	38
Disponibilidad de asistencia técnica	38
Novedades de MySQL 5.0	38

Organización del libro	39
Conclusión	39
Parte I. Utilizar PHP	41
1. Curso acelerado de PHP	42
Utilizar PHP	44
Crear una aplicación de ejemplo: Bob's Auto Parts	44
Crear el formulario de pedidos	45
Procesar el formulario	46
Incrustar PHP en HTML	47
Utilizar etiquetas PHP	48
Estilos de etiquetas PHP	48
Instrucciones de PHP	49
Espacios en blanco	50
Comentarios	50
Agregar contenido dinámico	51
Invocar funciones	52
Utilizar la función date()	52
Acceder a variables de formulario	53
Variables de formulario	53
Concatenar cadenas	56
Variables y literales	57
Identificadores	57
Crear variables declaradas por el usuario	58
Asignar valores a variables	58
Tipos de variables	58
Tipos de datos de PHP	59
Control de tipos	59
Convertir tipos	60
Variables de tipo variable	60
Declarar y utilizar constantes	61
Ámbito de variables	61
Utilizar operadores	63
Operadores aritméticos	63
Operadores de cadena	64
Operadores de asignación	64
Devolver valores de asignación	64
Combinar operadores de asignación	65
Incremento y decremento previo y posterior	65
Referencias	66
Operadores de comparación	67
El operador iguales	67
Otros operadores de comparación	67

Operadores lógicos	68
Operadores bit a bit	69
Otros operadores	69
Operador ternario	69
Operador de supresión de error	70
Operador de ejecución	70
Operadores de matriz	70
El operador de tipo	71
Utilizar operadores: calcular los totales de los formularios	71
Precedencia y asociatividad: evaluar expresiones	73
Utilizar funciones de variables	74
Probar y establecer tipos de variables	74
Probar el estado de las variables	76
Reinterpretar variables	76
Implementar estructuras de control	77
Tomar decisiones con estructuras condicionales	77
Instrucciones if	77
Bloques de código	78
Instrucciones else	78
Instrucciones elseif	79
Instrucciones switch	80
Comparar condiciones diferentes	82
Iteración: repetir acciones	82
Bucles while	83
Bucles for y foreach	84
Bucles do...while	85
Salir de una estructura de control o una secuencia de comandos	86
Utiliza una sintaxis alternativa de estructuras de control	86
Utilizar declare	86
Siguiente paso: guardar el pedido del cliente	87
2. Almacenar y recuperar datos	88
Guardar datos para su lectura posterior	90
Almacenar y recuperar los pedidos de Bob	90
Procesar archivos	90
Abrir un archivo	91
Seleccionar modos de archivo	91
Utilizar fopen() para abrir un archivo	92
Abrir archivos a través de FTP o HTTP	95
Problemas al abrir el archivo	96
Escribir en un archivo	97
Parámetros de fwrite()	98
Formatos de archivo	99
Cerrar un archivo	99

Leer desde un archivo	101
Abrir un archivo para su lectura: <code>fopen()</code>	102
Saber cuándo parar: <code>feof()</code>	103
Leer línea a línea: <code>fgets()</code> , <code>fgetss()</code> y <code>fgetcsw()</code>	103
Leer todo el archivo: <code>readfile()</code> , <code>fpasssthru()</code> , <code>file()</code>	104
Leer un carácter: <code>fgetc()</code>	105
Leer una longitud arbitraria de bytes: <code>fread()</code>	106
Otras funciones de archivo útiles	106
Comprobar la existencia de un archivo: <code>file_exists()</code>	106
Averiguar el tamaño de un archivo: <code>filesize()</code>	106
Eliminar un archivo: <code>unlink()</code>	106
Desplazarse dentro de un archivo: <code>rewind()</code> , <code>fseek()</code> y <code>ftell()</code>	107
Bloquear archivos	108
La opción más acertada: los sistemas de administración de base de datos	109
Problemas con el uso de archivos planos	109
Resolver estos problemas con RDBMS	110
Lecturas adicionales	111
A continuación	111
3. Utilizar matrices	112
¿Qué es una matriz?	114
Matrices indexadas numéricamente	114
Inicializar matrices indexadas numéricamente	115
Acceder a los contenidos de matrices	115
Utilizar bucles para acceder a la matriz	116
Matrices con diferentes índices	117
Inicializar una matriz	117
Acceder a elementos de matriz	117
Utilizar bucles	118
Operadores de matriz	119
Matrices multidimensionales	120
Ordenar matrices	124
Utilizar <code>sort()</code>	124
Utilizar <code>asort()</code> y <code>ksort()</code> para ordenar matrices	124
Invertir el orden	125
Ordenar matrices multidimensionales	125
Ordenaciones definidas por el usuario	125
Ordenaciones de usuario inversas	127
Reordenar matrices	128
Utilizar <code>shuffle()</code>	128
Utilizar <code>array_reverse()</code>	129
Cargar matrices desde archivos	130
Otras manipulaciones de matrices	133
Desplazarse dentro de una matriz con <code>each()</code> , <code>current()</code> , <code>reset()</code> , <code>end()</code> , <code>next()</code> , <code>pos()</code> y <code>prev()</code>	133

Aplicar una función a cada elemento de una matriz: <code>array_walk()</code>	134
Contar elementos de una matriz: <code>count()</code> , <code>sizeof()</code> y <code>array_count_values()</code>	135
Convertir matrices en variables escalares: <code>extract()</code>	136
Lecturas adicionales	138
A continuación	138
4. Manipular cadenas y expresiones regulares	140
Crear una aplicación de ejemplo: Smart Form Mail	141
Aplicar formato a cadenas	144
Limpiar cadenas: <code>chop()</code> , <code>ltrim()</code> y <code>trim()</code>	144
Aplicar formato a cadenas para presentaciones	144
Utilizar formato HTML: la función <code>nl2br()</code>	144
Aplicar formato a una cadena para su impresión	145
Cambiar mayúsculas y minúsculas en una cadena	147
Aplicar formato a cadenas para su almacenamiento: <code>addslashes()</code> y <code>stripslashes()</code>	148
Combinar y dividir cadenas con funciones de cadena	150
Utilizar <code>explode()</code> , <code>implode()</code> y <code>join()</code>	150
Utilizar <code>strtok()</code>	151
Utilizar <code>substr()</code>	152
Comparar cadenas	153
Ordenar cadenas: <code>strcmp()</code> , <code>strcasecmp()</code> y <code>strnatcmp()</code>	153
Comprobar la longitud de una cadena con <code>strlen()</code>	154
Buscar subcadenas y reemplazarlas con funciones de cadena	154
Buscar cadenas en cadenas: <code>strstr()</code> , <code>strchr()</code> , <code>strrchr()</code> y <code>stristr()</code>	155
Buscar la posición de una subcadena: <code>strpos()</code> , <code>stripos()</code>	156
Sustituir subcadenas: <code>str_replace()</code> y <code>substr_replace()</code>	156
Introducción a las expresiones regulares	157
Los fundamentos	157
Conjuntos y clases de caracteres	159
Repetición	160
Subexpresiones	160
Recontar subexpresiones	161
Anclajes al principio o al final de una cadena	161
Bifurcación	161
Buscar coincidencias de caracteres especiales	162
Resumen de los caracteres especiales	162
Utilizar estos elementos en Smart Form	163
Buscar subcadenas con expresiones regulares	164
Sustituir subcadenas con expresiones regulares	165
Dividir cadenas con expresiones regulares	165
Comparar funciones de cadenas y funciones de expresiones regulares	165
Lecturas adicionales	166
A continuación	166

5. Reutilizar código y crear funciones	168
Reutilizar código	170
Costes	170
Fiabilidad	170
Uniformidad	171
Utilizar require() e include()	171
Utilizar require()	172
Extensiones de nombre de archivo y require()	172
Etiquetas de PHP y require()	173
Utilizar require() para plantillas de sitios Web	177
Utilizar include()	178
Utilizar require_once() e include_once()	178
Utilizar auto_prepend_file y auto_append_file	179
Utilizar las funciones de PHP	179
Llamar funciones	180
Llamar a una función no definida	181
Funciones y el uso de mayúsculas y minúsculas	182
¿Por qué debería crear funciones propias?	182
Estructura básica de una función	183
Designar funciones	184
Utilizar parámetros	186
Ámbito	189
Llamadas por referencia frente a llamadas por valor	190
Devolver desde funciones	191
Devolver valores desde funciones	192
Bloques de código	193
Implementar recursión	195
Lecturas adicionales	195
A continuación	195
6. PHP orientado a objetos	196
Conceptos orientados a objetos	198
Clases y objetos	198
Polimorfismo	199
Herencia	200
Crear clases, atributos y operaciones en PHP	200
Estructura de una clase	201
Constructores	201
Destruyores	202
Crear instancias de clases	202
Utilizar atributos de clase	203
Controlar el acceso con private y public	205
Llamar operaciones de clase	206
Implementar la herencia en PHP	206

Controlar la visibilidad a través de la herencia por medio de private y protected	207
Reemplazos	209
Evitar la herencia y los reemplazos con final	210
Herencia múltiple	211
Implementar interfaces	211
Diseñar clases	212
Escribir el código para nuestra clase	213
Nuevas funciones avanzadas orientadas a objetos de PHP 5	221
PHP 4 frente a PHP 5	221
Utilizar constantes de clase	222
Implementar métodos estáticos	222
Comprobar el tipo de clase y sugerir tipos	223
Clonar objetos	223
Utilizar clases abstractas	224
Sobrecargar métodos con __call()	224
Utilizar __autoload()	225
Implementar iteradores e iteración	226
Convertir clases en cadenas	228
Utilizar el API de reflexión	228
A continuación	229
7. Controlar excepciones	230
Conceptos del control de excepciones	231
La clase Exception	233
Excepciones definidas por el usuario	234
Excepciones en el ejemplo Bob's Auto Parts	237
Excepciones y otros mecanismos de control en errores de PHP	240
Lecturas adicionales	240
A continuación	241
Parte II. Utilizar MySQL	243
8. Diseñar una base de datos Web	244
Conceptos de base de datos relacionales	246
Tablas	246
Columnas	247
Filas	247
Valores	247
Claves	247
Esquemas	248
Relaciones	249
Diseñar nuestra base de datos Web	249
Pensar en los objetos del mundo real que se están modelando	250

Evitar el almacenamiento de datos redundantes	251
Utilizar valores de columna atómicos	252
Seleccionar claves lógicas	253
Reflexionar sobre las preguntas que desea formular a la base de datos	253
Evitar diseños con varios atributos vacíos	253
Resumen de los tipos de tablas	254
Arquitectura de base de datos Web	254
Arquitectura	254
Lecturas adicionales	256
A continuación	256
9. Crear la base de datos Web	258
Utilizar el monitor de MySQL	261
Iniciar sesión en MySQL	261
Crear bases de datos y usuarios	262
Crear la base de datos	263
Definir usuarios y privilegios	263
Introducción al sistema de privilegios de MySQL	263
Principio de asignación del privilegio más bajo	264
Configurar usuarios: el comando GRANT	264
Tipos y niveles de privilegio	266
El comando REVOKE	268
Ejemplos de uso de GRANT y REVOKE	268
Configurar un usuario para la Web	269
Cerrar la sesión como usuario raíz	270
Utilizar la base de datos correcta	270
Crear tablas de base de datos	271
Significado del resto de las palabras clave	272
Tipos de columna	273
Examinar la base de datos con SHOW y DESCRIBE	275
Crear índices	275
Nota sobre los tipos de tablas	276
Identificadores de MySQL	276
Seleccionar tipos de dato de columna	277
Tipos numéricos	278
Tipos de fecha y hora	279
Tipos de cadena	280
Lecturas adicionales	282
A continuación	282
10. Trabajar con la base de datos de MySQL	284
Concepto de SQL	286
Añadir datos a la base de datos	286
Recuperar datos de la base de datos	288

Recuperar datos con criterios específicos	290
Recuperar datos desde varias tablas	292
Combinaciones sencillas de dos tablas	292
Combinar varias tablas	294
Buscar filas que no coincidan	294
Utilizar otros nombres para designar tablas: los alias	296
Resumen de los tipos de combinación	296
Recuperar datos con un orden dado	297
Agrupar y agregar datos	298
Escoger las filas que recuperar	300
Utilizar subconsultas	300
Subconsultas básicas	301
Subconsultas y operadores	301
Subconsultas relacionadas	302
Subconsultas de filas	302
Utilizar una subconsulta como tabla temporal	303
Actualizar registros de la base de datos	303
Alterar tablas tras su creación	304
Eliminar registros de la base de datos	306
Eliminar tablas	307
Eliminar una base de datos entera	307
Lecturas adicionales	307
A continuación	307
11. Acceder a la base de datos de MySQL desde la Web con PHP	308
Funcionamiento de las arquitecturas de base de datos Web	310
Consultar una base de datos desde la Web	313
Comprobar y filtrar datos entrantes	313
Configurar una conexión	315
Seleccionar una base de datos	316
Consultar la base de datos	316
Recuperar resultados de consulta	317
Desconectarse de una base de datos	319
Añadir nueva información a la base de datos	319
Utilizar instrucciones predefinidas	323
Utilizar otras interfaces de base de datos y PHP	324
Utilizar una interfaz de base de datos genérica: PEAR DB	324
Lecturas adicionales	327
A continuación	327
12. Administración avanzada de MySQL	328
Análisis detallado del sistema de privilegios	329
La tabla user	330

Las tablas db y host	332
Las tablas tables_priv y columns_priv	334
Control de acceso: cómo utiliza MySQL las tablas de concesión de privilegios	335
Actualizar privilegios: cuándo surten efecto los cambios	335
Proteger la base de datos MySQL	336
MySQL desde el punto de vista del sistema operativo	336
Contraseñas	336
Privilegios de usuario	337
Problemas relacionados con la Web	338
Obtener más información sobre bases de datos	338
Obtener información con SHOW	339
Obtener información sobre columnas con DESCRIBE	340
Funcionamiento de las consultas con EXPLAIN	340
Agilizar consultas con índices	346
Optimizar una base de datos	346
Optimizar el diseño	346
Permisos	347
Optimizar tablas	347
Utilizar índices	347
Utilizar valores predeterminados	347
Otras sugerencias	347
Realizar una copia de seguridad de la base de datos MySQL	348
Restablecer la base de datos MySQL	348
Implementar la replicación	349
Configurar el servidor principal	350
Realizar la transferencia de datos inicial	350
Configurar el servidor o servidores secundarios	351
Lecturas adicionales	351
A continuación	352
13. Programación avanzada con MySQL	354
La instrucción LOAD DATA INFILE	355
Motores de almacenamiento	356
Transacciones	357
Definir transacciones	357
Utilizar transacciones con InnoDB	358
Claves secundarias	359
Procedimientos almacenados	360
Ejemplo básico	361
Variables locales	363
Cursores y estructuras de control	364
Lecturas adicionales	367
A continuación	367

Parte III. Comercio electrónico y seguridad 369

14. Crear un sitio Web de comercio electrónico 370

Decidir un objetivo	371
Tipos de sitios Web comerciales	372
Medios publicitarios en línea	372
No suministrar información importante	373
Mala presentación	373
No responder a la información generada por el sitio Web	373
No actualizar el sitio	374
No realizar el seguimiento del éxito del sitio	374
Recoger pedidos de artículos y servicios	375
Preguntas sin respuesta	377
Confianza	377
Facilidad de uso	378
Compatibilidad	379
Suministrar servicios y artículos digitales	379
Añadir valor a los artículos y servicios	380
Recortar costes	380
Riesgos y amenazas	381
Piratas informáticos	382
Fracaso en la atracción de suficiente negocio	382
Fallos de hardware informático	383
Fallos de alimentación, comunicación, redes y distribución	383
Competencia excesiva	383
Errores de software	384
Cambios en las políticas e impuestos gubernamentales	384
Límites de la capacidad del sistema	384
Seleccionar una estrategia	384
A continuación	385

15. Aspectos de seguridad relacionados con el comercio electrónico 386

Importancia de la información	388
Amenazas contra la seguridad	388
Exposición de datos confidenciales	389
Pérdida o destrucción de datos	391
Modificar datos	391
Negación de servicio	392
Errores en el software	393
Malas especificaciones técnicas	393
Suposiciones erróneas hechas por los desarrolladores	394
Pruebas incompletas	394
Repudio	395
Equilibrio entre usabilidad, rendimiento, coste y seguridad	395

Crear una política de seguridad	396
Principios de autenticación	397
Utilizar autenticación	398
Fundamentos de la encriptación	398
Encriptación de clave privada	400
Encriptación de clave pública	400
Firmas digitales	401
Certificados digitales	402
Servidores Web seguros	403
Auditorías y registros	404
Cortafuegos	405
Copia de seguridad de los datos	405
Copia de seguridad de archivos generales	406
Copia de seguridad y restauración de bases de datos MySQL	406
Seguridad física	406
A continuación	407
16. Implementar autenticación con PHP y MySQL	408
Identificar visitantes	409
Implementar el control de acceso	411
Almacenar contraseñas	413
Cifrar contraseñas	416
Proteger páginas múltiples	417
Autenticación básica	418
Utilizar autenticación básica en PHP	419
Utilizar autenticación básica con los archivos .htaccess de Apache	421
Autenticación básica con IIS	424
Utilizar autenticación mod_auth_mysql	427
Instalar mod_auth_mysql	427
¿Funcionó?	428
Utilizar mod_auth_mysql	428
Crear un sistema de autenticación propio	429
Lecturas adicionales	429
A continuación	430
17. Implementar transacciones seguras con PHP y MySQL	432
Suministrar transacciones seguras	433
El equipo del usuario	434
Internet	436
Su sistema	437
Utilizar SSL	438
Filtrar las entradas de los usuarios	441
Proporcionar un almacenamiento seguro	442
Determinar si almacenar o no números de tarjeta de crédito	443

Utilizar encriptación en PHP	444
Instalar GPG	445
Probar GPG	447
Lecturas adicionales	452
A continuación	452
Parte IV. Técnicas avanzadas de PHP	453
18. Interactuar con el sistema de archivos y el servidor	454
Introducción a la carga de archivos	456
HTML para la carga de archivos	456
Un inciso sobre seguridad	457
Código PHP para procesar la tarea de carga del archivo	457
Problemas habituales	461
Utilizar las funciones de directorio	462
Leer desde directorios	462
Obtener información sobre el directorio actual	464
Crear y eliminar directorios	464
Interactuar con el sistema de archivos	465
Obtener información sobre archivos	465
Cambiar propiedades de archivo	468
Crear, eliminar y desplazar archivos	468
Utilizar funciones de ejecución de programas	469
Interactuar con el entorno: getenv() y putenv()	472
Lecturas adicionales	472
A continuación	472
19. Utilizar funciones de red y de protocolo	474
Descripción general de los protocolos disponibles	475
Enviar y recibir correos electrónicos	476
Utilizar otros sitios Web	477
Utilizar funciones de búsqueda de red	479
Utilizar FTP	483
Utilizar FTP para realizar una copia o reproducir un archivo	484
Conectarse al servidor FTP remoto	487
Iniciar sesión en el servidor FTP	487
Comprobar el tiempo de actualización de archivos	487
Descargar el archivo	489
Cerrar la conexión	490
Cargar archivos	490
Evitar tiempos de espera	490
Utilizar otras funciones de FTP	491
Lecturas adicionales	491
A continuación	492

20. Administrar la fecha y la hora	494
Obtener la fecha y la hora en PHP	495
Utilizar la función date()	495
Marcas de tiempo de Unix	497
Utilizar la función getdate()	499
Validar fechas	500
Convertir entre formatos de fecha de PHP y MySQL	500
Calcular fechas en PHP	502
Calcular fechas en MySQL	503
Utilizar microsegundos	505
Utilizar funciones de calendario	505
Lecturas adicionales	506
A continuación	506
21. Generar imágenes	508
Configurar la compatibilidad de imágenes en PHP	510
Formatos de imagen	511
JPEG	511
PNG	511
WBMP	511
GIF	512
Crear imágenes	512
Crear un lienzo	514
Dibujar o imprimir texto en la imagen	514
Generar el gráfico final	516
Liberar recursos	517
Utilizar imágenes generadas automáticamente en otras páginas	517
Utilizar texto y fuentes para crear imágenes	518
Determinar el lienzo base	522
Ajustar el texto en el botón	522
Colocar el texto	525
Escribir el texto en el botón	526
Para terminar	526
Dibujar figuras y representación gráfica de datos	527
Otras funciones de imagen	534
Lecturas adicionales	534
A continuación	535
22. Utilizar el control de sesiones en PHP	536
Concepto del control de sesiones	537
Funcionalidad básica de sesiones	538
Definición de cookie	538
Configurar cookies desde HTTP	539

Utilizar cookies con sesiones	539
Almacenar el Id. de sesión	540
Implementar sesiones simples	540
Iniciar una sesión	540
Registrar variables de sesión	541
Utilizar variables de sesión	541
Anular el registro de variables y eliminar la sesión	542
Crear un sencillo ejemplo de sesión	542
Configurar el control de sesiones	545
Implementar la autenticación con el control de sesiones	546
Lecturas adicionales	552
A continuación	552
23. Otras características útiles	554
Utilizar comillas mágicas	555
Evaluar cadenas: eval()	556
Finalizar la ejecución: die y exit	557
Serialización	558
Obtener información sobre el entorno de PHP	559
Saber qué extensiones se han cargado	559
Identificar al propietario de la secuencia de comandos	560
Saber cuándo se ha modificado una secuencia de comandos	560
Carga dinámica de extensiones	560
Modificar temporalmente el entorno de ejecución	561
Resaltar código fuente	562
Utilizar PHP en la línea de comandos	563
A continuación	564
Parte V. Crear proyectos PHP y MySQL prácticos	565
24. Utilizar PHP y MySQL en grandes proyectos	566
Aplicar ingeniería de software al desarrollo Web	568
Planificar y ejecutar un proyecto de aplicación Web	568
Reutilizar código	569
Escribir código que perdure	570
Estándares de codificación	570
Definir convenciones de nomenclatura	571
Comentar el código	572
Sangrado	573
Dividir el código	574
Utilizar una estructura de directorios estándar	574
Documentar y compartir funciones internas	575
Implementar el control de versiones	575
Seleccionar un entorno de desarrollo	576

Documentar nuestros proyectos	577
Prototipos	577
Separar lógica y contenido	578
Optimizar el código	579
Utilizar una optimización sencilla	579
Utilizar productos Zend	580
Pruebas	580
Lecturas adicionales	582
A continuación	582
25. Depuración	584
Errores de programación	585
Errores sintácticos	586
Errores de ejecución	587
Llamadas a funciones que no existen	588
Lectura o escritura de archivos	589
Interacción con MySQL u otras bases de datos	590
Conexiones a redes de servicios	591
Comprobar incorrectamente los datos de entrada	592
Errores lógicos	592
Ayuda de depuración de variables	594
Niveles de informes de errores	596
Modificar los parámetros de informes de error	597
Desencadenar errores propios	599
Solucionar errores con elegancia	599
A continuación	602
26. Generar autenticación y personalización de usuarios	604
El problema	606
Componentes de la solución	606
Identificar y personalizar usuarios	606
Almacenar marcadores	607
Recomendar marcadores	607
Presentación de la solución	608
Implementar la base de datos	610
Implementar el sitio básico	611
Implementar la autenticación de usuarios	614
Registro	614
Iniciar sesión	620
Cerrar sesión	623
Modificar contraseñas	624
Restablecer contraseñas olvidadas	626
Implementar el almacenamiento y la recuperación de marcadores	631
Añadir marcadores	631

Mostrar marcadores	633
Eliminar marcadores	634
Implementar recomendaciones	636
Conclusión y posibles ampliaciones	640
A continuación	640
27. Crear un carro de la compra	642
El problema	644
Componentes de la solución	644
Generar un catálogo en línea	644
Realizar el seguimiento de las compras de un usuario mientras compra	644
Implementar un sistema de pago	645
Diseñar una interfaz de administración	645
Presentación de la solución	646
Implementar la base de datos	650
Implementar el catálogo en línea	652
Enumerar categorías	653
Enumerar los libros de una categoría	656
Mostrar detalles sobre un libro	658
Implementar el carro de la compra	659
Utilizar la secuencia de comandos show_cart.php	659
Ver el carro	663
Añadir artículos al carro	665
Guardar el carro actualizado	667
Imprimir un resumen en la barra de encabezado	667
Salir	668
Implementar el pago	673
Implementar una interfaz de administración	676
Ampliar el proyecto	683
Utilizar un sistema existente	684
A continuación	684
28. Crear un sistema de administración de contenidos	686
El problema	687
Requisitos de la solución	688
Sistemas existentes	688
Modificar el contenido	689
Añadir contenido en el sistema	689
FTP/SCP	689
Método de carga de archivos	689
Cambios en línea	689
Bases de datos frente a almacenamiento en archivos	690
Estructura de documentos	690
Utilizar metadatos	690

Aplicar formato al resultado	691
Diseñar y presentar la solución	692
Diseñar la base de datos	693
Implementar el sistema	695
Interfaz de usuario	695
Manipular imágenes	699
Sistema	702
Búsquedas	710
Pantalla del editor	714
Ampliar el proyecto	715
A continuación	716
29. Crear un servicio de correo electrónico basado en la Web	718
El problema	719
Componentes de la solución	720
Presentación de la solución	722
Configurar la base de datos	723
Arquitectura de la secuencia de comandos	725
Iniciar y cerrar sesión	730
Configurar cuentas	734
Crear una nueva cuenta	736
Modificar una cuenta existente	737
Eliminar una cuenta	737
Leer correo	738
Seleccionar una cuenta	738
Ver los contenidos del buzón de correo	741
Leer un mensaje de correo	744
Ver encabezados de mensaje	747
Eliminar correo	748
Enviar correo	749
Enviar un nuevo mensaje	749
Responder o reenviar correo	751
Ampliar el proyecto	753
A continuación	754
30. Crear un gestor de listas de correo	756
El problema	758
Componentes de la solución	758
Definir una base de datos de listas y suscriptores	758
Cargar archivos	759
Enviar correo con archivos adjuntos	759
Presentar la solución	760
Definir la base de datos	762
Arquitectura de la secuencia de comandos	764

Implementar el inicio de sesión	772
Crear una nueva cuenta	772
Iniciar sesión	775
Implementar funciones de usuario	778
Ver las listas	778
Ver información de listas	782
Ver archivos de listas	785
Realizar y anular suscripciones	786
Modificar la configuración de una cuenta	787
Modificar contraseñas	787
Cerrar sesión	789
Implementar funciones administrativas	790
Crear una nueva lista	790
Cargar un nuevo boletín informativo	792
Procesar la carga de varios archivos	795
Vista previa del boletín informativo	799
Enviar el mensaje	801
Ampliar el proyecto	806
A continuación	807
31. Crear foros Web	808
El problema	809
Componentes de la solución	810
Presentar la solución	812
Diseñar la base de datos	813
Ver el árbol de artículos	816
Desplegar y replegar	818
Mostrar los artículos	821
Utilizar la clase treenode	822
Ver artículos individuales	828
Añadir nuevos artículos	830
Añadir ampliaciones	836
Utilizar un sistema existente	837
A continuación	837
32. Generar documentos personalizados en formato PDF	838
El problema	839
Evaluar formatos de documento	840
Papel	840
ASCII	841
HTML	841
Formatos de procesadores de texto	841
Formato de texto enriquecido	842
PostScript	843

Formato de documento portable	843
Componentes de la solución	844
Sistema de preguntas y respuestas	844
Software de generación de documentos	844
Software para crear una plantilla RTF	845
Software para crear una plantilla PDF	845
Software para crear PDF mediante programación	846
Presentar la solución	847
Responder a las preguntas	848
Calificar las respuestas	849
Generar un certificado RTF	852
Generar un certificado PDF a partir de una plantilla	856
Generar un documento PDF por medio de PDFlib	859
Una secuencia de comandos Hello World para PDFlib	859
Generar un certificado con PDFlib	864
Solucionar problemas con los encabezados	871
Ampliar el proyecto	871
Lecturas adicionales	872
A continuación	872
33. Conectarse a servicios Web con XML y SOAP	874
El problema	875
Entender XML	876
Servicios Web	880
SOAP	880
WSDL	881
Componentes de la solución	882
Crear un carro de la compra	882
Utilizar las interfaces de servicios Web de Amazon	882
Analizar XML	883
Utilizar SOAP con PHP	883
Almacenar en caché	883
Presentación de la solución	884
Aplicación principal	888
Mostrar los libros de una categoría	894
Obtener un clase AmazonResultSet	896
Utilizar REST/XML sobre HTTP	902
Utilizar SOAP	907
Almacenar los datos en caché	908
Crear el carro de la compra	910
Conectar a Amazon	913
Instalar el código del proyecto	914
Ampliar el proyecto	915
Lecturas adicionales	915

Parte VI. Apéndices 917

Apéndice A. Instalar PHP y MySQL 918

Ejecutar PHP como intérprete CGI o como módulo	920
Instalar Apache, PHP y MySQL en Unix	920
Instalación binaria	920
Instalación desde código fuente	921
Instalar MySQL	922
Instalar PDFlib	924
Instalar PHP	924
Fragmentos de código de httpd.conf	928
¿Funciona la compatibilidad con PHP?	928
¿Funciona SSL?	930
Últimos pasos	930
Instalar Apache, PHP y MySQL en Windows	930
Instalar MySQL en Windows	931
Configurar la ruta	933
Eliminar el usuario anónimo	933
Definir la contraseña raíz	933
Instalar Apache en Windows	934
Instalar PHP en Windows	936
Añadir PHP a su configuración de Apache	937
Añadir PHP y MySQL a Microsoft IIS y PWS	937
Pruebas	938
Instalar PEAR	939
Configuraciones adicionales	940

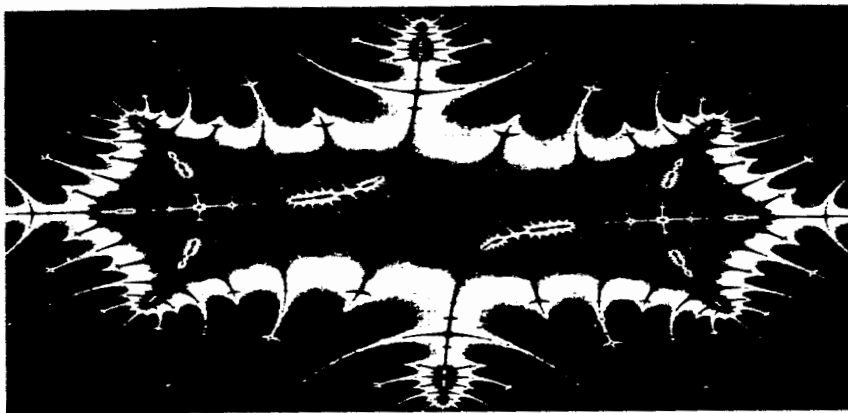
Apéndice B. Recursos Web 942

Recursos PHP	943
Recursos específicos de MySQL y SQL	946
Recursos para Apache	946
Desarrollo Web	946

Apéndice C. Contenido del CD-ROM 948

Windows	949
Linux/Unix	950

Índice alfabético 951



Introducción

Bienvenidos a PHP y MySQL Desarrollo Web. Estas páginas recogen los conocimientos fruto de nuestras experiencias con PHP y MySQL, dos de las herramientas de desarrollo Web más actuales.

En esta introducción, trataremos los siguientes aspectos:

- Razones para leer este libro
- Objetivos que se pueden alcanzar utilizando este libro
- Qué es PHP y MySQL, y por qué son unas herramientas geniales
- Una repaso general a las nuevas características de PHP 5 y MySQL 5
- Organización del libro

Empecemos.

Razones para leer este libro

En este libro se explica cómo crear sitios Web interactivos, desde los formularios de pedidos más sencillos hasta los sitios de comercio electrónico más complejos y seguros, y lo que es más, con ayuda de tecnologías de código abierto.

Este libro va dirigido a lectores con un conocimiento básico de HTML y con cierta experiencia de programación con lenguajes actuales, aunque no es necesario

que hayan programado para Internet o utilizado una base de datos relacional. Los lectores con menos experiencia en programación también podrán aprovechar este libro aunque tardarán un poco más en digerir sus conceptos. Hemos intentado tratar los conceptos básicos, aunque se aborden rápidamente. Este libro va dirigido a personas que deseen dominar PHP y MySQL para crear un sitio Web comercial o de gran tamaño. Puede que tenga experiencia con otros lenguajes de desarrollo Web. Si así fuera, este libro le ayudará a ponerse al día rápidamente.

La razón que nos ha animado a escribir este libro es que todos los manuales sobre PHP que conocíamos eran básicamente guías de referencia de funciones. Estos libros resultan útiles pero no sirven para mucho cuando nuestro jefe o un cliente nos piden crear un carro de la compra para un sitio Web. Hemos intentado que los ejemplos resulten útiles. De hecho, gran parte de su código se puede utilizar directamente en un sitio Web o bastaría con pequeñas modificaciones para hacerlo.

Objetivos que puede alcanzar con este libro

La lectura de este libro le permitirá crear sitios Web reales y dinámicos. Si ha desarrollado sitios Web utilizando simple HTML, ya conocerá las limitaciones de este enfoque. El contenido estático de los sitios desarrollados únicamente con HTML es exactamente eso, estático. Estos sitios no varían a menos que se actualicen físicamente. Los usuarios no pueden interactuar con el sitio de forma significativa.

El uso de un lenguaje como PHP y una base de datos como MySQL permite crear sitios Web dinámicos, es decir, susceptibles de personalización y dotados de información en tiempo real.

En este libro nos hemos centrado deliberadamente en aplicaciones del mundo real, incluso en los capítulos iniciales. Comenzamos por analizar un sencillo sistema de pedidos en línea y aprovecharemos para examinar los distintos componentes de PHP y MySQL.

Abordaremos aspectos relacionados con el comercio electrónico y la seguridad mientras desarrollamos un sitio Web real y le mostraremos cómo implementarlos en PHP y MySQL.

En la sección final del libro, comentaremos cómo abordar proyectos del mundo real y le guiaremos a través del diseño, planificación y construcción de los siguientes ocho proyectos:

- Autenticar y personalizar usuarios
- Carros de la compra
- Sistemas de administración de contenido
- Correo electrónico basado en la Web
- Administradores de listas de correo
- Foros Web

- Generación de documentos PDF
- Servicios Web con XML y SOAP

Puede utilizar estos proyectos directamente o modificarlos para ajustarlos a sus necesidades. Se han seleccionado porque creemos que representan las ocho aplicaciones Web más comunes desarrolladas por programadores. Si sus necesidades son distintas, este libro debería servirle de ayuda para lograr sus objetivos.

Concepto de PHP

PHP es un lenguaje de secuencia de comandos de servidor diseñado específicamente para la Web. Dentro de una página Web puede incrustar código PHP que se ejecutará cada vez que se visite una página. El código PHP es interpretado en el servidor Web y genera código HTML y otro contenido que el visitante verá.

PHP fue concebido en 1994 y es fruto del trabajo de un hombre, Rasmus Lerdorf. Ha sido adoptado por otras personas de talento y ha experimentado cuatro importantes transformaciones hasta convertirse en el producto actual. En agosto de 2004, se encontraba instalado en más de 17 millones de dominios de todo el mundo y su número crece rápidamente. Si desea conocer el número actual de sitios que utilizan este lenguaje, visite el sitio <http://www.php.net/usage.php>.

PHP es un producto de código abierto, lo que quiere decir que puede acceder a su código. Puede utilizarlo, modificarlo y redistribuirlo sin coste alguno.

Las siglas PHP equivalían inicialmente a Personal Home Page (Página de inicio personal) pero se modificaron de acuerdo con la convención de designación de GNU (del inglés, Gnu's Not Unix, Gnu no es Unix) y ahora equivale a PHP Hipertext Preprocessor (Preprocesador de hipertexto PHP). En la actualidad, PHP está en su versión 5. Esta versión incorpora mejoras importantes en lo que respecta al motor Zend subyacente y al lenguaje que utiliza. La dirección Web de la página de PHP está disponible en <http://www.php.net>. La dirección de la página de Zend Technologies se encuentra en <http://www.zend.com>.

Concepto de MySQL

MySQL es un sistema para la administración de bases de datos relacionales (RDBMS) rápido y sólido. Las bases de datos permiten almacenar, buscar, ordenar y recuperar datos de forma eficiente. El servidor de MySQL controla el acceso a los datos para garantizar el uso simultáneo de varios usuarios, para proporcionar acceso a dichos datos y para asegurarse de que sólo obtienen acceso a ellos los usuarios con autorización. Por lo tanto, MySQL es un servidor multiusuario y de subprocesamiento múltiple. Utiliza SQL (del inglés Structured Query Language,

Lenguaje de consulta estructurado), el lenguaje estándar para la consulta de bases de datos utilizado en todo el mundo. MySQL lleva disponible desde 1996 pero su nacimiento se remonta a 1979. Ha obtenido el galardón Choice Award del Linux Journal Readers en varias ocasiones.

MySQL se distribuye bajo un sistema de licencias dual. Puede utilizarlo bajo una licencia de código abierto (GPL), que es gratuita mientras cumpla las condiciones de la misma. Si desea distribuir una aplicación que no sea GPL y que incluya MySQL, puede adquirir una licencia comercial.

Razones para utilizar PHP y MySQL

Al desarrollar un sitio de comercio electrónico, se pueden utilizar una gran cantidad de productos diferentes:

- Hardware para el servidor Web
- Un sistema operativo
- Software de servidor Web
- Un sistema de administración de base de datos
- Un lenguaje de secuencia de comandos o de programación

Algunas de estas opciones dependen de otras. Por ejemplo, no todos los sistemas operativos se ejecutan sobre todo el hardware ni todos los lenguajes de secuencia de comandos se pueden conectar a bases de datos, etc.

En este libro no vamos a prestar mucha atención al hardware, ni a los sistemas operativos ni al software de servidor Web. No será necesario. Una de las ventajas de PHP es que está disponible para Microsoft Windows, para muchas versiones de Unix y para cualquier servidor Web completamente funcional. MySQL resulta igualmente versátil. Para demostrarlo, los ejemplos de este libro se han escrito y probado en dos configuraciones muy utilizadas:

- Linux con el servidor Web Apache
- Microsoft Windows XP con Microsoft Internet Information Server (IIS)

Sea cual sea el hardware, sistema operativo y servidor Web que elija, le recomendamos que considere seriamente la opción de utilizar PHP y MySQL.

Alguna de las cualidades de PHP

Entre los competidores principales de PHP se puede citar a Perl, Microsoft Active Server Pages (ASP), Java Server Pages (JSP) y Allaire ColdFusion.

En comparación con estos productos, PHP cuenta con muchas ventajas, entre las que se encuentran las siguientes:

- Alto rendimiento
- Interfaces para diferentes de sistemas de base de datos
- Bibliotecas incorporadas para muchas tareas Web habituales
- Bajo coste
- Facilidad de aprendizaje y uso
- Portabilidad
- Disponibilidad de código abierto
- Disponibilidad de asistencia técnica

A continuación se comentan en más detalle estas cualidades.

Rendimiento

PHP es muy eficaz. Mediante el uso de un único servidor, puede servir millones de acceso al día. Los indicadores comparativos de rendimiento publicados por Zend Technologies (<http://www.zend.com>) muestran que PHP supera ampliamente a sus competidores en esta faceta.

Integración de base de datos

PHP dispone de una conexión propia a todos los sistemas de base de datos. Además de MySQL, puede conectarse directamente a las bases de datos de PostgreSQL, mSQL, Oracle, dbm, FilePro, Hyperwave, Informix, InterBase y Sybase, entre otras. PHP5 también cuenta con una interfaz SQL incorporada a un archivo plano, denominada SQLite.

El uso de ODBC (del inglés Open Database Connectivity Standard, Estándar de conectividad abierta de base de datos) permite establecer una conexión a cualquier base de datos que suministre un controlador ODBC. Entre ellas, se incluyen los productos de Microsoft, y muchos otros.

Bibliotecas incorporadas

Como se ha diseñado para su uso en la Web, PHP incorpora una gran cantidad de funciones integradas para realizar útiles tareas relacionadas con la Web. Puede generar imágenes GIF al instante, establecer conexiones a otros servicios de red, enviar correos electrónicos, trabajar con cookies y generar documentos PDF, todo con unas pocas líneas de código.

Coste

PHP es gratuito. Puede descargar la última versión de <http://www.php.net> cuando lo desee sin coste alguno.

Aprendizaje de PHP

La sintaxis de PHP se basa en otros lenguajes de programación, principalmente en C y Perl. Si ya conoce C o Perl, o un lenguaje de tipo C como C++ o Java, no tardará nada en utilizar PHP de manera productiva.

Compatibilidad con el enfoque orientado a objetos

La versión 5 de PHP cuenta con completas funciones orientadas a objetos. Si ha aprendido a programar en Java o C++ encontrará las funciones que espera (y habitualmente la misma sintaxis), como por ejemplo herencia, atributos y métodos privados y protegidos, clases y métodos abstractos, interfaces, constructores y destructores. Incluso encontrará características menos comunes como un comportamiento de iteraciones incorporado. Algunas de estas funciones estaban disponibles en las versiones 3 y 4 de PHP, pero en la 5 la compatibilidad con el enfoque orientado a objetos es mucho más completa.

Portabilidad

PHP está disponible para una gran cantidad de sistemas operativos diferentes. Puede escribir código PHP en todos los sistemas operativos gratuitos del tipo Unix, como Linux y FreeBSD, versiones comerciales de Unix, como Solaris e IRIX o en las diferentes versiones de Microsoft Windows. Su código funcionará sin necesidad de aplicar ninguna modificación a los diferentes sistemas que ejecute PHP.

Código fuente

Dispone de acceso al código fuente de PHP. A diferencia de los productos comerciales y de código cerrado, si desea modificar algo o agregar un elemento al programa, puede hacerlo con total libertad.

No necesitará esperar a que el fabricante publique parches, ni tendrá que preocuparse porque el fabricante cierre sus puertas o decida abandonar el producto.

Disponibilidad de asistencia técnica

Zend Technologies (www.zend.com), la empresa responsable del motor de PHP, basa su desarrollo en la oferta de asistencia técnica y software de forma regular.

Novedades de PHP 5.0

Puede que haya cambiado a PHP 5.0 de una de las versiones de PHP 4.0. Como es de esperar en cualquier versión importante, se han producido cambios significativos. El motor Zend de PHP se ha remodelado por completo en esta nueva versión. Entre algunas de las nuevas características destacamos las siguientes:

- Una mejor compatibilidad con el enfoque orientado a objetos basada en un modelo de objetos completamente nuevo.
- Excepciones para la resolución de errores de forma mantenible y escalable.
- SimpleXML para procesar datos XML de forma sencilla

Entre otros cambios mencionamos el cambio de algunas de las extensiones pre-determinadas de PHP a la biblioteca PECL, la mejora de la compatibilidad con flujos y la inclusión de SQLite.

Algunas de las ventajas de MySQL

Entre los competidores principales de MySQL, se puede citar a PostgreSQL, Microsoft SQL Server y Oracle. MySQL cuenta con muchas ventajas, entre las que se encuentran las descritas a continuación.

Rendimiento

MySQL es muy rápido. Si lo desea, puede consultar la página de indicadores comparativos de sus desarrolladores en el sitio Web <http://web.mysql.com>. Estos indicadores revelan en muchos casos una diferencia de velocidad abismal con respecto a los productos de la competencia.

Bajo coste

MySQL está disponible de manera gratuita, bajo una licencia de código abierto, o por un precio reducido en forma de licencia comercial. Necesitará una licencia si desea redistribuir MySQL como parte de una aplicación y no quiere emplear una licencia de código abierto en la misma. Si no tiene pensado distribuir su aplicación o trabaja en software gratuito, no es necesario que adquiera una licencia.

Facilidad de uso

Las bases de datos más modernas utilizan SQL. Si ha utilizado otros RDBMS, no debería tener problemas para adaptarse a este sistema. MySQL resulta además más sencillo de configurar que otros productos similares.

Portabilidad

MySQL se puede utilizar en una gran cantidad de sistemas Unix diferentes así como bajo Microsoft Windows.

Código fuente

Como en el caso de PHP, puede obtener y modificar el código fuente de MySQL. En la mayoría de los casos no es un aspecto importante para los usuarios pero es aconsejable ya que garantiza la continuidad en el futuro y le proporciona diferentes opciones en caso de emergencia.

Disponibilidad de asistencia técnica

No todos los productos de código abierto cuentan con una empresa principal que ofrezca asistencia técnica, asesoramiento y certificación, aunque puede obtener todas estas ventajas de MySQL AB (www.mysql.com).

Novedades de MySQL 5.0

En MySQL 5.0 podemos apreciar importantes cambios, entre los que destacamos:

- Los procedimientos almacenados
- La compatibilidad con cursores

Entre otras de las novedades podemos mencionar la compatibilidad con el estándar ANSI y las mejoras de velocidad.

Si sigue utilizando una de las primeras versiones 4.x del servidor MySQL o una versión 3.x, debería saber que desde la 4.0 han aparecido las siguientes novedades:

- Compatibilidad con subconsultas
- Tipos GIS para almacenar datos geográficos
- Compatibilidad mejorada con internacionalización
- El método de almacenamiento InnoDB compatible con transacciones se incluye como estándar
- La caché de consultas MySQL, que mejora considerablemente la velocidad de las consultas repetitivas que suelen ejecutar las aplicaciones Web.

Organización del libro

Este libro se divide en seis partes principales:

- **Parte I. Utilizar PHP:** Proporciona una visión general de las partes fundamentales del lenguaje PHP. Los ejemplos escogidos son ejemplos del mundo real utilizados para desarrollar un sitio de comercio electrónico y no código sin utilidad práctica. Esta sección se inicia con el capítulo "Curso acelerado". Si ya tiene experiencia en programación con PHP, puede repasar rápidamente esta sección. Si ha trabajado antes con PHP o acaba de llegar al mundo de la programación, conviene que se detenga un poco más sobre ella. Incluso si ya está familiarizado con PHP, debería consultar el capítulo sobre PHP orientado a objetos, ya que en PHP estas funciones han cambiado considerablemente.
- **Parte II. Utilizar MySQL:** Aborda los conceptos y el diseño implicado en el uso de sistemas de bases de datos relacionales como MySQL, el uso de SQL, la conexión de la base de datos MySQL al mundo con PHP y temas avanzados sobre MySQL, como la seguridad y la optimización.
- **Parte III. Comercio electrónico y seguridad:** Trata alguno de los temas generales implicados en el desarrollo de un sitio de comercio electrónico utilizando cualquier lenguaje. El aspecto más importante es la seguridad. Seguidamente, explicaremos cómo utilizar PHP y MySQL para autenticar usuarios y recoger, transmitir y almacenar datos de manera segura.
- **Parte IV. Técnicas avanzadas de PHP:** Trata de manera detallada alguna de las funciones principales que integra PHP. Se han seleccionado aquellos grupos de funciones que tienen una mayor probabilidad de aparición al crear un sitio de comercio electrónico. Aprenderá a interactuar con el servidor, a interactuar con la red, a generar imágenes, a manipular fechas y horas y variables de sesión.
- **Parte V. Construir proyectos prácticos con PHP y MySQL:** Trata temas del mundo real como la gestión de proyectos de gran tamaño y funciones de depuración. Se incluyen proyectos de ejemplo que muestran el potencial y la versatilidad de PHP y MySQL.
- **Parte VI. Apéndices:** Incluye varios apéndices que tratan la descripción de la instalación de PHP y MySQL, una serie de recursos en la Web y el contenido del CD-ROM del libro.

Conclusión

Esperamos que disfrute de este libro y que se lo pase tan bien aprendiendo a utilizar PHP y MySQL como lo hicimos nosotros cuando empezamos a utilizar.

estos productos. Es un placer trabajar con ellos. En poco tiempo, podrá unirse a los miles de desarrolladores que utilizan potentes y robustas herramientas para desarrollar sitios Web dinámicos y en tiempo real.

Parte I

Utilizar PHP



1

Curso acelerado de PHP

En este capítulo se realiza un rápido repaso de la sintaxis y de las estructuras de lenguaje de PHP. Si ya programa en PHP, puede utilizar este capítulo para colmar sus lagunas de conocimientos. Si tiene experiencia en programación con C, ASP u otro lenguaje de programación, este capítulo le ayudará a ponerse al día rápidamente.

En este libro aprenderá a utilizar PHP a través de una serie de ejemplos del mundo real, tomados de nuestra experiencia en el desarrollo de sitios de comercio electrónico. Por regla general, los libros sobre programación utilizan ejemplos muy simples para explicar elementos de sintaxis. Nosotros hemos decidido no seguir esta práctica. Nos hemos dado cuenta de que lo que el lector quiere con frecuencia es poder ver un sitio ya creado y operativo, para entender cómo se utiliza el lenguaje, en lugar de otra guía de sintaxis y funciones sin mayor interés que un manual en línea.

Pruebe los ejemplos, introdúzcalos o cárguelos desde el CD-ROM, modifíquelos, divídalos en partes y aprenda a unirlos de nuevo.

En este capítulo comenzaremos por presentar un ejemplo de un formulario de pedidos de productos en línea para aprender a utilizar las variables, operadores y expresiones en PHP. También analizaremos los tipos de variables y el orden de precedencia de los operadores. Le enseñaremos a acceder a variables de formulario y a manipularlas para calcular los totales y los impuestos correspondientes en el pedido de un cliente.

Seguidamente, desarrollaremos un ejemplo de formulario de pedido en línea utilizando nuestra secuencia de comandos de PHP para validar los datos. Examina-

remos el concepto de valores Booleanos y presentaremos ejemplos de uso de `if`, `else`, del operador `?:` y de la instrucción `switch`. Por último, analizaremos el tema de los bucles para lo cual escribiremos código de PHP con el que generar tablas HTML repetitivas. Entre los temas clave que se analizarán están los siguientes:

- Incrustar PHP en HTML
- Agregar contenido dinámico
- Acceder a variables de formulario
- Identificadores
- Crea variables declaradas por el usuario
- Examinar tipos de variables
- Asignar valores a variables
- Declarar y utilizar constantes
- Ámbito de variables
- Operadores y su prioridad
- Evaluar expresiones
- Utilizar funciones de variables
- Toma de decisiones con `if`, `else` y `switch`
- Iteración: bucles `while`, `do` y `for`

Utilizar PHP

Para realizar los ejemplos de ese capítulo, así como los del resto del libro, necesitará disponer de acceso a un servidor Web con PHP instalado. Para sacar el máximo partido a los ejemplos y casos prácticos que se presentarán, debería ejecutarlos e intentar modificarlos. Para ello, necesitará un banco de pruebas sobre el que experimentar. Si no tiene PHP en su equipo, deberá instalarlo o pedirle a su administrador del sistema que lo haga en su lugar. En el apéndice A encontrará las instrucciones y en el CD-ROM se incluye lo necesario para instalar PHP en UNIX y Windows NT.

Crear una aplicación de ejemplo: Bob's Auto Parts

Una de las aplicaciones más comunes de cualquier lenguaje de secuencia de comandos de servidor es el procesamiento de formularios HTML. Empezaremos

nuestro estudio de PHP implementando un formulario para Bob's Auto Parts, una compañía ficticia de repuestos de coches. El código utilizado para este ejemplo se incluye en el directorio correspondiente del CD.

Crear el formulario de pedidos

Por el momento, el programador de HTML de la empresa de Bob ha creado un formulario de pedido para los repuestos que vende la empresa. En la figura 1.1 se ilustra el aspecto del formulario. Resulta bastante sencillo y es muy parecido a los que se pueden encontrar en Internet. Lo primero que Bob quiere saber es qué pide el cliente, obtener el total del pedido e incluir los impuestos que se deben pagar.

Figura 1.1. El formulario inicial de pedido de Bob sólo registra productos y cantidades.

En el listado 1.1 se recoge parte del código HTML asociado a este formulario.

Listado 1.1. `orderform.html`. Código HTML correspondiente al formulario básico de pedido de Bob.

```
<form action="processorder.php" method=post>
<table border=0>
<tr bgcolor=#cccccc>
  <td width=150>Item</td>
  <td width=15>Quantity</td>
</tr>
<tr>
  <td>Tires</td>
  <td align="center"><input type="text" name="tireqty" size="3"
    maxlength="3"></td>
</tr>
<tr>
  <td>Oil</td>
  <td align="center"><input type="text" name="oilqty" size="3"
```

```

maxlength="3"></td>
</tr>
<tr>
  <td>Spark Plugs</td>
  <td align="center"><input type="text" name="sparkqty" size="3"
    maxlength="3"></td>
</tr>
<tr>
  <td colspan="2" align="center"><input type="submit" value="Submit
Order"></td>
</tr>
</table>
</form>

```

En primer lugar, hemos establecido la acción del formulario en el nombre de la secuencia de comandos PHP que procesará el pedido del cliente. (Escribiremos esta secuencia de comandos a continuación.) Por regla general, el valor del atributo `action` es el URL que se cargará cuando el usuario pulse el botón de envío. Los datos indicados por el usuario en el formulario se enviarán a este URL a través del método especificado en el atributo `method`, ya sea `get` (ajuntado al final del URL) o `post` (enviado como un paquete diferente).

En segundo lugar, debería fijarse en los nombres de los campos del formulario: `tireqty`, `oilqty` y `sparkqty`. Utilizaremos estos nombres de nuevo en nuestra secuencia de comandos de PHP. Por ello, resulta importante asignar nombres significativos a los campos de formulario que sean sencillos de recordar al escribir la secuencia de comandos de PHP.

Algunos editores HTML generan nombres de campo del tipo `campo23` de manera predeterminada. Estos campos resultan difíciles de recordar. Su vida como programador de PHP resultará mucho más sencilla si estos nombres reflejan los datos que se introducen en el campo.

Es aconsejable adoptar un estándar de codificación para nombres de campos de manera que todos los nombres del sitio utilicen el mismo formato. De esta forma le resultará más sencillo recordar, por ejemplo, si abrevió una palabra en el nombre de un campo o si utilizó guiones bajos para representar espacios.

Procesar el formulario

Para procesar el formulario, tendremos que crear la secuencia de comandos mencionada en el atributo `action` de la etiqueta `form` llamada `processorder.php`. Abra su editor de texto y cree este archivo. Escriba el siguiente código:

```

<head>
  <title>Bob's Auto Parts - Order Results</title>
</head>
<body>
  <h1>Bob's Auto Parts</h1>
  <h2>Order Results</h2>
</body>
</html>

```

Como observará, todo lo que hemos escrito hasta ahora es simple código HTML. Ha llegado el momento de agregar algo de código PHP a nuestra secuencia de comandos.

Incrustar PHP en HTML

Agregue las siguientes líneas debajo del encabezado `<h2>`:

```

<?php
echo '<p>Order processed.</p>';
?>

```

Guarde el archivo y cárguelo en el navegador. Para ello, rellene el formulario de Bob y haga clic en el botón `Submit Order`. El resultado debería parecerse al ilustrado en la figura 1.2.

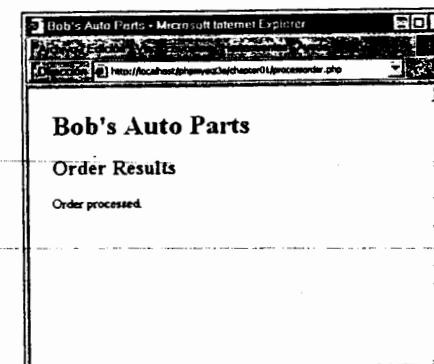


Figura 1.2. El texto pasado a la instrucción `echo` de PHP se refleja en el navegador.

Fijese en cómo se incrustó el código de PHP que escribimos dentro de un archivo HTML de aspecto normal. Intente visualizar el código fuente en su navegador. Debería mostrarse la siguiente secuencia:

```

<html>
<head>
  <title>Bob's Auto Parts - Order Results</title>
</head>
<body>
  <h1>Bob's Auto Parts</h1>
  <h2>Order Results</h2>
  <p>Order processed.</p></body>
</html>

```

No se ve ninguna secuencia de PHP ya que el intérprete de PHP ha recorrido la secuencia de comandos y la ha sustituido con su resultado. Por lo tanto, se puede generar código HTML limpio y visible a partir de PHP desde cualquier navegador. En otras palabras, el navegador del usuario no necesita entender PHP.

Este hecho ilustra de forma resumida el concepto de secuencias de comandos del lado del servidor. El código PHP se ha interpretado y ejecutado en el servidor Web, lo que difiere de JavaScript y de otras tecnologías de cliente que se interpretan dentro del navegador Web del equipo de un usuario.

El código de archivo se compone de cuatro elementos:

- HTML
- Etiquetas PHP
- Instrucciones PHP
- Espacios en blanco

También podemos agregar

- Comentarios

La mayor parte de las líneas de este ejemplo son sencillo código HTML.

Utilizar etiquetas PHP

El código PHP del ejemplo anterior empezaba con `<?php` y terminaba con `?>`. Es similar a las etiquetas HTML ya que todas empiezan con un símbolo menor que (`<`) y terminan con un símbolo mayor que (`>`). Estos símbolos se denominan etiquetas PHP que indican al servidor Web dónde empieza el código PHP y dónde termina. Todo el texto incluido entre las etiquetas se interpretará como PHP. El texto que se encuentre fuera de las etiquetas se procesará como HTML normal. Las etiquetas de PHP le permiten escapar de HTML.

Como veremos a continuación, existen diferentes estilos de etiquetas.

Estilos de etiquetas PHP

En PHP existen cuatro estilos diferentes de etiquetas que podemos utilizar. Los siguientes fragmentos de código son equivalentes:

- Estilo XML

```
<?php echo '<p>Order processed.</p>'; ?>
```

Este es el tipo de etiqueta que utilizaremos en el libro. Se trata del estilo de etiqueta preferido que usar con PHP. El administrador del servidor no puede desactivarlo lo que garantiza su disponibilidad para todos los servidores, muy aconsejable para escribir aplicaciones que se utilicen en diferentes insta-

laciones. Este estilo de etiqueta se puede utilizar con documentos XML (del inglés Extensible Markup Language, Lenguaje de marcado extensible). Si tiene previsto utilizar XML en su sitio, debería utilizar este estilo de etiqueta.

- Estilo corto

```
<? echo '<p>Order processed.</p>'; ?>
```

Este estilo de etiqueta es el más simple y sigue el estilo de una instrucción de procesamiento SGML (del inglés Standard Generalized Markup Language, Lenguaje de marcado generalizado estándar). Para utilizar este tipo de etiqueta (la más corta), debe habilitar el parámetro `short_open_tag` en el archivo de configuración o compilar PHP para que utilice este tipo de etiquetas. En el apéndice A encontrará más información sobre su instalación. No se recomienda utilizar este estilo ya que, aunque está habilitado de forma predeterminada, los administradores de sistemas lo suelen desactivar porque interfiere con las declaraciones de documentos XML.

- Estilo SCRIPT

```
<script language='php'> echo '<p>Order processed.</p>'; </script>
```

Este estilo de etiqueta es la más larga y le resultará familiar si conoce JavaScript o VBScript. Puede utilizarla si emplea un editor HTML que dé problemas con otros estilos de etiquetas.

- Estilo ASP

```
<% echo '<p>Order processed.</p>'; %>
```

Este estilo de etiqueta es el que utilizan las Páginas activas de servidor (ASP) o ASP.NET. Se puede utilizar si ha activado el parámetro `asp_tags`. Puede recurrir a este estilo de etiquetas si utiliza un editor diseñado para ASP o ASP.NET, o si ya ha programado en ASP. De forma predeterminada aparece deshabilitado.

Instrucciones de PHP

Para indicarle al intérprete de PHP qué hacer, se introducen instrucciones de PHP entre las etiquetas de cierre y las etiquetas de apertura. En este ejemplo, sólo utilizamos un tipo de instrucción:

```
echo '<p>Order processed.</p>';
```

Como habrá supuesto, la función de la instrucción `echo` es muy sencilla: imprimir (o repite) la cadena pasada en el navegador. Si examina la figura 1.2, el resultado devuelto es la cadena "Order processed." en el ventana del navegador.

Como observará, al final de la instrucción `echo` aparece un punto y coma. Este signo se utiliza para separar instrucciones en PHP como si se tratara de un punto al

escribir frases en español. Si ha programado antes en C o en Java, estará familiarizado con el uso del punto y coma con dicha función.

Uno de los errores de sintaxis más comunes al programar es olvidarse de introducir los puntos y comas. Sin embargo, resulta igualmente sencillo descubrir el error y corregirlo.

Espacios en blanco

Los caracteres de espaciado como las líneas nuevas (retornos del carro), los espacios y los tabuladores se conocen como espacios en blanco. Como probablemente sepa, los navegadores ignoran los espacios en blanco en HTML. Y otro tanto hace el motor de PHP. Examine los siguientes dos fragmentos de HTML:

```
<h1>Welcome to Bob's Auto Parts!</h1><p>What would you like to order today?</p>
```

y

```
<h1>Welcome      to Bob's
Auto Parts!</h1>
<p>What would you like
to order today?</p>
```

Estos dos fragmentos de HTML devuelven el mismo resultado al representarlos en el navegador. Sin embargo, conviene utilizar espacios en blanco en HTML para mejorar la legibilidad del código. Y otro tanto se puede decir de PHP. El uso de espacios en blanco no es obligatorio pero facilita la lectura del código si colocamos cada instrucción en una línea separada. Por ejemplo:

```
echo 'hello ';
echo 'world';
```

y

```
echo 'hello ';echo 'world';
```

son equivalentes, pero la primera versión resulta más sencilla de leer.

Comentarios

Los comentarios son exactamente eso, comentarios. Su función es la de proporcionar indicaciones para aquellos que leen el código. Los comentarios se pueden utilizar para explicar el objetivo de la secuencia de comandos, quién la escribió, por qué se escribió de esa forma, cuándo se modificó por última vez, etc. Por regla general, todas las secuencias de comandos de PHP incluyen comentarios, salvo las más sencillas.

El intérprete de PHP ignorará cualquier texto de un comentario. En concreto, el analizador de PHP omite los comentarios que equivalen a espacios en blanco.

PHP admite el uso de comentarios del estilo de C, C++ y secuencias de comandos del núcleo.

A continuación se recoge un comentario del estilo de C multilínea que puede aparecer al inicio de una secuencia de comandos de PHP:

```
/* Autor: Bob Smith
   Modificado por última vez: 10 de Abril
   Esta secuencia de comandos procesa pedidos de clientes.
*/
```

Los comentarios multilínea deben empezar y acabar con el símbolo `/*`. Como ocurre en C, los comentarios en línea no se pueden anidar.

También se pueden utilizar comentarios de una sola línea, bien en estilo de C++:

```
echo '<p>Order processed.</p>'; // Empezar a imprimir el pedido
```

o en estilo de secuencia de comandos del núcleo:

```
echo '<p>Order processed.</p>'; # Empezar a imprimir el pedido
```

En ambos casos, todo lo que venga después del símbolo de comentario (`#` o `//`) se considera con un comentario hasta el final de la línea y el final de la etiqueta de PHP, según qué aparezca primero. En la siguiente línea de código, el texto que aparece por delante de la etiqueta de cierre, esto es un comentario, forma parte de un comentario. El texto que aparece por detrás de la etiqueta de cierre, esto no, se considerará HTML ya que se encuentra fuera de la etiqueta de cierre.

```
//esto es un comentario ?> esto no
```

Agregar contenido dinámico

Hasta ahora, no hemos utilizado PHP para hacer algo que no pudiésemos conseguir con HTML. La razón principal para utilizar un lenguaje de secuencia de comandos de servidor es suministrar contenido dinámico a los usuarios de un sitio. Se trata de una aplicación importante porque el contenido que cambia en función de las necesidades del usuario o con el tiempo garantiza la vuelta de los visitantes. PHP nos permite realizar esta tarea de manera sencilla.

Vamos a empezar por un ejemplo sencillo. Sustituya el código de PHP del archivo `processorder.php` por el siguiente código:

```
<?php
echo '<p>Order processed at ';
echo date('H:i, jS F');
echo '</p>';
?>
```

En este fragmento, se utiliza la función `date()` integrada en PHP para indicar al cliente la fecha y la hora a la que procesar el pedido. Esta información será diferen-

te cada vez que se ejecute la secuencia de comandos. En la figura 1.3 se ilustra el resultado de ejecutar la secuencia de comandos en una ocasión:

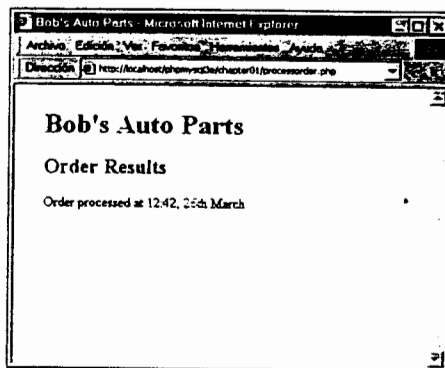


Figura 1.3. La función `date()` devuelve una cadena de fecha con formato.

Invocar funciones

Examine la llamada a la función `date()`. Se trata de la forma general que adoptan las llamadas de función. PHP incorpora una extensa biblioteca de funciones que puede utilizar para desarrollar aplicaciones Web. La mayor parte de estas funciones pasan y devuelven datos.

Examine la siguiente llamada de función:

```
date('H:i, jS F')
```

Fíjese en que estamos pasando una cadena (datos de texto) a la función dentro de un par de paréntesis. Esta operación se conoce como llamar al argumento o parámetro de la función. Estos argumentos son los datos de entrada utilizados por la función para devolver resultados específicos.

Utilizar la función `date()`

La función `date()` espera que el argumento que se le pase sea una cadena de formato, que represente el estilo que se desea utilizar para devolver los datos. Cada una de las letras de la cadena representa una parte de la fecha y la hora. `H` es la hora en formato 24 horas, `i` son los minutos precedidos de un cero cuando resulte necesario, `j` es el día del mes sin utilizar un cero inicial, `S` representa el sufijo ordinal (en este caso "th" del inglés) y `F` es el nombre completo del mes.

(En un capítulo posterior se incluye una lista completa de los formatos que admite la función `date()`.)

Acceder a variables de formulario

El único objetivo de utilizar el formulario de pedido es recoger el pedido del cliente. Con PHP resulta muy sencillo obtener los detalles de lo que acaba de introducir el cliente, pero el método exacto depende de la versión del lenguaje que esté utilizando y de un parámetro del archivo `php.ini`.

Variables de formulario

Dentro de una secuencia de comandos de PHP, podemos acceder a cada uno de los campos del formulario como una variable de PHP cuyo nombre se relaciona con el nombre del campo del formulario. En PHP los nombres de variables se reconocen porque comienzan con el signo del dólar (`$`). Un error habitual es olvidarse de incluir este símbolo. En función de su versión de PHP y de su configuración, hay tres formas de acceder a los datos de un formulario a través de variables. Estos métodos no tienen nombres oficiales por lo que los hemos denominado estilo largo, intermedio y corto. En cada caso, los campos de formulario de la página enviada a la secuencia de comandos de PHP se encuentran disponibles en la secuencia de comandos. Puede acceder a los contenidos del `tiereqty` de las siguientes formas:

```
$tiereqty           // estilo corto
$_POST['tiereqty']  // estilo intermedio
$HTTP_POST_VARS['tiereqty'] // estilo largo
```

En este ejemplo, y a lo largo del libro, se utiliza el estilo intermedio (es decir, `$_POST['tiereqty']`) para hacer referencia a las variables de formulario pero puede crear versiones cortas de las variables para facilitar su uso. (Se trata del enfoque recomendado desde la versión 4.2.0 de PHP.)

En su código, puede utilizar otro enfoque, pero para ello debería conocer las diferentes opciones.

En resumen:

- El estilo corto (`$tiereqty`) es práctico, pero requiere activar el parámetro de configuración `register_globals`. (El valor predeterminado varía de una versión a otra de PHP.) En todas las versiones desde la 4.2.0 se desactiva de forma predeterminada. Antes, aparecía habilitado y casi todos los programadores lo utilizaban. Este cambio ha provocado gran confusión desde su implementación. En este estilo resulta sencillo cometer errores que podrían convertir a su código en inseguro, por lo que no es una opción recomendada.
- El estilo intermedio (`$_POST['tiereqty']`) se ha convertido en el enfoque recomendado. Es bastante práctico, pero hizo su aparición en la versión PHP 4.1.0, por lo que no funcionará en las versiones antiguas.
- El estilo largo (`$HTTP_POST_VARS['tiereqty']`) es el que incluye más detalles. Sin embargo, tenga en cuenta que se considera obsoleto y que es

probable que con el tiempo acabe desapareciendo. Solía ser el estilo más portátil pero se puede desactivar a través de la directiva de configuración `register_long_arrays`, lo que mejora el rendimiento.

En el estilo corto, los nombres de las variables utilizadas en la secuencia de comandos son iguales a los nombres de los campos del formulario HTML. No es necesario declarar las variables en la secuencia de comandos o adoptar ninguna medida para crear dichas variables. Se pasan en la secuencia de comandos básicamente de la misma forma que se pasan argumentos a una función. Si ha escogido este estilo, puede utilizar una variable como `$tireqty`. El campo `tireqty` del formulario crea la variable `$tireqty` en la secuencia de comandos de procesamiento. Resulta práctico disponer de este tipo de acceso a las variables, pero antes de activar el parámetro `register_globals` conviene conocer las razones que han llevado al equipo de desarrollo de PHP a dejarlo desactivado.

Como hemos dicho, este tipo de acceso a las variables resulta práctico, pero es proclive a cometer errores de programación que podrían comprometer la seguridad de las secuencias de comandos. Si las variables de formulario se convierten automáticamente en variables globales, no existirá una diferencia clara entre las variables creadas por nosotros y las variables no fiables procedentes directamente del usuario.

Si no asignamos un valor inicial a nuestras variables, los usuarios de las secuencias de comandos pueden pasar variables y valores en forma de variables de formulario que se mezclarán con las nuestras. Si se opta por utilizar el estilo corto para acceder a las variables, es aconsejable asignar un valor inicial a las variables.

El estilo intermedio implica la recuperación de variables de formulario de una de las matrices `$_POST`, `$_GET` y `$_REQUEST`. Una de las matrices `$_GET` o `$_POST` contendrá los detalles de todas las variables de formulario. La matriz utilizada dependerá del método utilizado para enviar el formulario, POST o GET, respectivamente. Además, todos los datos enviados a través de los métodos POST y GET estarán disponibles a través de `$_REQUEST`.

Si el formulario se envía por el método POST, los datos introducidos en el cuadro `tireqty` se almacenarán en `$_POST['tireqty']`. Si el formulario se envía utilizando GET, los datos se almacenarán en `$_GET['tireqty']`. En cualquiera de los dos casos, los datos estarán disponibles en `$_REQUEST['tireqty']`.

Estas matrices son algunas de las denominadas matrices superglobales, a las que volveremos al examinar el ámbito de las variables.

Si está utilizando una versión antigua de PHP, puede que no disponga de acceso a `$_POST` o `$_GET`. En las versiones anteriores a la 4.1.0, esta información se almacenaba en las matrices `$HTTP_POST_VARS` y `$HTTP_GET_VARS`. Este estilo es el que llamaremos estilo largo y se puede utilizar con versiones antiguas y nuevas de PHP, pero ha sido considerado como obsoleto por lo que es probable que no funcione en las versiones futuras. En este estilo no existe un equivalente de `$_REQUEST`.

Si utiliza el estilo largo, puede acceder a la respuesta del usuario a través de `$HTTP_POST_VARS['tireqty']` o `$HTTP_GET_VARS['tireqty']`.

Los ejemplos utilizados en este libro se han probado con la versión 5.0 de PHP, por lo que es posible que a veces resulten incompatibles con versiones anteriores a la 4.1.0. Por lo tanto, le recomendamos que utilice la versión actual.

Veamos otro ejemplo. Como los nombres de variable resultan un tanto pesados en el estilo largo e intermedio, y se basan en un tipo de variables conocidas como matrices, que no se analizarán de lleno hasta un capítulo posterior, comenzaremos por crear copias que resulten sencillas de utilizar.

Para copiar el valor de una variable en otra, puede utilizar el operador de asignación, que en PHP es el signo igual (=). La siguiente línea de código crea una nueva variable denominada `$tireqty` y copia los contenidos de `$HTTP_POST_VARS['tireqty']` dentro de la nueva variable:

```
$tireqty = $HTTP_POST_VARS['tireqty'];
```

Coloque el siguiente bloque de código al inicio de la secuencia de comandos de procesamiento. El resto de secuencias de comandos de este libro que procesen datos desde un formulario contendrán un bloque similar al inicio. Como no se generará ningún resultado, no importa si se coloca por encima o por debajo de la etiqueta `<html>` ni de otras etiquetas de HTML con las que se inicie la página. En nuestro caso, solemos colocar este bloque al inicio de la secuencia de comandos para asegurarnos de que resulta fácil de encontrar.

```
<?php
//cree nombres de variables cortos
$tireqty = $HTTP_POST_VARS['tireqty'];
$oiltqty = $HTTP_POST_VARS['oiltqty'];
$sparkqty = $HTTP_POST_VARS['sparkqty'];
?>
```

El código crea tres nuevas variables `$tireqty`, `$oiltqty` y `$sparkqty`, y las configura para que contengan los datos enviados a través del método POST desde el formulario.

Para que la secuencia de comandos haga algo visible, agregue las siguientes líneas a la parte final de la secuencia de comandos de PHP:

```
echo '<p>Your order is as follows: </p>';
echo $tireqty.' tires<br />';
echo $oiltqty.' bottles of oil<br />';
echo $sparkqty.' spark plugs<br />';
```

Por el momento, no hemos comprobado el contenido de las variables para asegurarnos de que se han introducido datos correctos en los campos del formulario. Pruebe a introducir datos incorrectos para ver qué sucede. Una vez leído el resto del capítulo, puede que le interese añadir algún método de validación de datos a esta secuencia de comandos.

Si carga ahora este archivo en el navegador, el resultado de la secuencia de comandos se parecerá al ilustrado en la figura 1.4. Los valores reales se mostrarán en función de lo que escriba en el formulario.

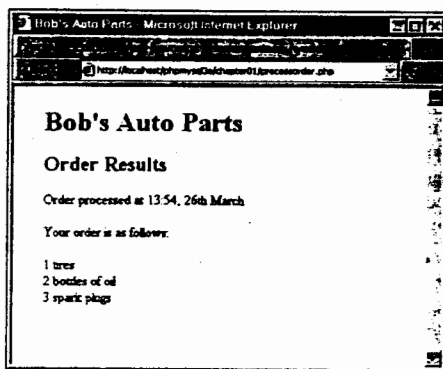


Figura 1.4. Las variables de formulario introducidas por el usuario resultan de fácil acceso en processorder.php.

En las siguientes secciones se comentan un par de elementos interesantes sobre este ejemplo.

Concatenar cadenas

En la secuencia de comandos, utilizamos `echo` para imprimir el valor introducido por el usuario en cada uno de los campos de formulario, seguido por texto explicativo. Si examina de cerca las instrucciones `echo`, verá que el nombre de la variable y que el texto que sigue están separados por un punto (`.`), como se puede ver a continuación:

```
echo $tireqty.' tires<br />';
```

Éste es el operador de concatenación de cadenas y se utiliza para unir cadenas (secciones de texto). Lo utilizará con frecuencia con `echo` para mostrar información en pantalla. Se suele recurrir a él para no tener que escribir varios comandos `echo`.

Para las variables que no sean matrices, puede encerrarlas entre comillas dobles para su representación en el navegador. (El estudio de las matrices se aborda en un capítulo posterior.) Por ejemplo:

```
echo "$tireqty tires<br />";
```

Esta secuencia es equivalente a la primera. Los dos formatos son válidos y la elección de uno u otro es una cuestión personal. El proceso de sustituir una variable con sus contenidos dentro de una cadena se denomina interpolación.

La interpolación es exclusiva de las cadenas entre comillas dobles. No se puede añadir nombres de variables dentro de una cadena entre comillas simples de esta forma. Si se ejecuta la siguiente línea de código:

```
echo ' $tireqty tires<br />';
```

enviará la secuencia `"$tireqty tires<br />"` al navegador. Si se utilizan comillas dobles, el nombre de la variable se sustituirá por su valor. Si se utilizan comillas simples se enviará el nombre de la variable, o cualquier otro texto, sin alterar.

Variables y literales

Las variables y las cadenas concatenadas en cada una de las instrucciones `echo` son cosas diferentes. Las variables son un símbolo para sustituir a los datos. Las cadenas son datos en sí mismas. Cuando se utiliza un segmento de datos como tal en un programa como éste, se designa como literal para distinguirlo de las variables. `$tireqty` es una variable, un símbolo que representa los datos escritos por el cliente. Por el contrario, `' tires<br />'` es un literal. Se puede tomar por su valor literal. Bueno, casi. ¿Recuerda el segundo ejemplo anterior? PHP sustituye el nombre de la variable `$tireqty` en la cadena por el valor almacenado en la variable.

Recuerde que existen dos tipos de cadenas en PHP, unas encerradas entre comillas dobles y otras entre comillas simples. PHP intentará evaluar las cadenas con comillas dobles, lo que dará como resultado el comportamiento visto anteriormente. Las cadenas con comillas simples se tratarán como verdaderos literales.

Recientemente ha aparecido una tercera forma de especificar cadenas. La sintaxis heredoc (`<<<`), que a los usuarios de Perl le resultará familiar, se añadió a PHP4. Esta sintaxis permite especificar extensas cadenas de forma elegante, mediante un marcador final que se utilizará para finalizar la cadena. El siguiente ejemplo crea una cadena de tres líneas y la reproduce:

```
echo <<<theEnd
    línea 1
    línea 2
    línea 3
theEnd
```

El elemento `theEnd` es totalmente arbitrario. Simplemente no debe aparecer en el texto. Para cerrar una cadena heredoc debe incluir un elemento de cierre al comienzo de la línea. Las cadenas heredoc se interpolan como las cadenas entre comillas dobles.

Identificadores

Los identificadores son nombres de variables. (Los nombres de funciones y clases son también identificadores. Los nombres y las clases se examinarán en capítulos posteriores.) Los identificadores siguen algunas reglas sencillas:

- Los identificadores puede tener cualquier longitud y pueden incluir letras, números y guiones bajos.

- Los identificadores no pueden comenzar por un número.
- En PHP, los identificadores discriminan entre mayúsculas y minúsculas. \$tireqty no es lo mismo que \$TireQty. Un error común en programación consiste en intentar utilizarlos indistintamente. Los nombres de las funciones son una excepción a esta regla (el uso de mayúsculas y minúsculas es indiferente).
- Una variable puede tener el mismo nombre que una función. Este hecho puede dar lugar a confusiones por lo que conviene evitarlos. Así mismo, no se pueden crear dos funciones con el mismo nombre.

Crear variables declaradas por el usuario

Puede declarar y utilizar sus propias variables además de las variables que se pasan desde el formulario HTML.

Uno de los rasgos de PHP es que no requiere declarar variables antes de utilizarlas. Las variables se crean al asignarles un valor (véase la siguiente sección para conocer los detalles).

Asignar valores a variables

Para asignar valores a las variables se utiliza el operador de asignación (=) como hicimos al copiar el valor de una variable en otra. En el sitio de Bob, queremos obtener el número total de artículos pedidos y la cantidad total que se debe abonar. Podemos crear dos variables para almacenar estos valores. En primer lugar, inicializamos cada una de estas variables en cero.

Agregue las siguientes líneas al final de la secuencia de comandos de PHP:

```
$totalqty = 0;
$totalamount = 0.00;
```

Cada una de estas líneas crea una variable y le asigna un valor literal. También puede asignar valores de variables a las variables, por ejemplo:

```
$totalqty = 0;
$totalamount = $totalqty;
```

Tipos de variables

Un tipo de variable hace referencia al tipo de datos que se almacenan en ella. PHP cuenta con un completo conjunto de tipos de datos. En los distintos tipos de datos se pueden almacenar diferentes datos.

Tipos de datos de PHP

PHP admite los siguientes tipos de datos

- **Entero:** Utilizado para números enteros
- **Flotante (o Doble):** Utilizado para números reales
- **Cadena:** Utilizado para cadenas de caracteres
- **Booleano:** Utilizado para valores verdaderos o falsos
- **Matriz:** Utilizado para almacenar conjuntos de datos del mismo tipo (véase un capítulo posterior)
- **Objeto:** Utilizado para almacenar instancias de clases (véase un capítulo posterior)

También existen dos tipos especiales: NULL y de recurso. Las variables a las que no se les ha asignado un valor, no están definidas o se les ha asignado el valor NULL son de tipo NULL.

Algunas funciones incorporadas (como las funciones de base de datos) devuelven variables con tipo de recurso. Representan recursos externos (como conexiones de base de datos). Es muy poco probable que necesite manipular directamente este tipo de variables, pero las funciones las suelen devolver y deben pasarse como parámetros a otras funciones.

Control de tipos

PHP es un lenguaje con un control de tipos muy débil. En la mayoría de los lenguajes, las variables sólo pueden contener un tipo de datos y dicho tipo de datos debe declararse antes de poder utilizar la variable, con ocurre en C. En PHP, el tipo de variable viene determinado por el valor que se le asigne.

Por ejemplo, al crear `$totalqty` y `$totalamount`, deben determinarse sus tipos iniciales, de la siguiente forma:

```
$totalqty = 0;
$totalamount = 0.00;
```

Como hemos asignado 0, un valor entero, a `$totalqty`, se tratará de una variable de tipo entero. De manera similar, `$totalamount` es de tipo doble.

Pero, por extraño que pueda parecer, podemos agregar una línea a nuestra secuencia de comandos de la siguiente forma:

```
$totalamount = 'Hello';
```

La variable `$totalamount` será entonces de tipo cadena. PHP cambia el tipo de la variable en función del valor almacenado en ella en cualquier momento dado.

Esta capacidad para cambiar los tipos de manera transparente al instante puede resultar extremadamente útil. Recuerde que PHP sabe "automáticamente" qué tipo de datos se añade a una variable y devolverá los datos con el mismo tipo tras recuperarlos de la misma.

Convertir tipos

Puede simular que un tipo de variable o valor sea de un tipo diferente utilizando una conversión de tipo. Este recurso funciona de la misma forma que en C. Basta con colocar el tipo temporal entre corchetes delante de la variable que se desea convertir. Por ejemplo, podríamos haber declarado las dos variables anteriores utilizando una conversión.

```
$totalqty = 0;
$totalamount = (double)$totalqty;
```

La segunda línea indica "toma el valor almacenado en \$totalqty, interprétalo como doble y almacénalo como \$totalamount". La variable \$totalamount será de tipo doble. La variable de conversión no cambia de tipo por lo que \$totalqty seguirá siendo de tipo entero.

Variables de tipo variable

PHP proporciona otro tipo de variable: la variable de tipo variable. Las variables de tipo variable permiten cambiar el nombre de una variable dinámicamente.

(Como puede observar, PHP proporciona una gran libertad en este sentido: todos los lenguajes permiten cambiar el valor de la variable, pero no hay muchos que permitan cambiar el tipo de variable y menos aún que permitan cambiar su nombre.) Su funcionamiento consiste en utilizar el valor de una variable como nombre de otra. Por ejemplo, podemos establecer

```
$varname = 'tireqty';
```

A continuación podemos utilizar \$\$varname en lugar de \$tireqty. Por ejemplo, podemos establecer el valor de \$tireqty:

```
$$varname = 5;
```

Esto equivale a

```
$tireqty = 5;
```

Puede que parezca un poco confuso, pero no se preocupe porque volveremos sobre su uso posteriormente. En lugar de tener que enumerar y utilizar cada variable de formulario por separado, podemos utilizar un bucle y una variable para procesarlas todas automáticamente. En la sección dedicada a los bucles for se incluye un ejemplo que ilustra este hecho.

Declarar y utilizar constantes

Como vimos anteriormente, podemos cambiar el valor almacenado en una variable. También podemos declarar constantes. Una constante almacena un valor como una variable con la diferencia de que se establece una vez y no se puede cambiar en ningún otro punto de la secuencia de comandos.

En nuestra aplicación de ejemplo, podríamos almacenar los precios de los artículos de venta en forma de constantes. Para definir constantes puede utilizar la función define:

```
define('TIREPRICE', 100);
define('OILPRICE', 10);
define('SPARKPRICE', 4);
```

Agregue estas líneas de código a la secuencia de comandos. Ahora dispone de tres constantes que puede utilizar para calcular el total del pedido de un cliente.

Los nombres de las constantes utilizan siempre mayúsculas. Se trata de una convención tomada de C que facilita su distinción de las variables. Esta convención no es obligatoria pero contribuye a que la lectura y el mantenimiento del código resulten más sencillos.

Tenemos tres constantes que se pueden utilizar para calcular el total del pedido del cliente.

Una diferencia importante entre las constantes y las variables es que cuando hacemos referencia a una constante, no lleva antepuesto el símbolo del dólar. Si desea utilizar el valor de una constante, utilice únicamente su nombre. Por ejemplo, para utilizar una de las constantes que acabamos de crear, podemos escribir:

```
echo TIREPRICE;
```

Además de las constantes definidas, PHP establece un gran número de constantes propias. Una forma sencilla de verlas consiste en ejecutar el comando `phpinfo()`:

```
phpinfo();
```

Este comando devuelve una lista de variables y constantes predefinidas de PHP, además de otra información útil. Iremos comentándola a medida que vayamos avanzando. Otra diferencia entre variables y constantes es que éstas sólo pueden almacenar datos de tipo Booleano, entero, flotante o de cadena. Estos tipos se conocen como valores escalares.

Ámbito de variables

El término ámbito hace referencia a los lugares dentro de las secuencias de comandos en los que resulta visible una variable dada. A continuación se describen las seis reglas que se aplican a los ámbitos de PHP:

- Las variables superglobales incorporadas resultan siempre visibles dentro de una secuencia de comandos.
- Las constantes, una vez declaradas, siempre resultan visibles de forma global, y se pueden utilizar dentro y fuera de una función.
- Las variables globales declaradas en una secuencia de comandos resultan visibles a lo largo de la secuencia de comandos pero no dentro de las funciones.
- Las variables utilizadas dentro de funciones que se declaran como globales hacen referencia a la variable global del mismo nombre.
- Las variables creadas dentro de funciones y declaradas como estáticas son invisibles desde el exterior de la función pero conservan su valor entre las ejecuciones de ésta, como veremos en un capítulo posterior.
- Las variables creadas dentro de funciones tienen restringido su ámbito a la función y dejan de existir cuando ésta desaparece.

A partir de la versión 4.2 de PHP, las matrices `$_GET` y `$_POST` así como otras variables especiales llevan asignadas sus propias reglas de ámbito. Éstas se conocen como superglobales y se pueden ver en todas partes, tanto dentro como fuera de las funciones.

A continuación se recoge la lista completa de variables globales:

- `$GLOBALS`, una matriz con todas las variables globales. (Al igual que la palabra clave global, nos permite acceder a las variables globales dentro de una función, por ejemplo como `$GLOBALS['myvariable']`.)
- `$_SERVER`, una matriz con las variables de entorno del servidor
- `$_GET`, una matriz con las variables pasadas a la secuencia de comandos a través del método GET
- `$_POST`, una matriz con las variables pasadas a la secuencia de comandos a través del método POST
- `$_COOKIE`, una matriz con las variables de cookies
- `$_FILES`, una matriz con las variables relacionadas con las cargas de archivos
- `$_ENV`, una matriz de variables de entorno
- `$_REQUEST`, una matriz con todas las variables de entrada de usuario, incluyendo los contenidos de entrada de `$_GET`, `$_POST` y `$_COOKIE`
- `$_SESSION`, una matriz con las variables de sesión

Volveremos sobre cada uno de estos tipos a medida que vayamos avanzando. Analizaremos el ámbito de las variables al estudiar las funciones. Por el momento, todas las variables que utilicemos serán globales de manera predeterminada.

Utilizar operadores

Los operadores son símbolos que se pueden utilizar para manipular valores y variables realizando una operación sobre ellos. Tendremos que utilizar algunos para calcular los totales y los impuestos que aplicar al pedido del cliente.

Ya hemos mencionado dos operadores: el operador de asignación (`=`) y el operador de concatenación (`.`). A continuación examinaremos la lista completa.

En general, los operadores pueden adoptar dos o tres argumentos (aunque la mayoría toman dos). Por ejemplo, el operador de asignación adopta dos argumentos: la ubicación de almacenamiento en la parte izquierda del símbolo `=` y una expresión en la parte derecha. Estos argumentos se conocen como operandos, es decir, los elementos sobre los que se opera.

Operadores aritméticos

Los operadores aritméticos son bastante claros: se trata de los operadores matemáticos de uso más común. En la tabla 1.1 se recogen los operadores aritméticos.

Tabla 1.1. Operadores aritméticos de PHP.

Operador	Nombre	Ejemplo
+	Suma	<code>\$a + \$b</code>
-	Resta	<code>\$a - \$b</code>
*	Multiplicación	<code>\$a * \$b</code>
/	División	<code>\$a / \$b</code>
%	Módulo	<code>\$a % \$b</code>

Con todos estos operadores podemos guardar el resultado de la operación. Por ejemplo:

```
$result = $a + $b;
```

La suma y la resta funcionan como se esperaría. Estas operaciones suman o restan, respectivamente, los valores almacenados en las variables `$a` y `$b`.

También puede utilizar el símbolo de resta (`-`) como operador unitario (es decir, un operador que toma un argumento u operando) para indicar valores negativos; por ejemplo:

```
$a = -1;
```

La multiplicación y la división también funcionan de la forma esperada. Tenga en cuenta que se usa el asterisco como operador de multiplicación en lugar de

símbolo habitual de multiplicación y la barra inclinada como símbolo de la división. El operador de módulo devuelve el resto de la división de la variable \$a por la variable \$b. Considere el siguiente fragmento de código:

```
$a = 27;
$b = 10;
$result = $a % $b;
```

El valor almacenado en la variable \$result es el resto de dividir 27 por 10, es decir, 7. Tenga en cuenta que los operadores aritméticos se suelen aplicar a las variables enteras o dobles. Si se aplican a cadenas, PHP intentará convertir la cadena en un número. Si contiene una "e" o una "E", la convertirá en una variable doble, de lo contrario la convertirá en un entero. PHP busca números al principio de la cadena y los utiliza como valores (si no hubiera ninguno, el valor de la cadena sería cero).

Operadores de cadena

Ya hemos visto y utilizado el único operador de cadena. Puede utilizar el operador de concatenación de cadenas para agregar dos cadenas, y que genere y almacene un resultado como haríamos si utilizáramos el operador de suma para sumar dos números.

```
$a = "Bob's ";
$b = "Auto Parts";
$result = $a . $b;
```

La variable \$result contendrá la cadena "Bob's Auto Parts".

Operadores de asignación

Ya hemos visto el operador de asignación básico =. A este operador se hará siempre referencia como operador de asignación y se lee como "establecer en". Por ejemplo:

```
$totalQty = 0;
```

Esta secuencia se lee como "\$totalQty se establece en cero". Ya explicaremos por qué al hablar de los operadores de comparación en una sección posterior.

Devolver valores de asignación

El uso del operador de asignación devuelve siempre un valor general similar a otros operadores. Si escribe

```
$a + $b
```

el valor de la expresión es el resultado de agregar las variables \$a y \$b.

De manera análoga, puede escribir:

```
$a = 0;
```

El valor de toda la expresión es cero.

Esta secuencia permite realizar operaciones como:

```
$b = 6 + ($a = 5);
```

Esta secuencia establece el valor de la variable \$b en 11. Por regla general, el valor de toda la instrucción de asignación es el valor que se asigna en el operando de la izquierda. Al calcular el valor de una expresión, se pueden utilizar los paréntesis para asignar prioridad a una subexpresión como hemos hecho en el ejemplo. Su funcionamiento es el mismo que en matemáticas.

Combinar operadores de asignación

Además de la asignación simple, existe un conjunto de operadores de asignación combinados. Se trata de formas abreviadas de realizar otra operación sobre una variable y de asignarle el resultado. Por ejemplo:

```
$a += 5;
```

Esta secuencia equivale a escribir:

```
$a = $a + 5;
```

Existen operadores de asignación combinados para cada uno de los operadores aritméticos así como para el operador de concatenación de cadenas. En la tabla 1.2 se recoge un resumen de todos los operadores de asignación combinados y su efecto.

Tabla 1.2. Operadores de asignación combinados de PHP.

Operador	Uso	Equivalente
+=	\$a += \$b	\$a = \$a + \$b
-=	\$a -= \$b	\$a = \$a - \$b
*=	\$a *= \$b	\$a = \$a * \$b
/=	\$a /= \$b	\$a = \$a / \$b
%=	\$a %= \$b	\$a = \$a % \$b
.=	\$a .= \$b	\$a = \$a . \$b

Incremento y decremento previo y posterior

Los operadores de incremento (++) y decremento (--) previo y posterior son similares a los operadores += y -=, pero con un par de variaciones.

Los operadores de incremento presentan dos efectos: incrementan un valor y lo asignan. Considere la siguiente secuencia:

```
$a=4;
echo ++$a;
```

La segunda línea utiliza el operador de incremento previo, denominado así porque ++ aparece delante de \$a. Este operador tiene dos efectos: en primer lugar incrementa \$a en una unidad y en segundo lugar devuelve el valor incrementado. En este caso, \$a se incrementa en 5 y se devuelve e imprime dicho valor. El resultado de toda la expresión es 5. (Fíjese en que el valor que se almacena en realidad en \$a se ha variado: no estamos devolviendo simplemente \$a + 1.)

Sin embargo, si colocamos ++ después de \$a, utilizamos el operador de incremento posterior. Su efecto es diferente al anterior. Considere la siguiente secuencia:

```
$a=4;
echo $a++;
```

En este caso, los efectos se invierten. En primer lugar, se devuelve e imprime el valor de \$a y en segundo lugar se incrementa. El resultado de toda la expresión es 4. Éste es el valor que se imprimirá. Sin embargo, el valor de \$a tras ejecutar esta instrucción será 5. Como probablemente habrá adivinado, el comportamiento es similar para el operador --, con la diferencia de que el valor de \$a se reduce en lugar de incrementarse.

Referencias

Una interesante utilidad es el operador de referencia, &, que se utiliza en combinación con el operador de asignación. Por regla general, cuando una variable se asigna a otra, se realiza una copia de la primera y se almacena en memoria. Por ejemplo:

```
$a = 5;
$b = $a;
```

Estas líneas de código realizan una segunda copia del valor almacenado en \$a y lo guardan en \$b. Si cambiamos el valor de \$a en un momento posterior, \$b no variará:

```
a = 7; // $b seguirá siendo 5
```

Para evitar que se haga la copia y que se guarde en memoria puede utilizar el operador de referencia, &. Por ejemplo:

```
$a = 5;
$b = &$a;
$a = 7; // $a y $b son ahora 7 las dos
```

Las referencias pueden resultar un tanto complejas. Recuerde que una referencia es como un alias, no como un puntero.

Tanto \$a como \$b apuntan a la misma información. Puede cambiarlo si anula la configuración de una de ellas:

```
unset($a);
```

Al realizar esta operación no se modifica el valor de \$b (7) pero anula el vínculo entre \$a y el valor 7 almacenado en memoria.

Operadores de comparación

Los operadores de comparación se utilizan para comparar dos valores. Las expresiones que utilizan estos operadores devuelven el valor lógico true o el valor lógico false en función del resultado de la comparación.

El operador iguales

El operador de comparación iguales, == (dos signos iguales), permite determinar si dos valores son iguales. Por ejemplo, podemos utilizar la expresión

```
$a == $b
```

para determinar si los valores almacenados en \$a y en \$b son iguales. El resultado devuelto por esta expresión será true si son iguales o false si no lo son.

Resulta sencillo confundir este operador con el operador de asignación (=). Esta confusión no generará un error pero impedirá que se obtengan los valores deseados. En general, los valores distintos a cero se evalúan como true y los valores iguales a cero se evalúan como false. Suponga que hemos inicializado dos variables de la siguiente forma:

```
$a = 5;
$b = 7;
```

Si prueba \$a = \$b, el resultado será true. ¿Por qué? El valor de \$a = \$b es el valor asignado a la parte izquierda de la expresión, que en este caso es 7. Se trata de un valor distinto a cero, por lo que la expresión se evalúa como true. Si su intención es probar \$a == \$b, que devuelve false, habrá introducido un error de lógica en su código que puede resultar extremadamente difícil de detectar. Compruebe siempre el uso de estos dos operadores y verifique si ha utilizado el que tenía previsto.

Se trata de un error muy sencillo de cometer y es muy probable que caiga en él muchas veces a lo largo de su carrera como programador.

Otros operadores de comparación

PHP admite otros operadores de comparación, que se recogen en la tabla 1.3. Uno de los más destacados es el nuevo operador de identidad, ===, introducido en PHP, que devuelve true sólo si los dos operadores son iguales y del mismo tipo.

Tabla 1.3. Operadores de comparación de PHP.

Operador	Nombre	Uso
==	Igual	\$a == \$b
===	Idéntico	\$a === \$b
!=	Distinto	\$a != \$b
!==	Distinto	\$a !== \$b
<>	Distinto	\$a <> \$b
<	Menor que	\$a < \$b
>	Mayor que	\$a > \$b
<=	Menor o igual que	\$a <= \$b
>=	Mayor o igual que	\$a >= \$b

Operadores lógicos

Los operadores lógicos se utilizan para combinar los resultados de condiciones lógicas. Por ejemplo, puede que nos interese que el valor de una variable, \$a, se encuentre entre 0 y 100. Para ello tendríamos que probar las condiciones \$a >= 0 y \$a <= 100, utilizando el operador AND, como se indica a continuación:

```
$a >= 0 && $a <= 100
```

PHP admite el uso de los operadores lógicos AND, OR, XOR (o exclusivo) y NOT. En la tabla 1.4 se resumen los operadores lógicos y su uso.

Tabla 1.4. Operadores lógicos de PHP.

Operador	Nombre	Uso	Resultado
!	NOT	!\$b	Devuelve true si \$b es false y viceversa
&&	AND	\$a && \$b	Devuelve true si \$a y \$b son true; de lo contrario devuelve false
	OR	\$a \$b	Devuelve true si \$a o \$b o ambas son true; de lo contrario devuelve false
and	AND	\$a and \$b	Igual que &&, pero con prioridad más baja
or	OR	\$a or \$b	Igual que , pero con prioridad más baja

Los operadores and y or tienen una prioridad inferior a la de los operadores && y ||. En una sección posterior se analizará el tema de la prioridad.

Operadores bit a bit

Los operadores bit a bit permiten tratar un entero como una serie de bits utilizados para representarlos. Estos operadores no se utilizan demasiado en PHP. En la tabla 1.5 se recoge un resumen de los operadores bit a bit.

Tabla 1.5. Operadores bit a bit de PHP.

Operador	Nombre	Uso	Resultado
&	AND bit a bit	\$a & \$b	Los bits asignados en \$a y \$b se establecen en el resultado
	OR bit a bit	\$a \$b	Los bits asignados en \$a o \$b se establecen en el resultado
~	NOT bit a bit	~\$a	Los bits asignados en \$a no se establecen en el resultado y viceversa
^	XOR bit a bit	\$a ^ \$b	Los bits asignados en \$a o \$b pero no en ambos se establecen en el resultado
<<	Desplazamiento a la izquierda	\$a << \$b	Mueve \$a a la izquierda en función de los bits de \$b
>>	Desplazamiento a la derecha	\$a >> \$b	Mueve \$a a la derecha en función de los bits de \$b

Otros operadores

Además de los operadores vistos hasta ahora, existen otros. El operador coma (,) se utiliza para separar argumentos de función y otros elementos de lista. Se suele utilizar de manera ocasional.

Los operadores new y -> se utilizan para crear instancias de una clase y para acceder a los miembros de clase, respectivamente. Estos operadores se analizarán detalladamente en un capítulo posterior.

Existen otros tres operadores que se examinan brevemente a continuación.

Operador ternario

Este operador, ?:, funciona de la misma forma que en C. Adopta la siguiente forma:

```
condición ? valor si true : valor si false
```

El operador ternario es similar a la versión de la expresión de una instrucción if-else, que se analizará más adelante en este capítulo.

Vemos un sencillo ejemplo:

```
($grade > 50 ? 'Aprobado' : 'Suspendido');
```

Esta expresión evalúa la nota del estudiante como 'Aprobado' o 'Suspendido'.

Operador de supresión de error

El operador de supresión de error, @, se puede utilizar por delante de cualquier expresión, es decir, de todos aquellos elementos que generen o tengan un valor. Por ejemplo:

```
$a = @(57/0);
```

Sin el operador @, esta línea generará un aviso de división por cero (inténtelo). Si se incluye el operador, se suprimirá el error.

Si tiene previsto suprimir advertencias de esta forma, debería escribir código de control de errores que compruebe cuándo tiene lugar una advertencia. Si ha configurado PHP con la función `track_errors` activada, el mensaje de error se almacenará en la variable global `$php_errormsg`.

Operador de ejecución

En realidad el operador de ejecución está formado por un par de operadores: dos acentos graves (`). Este símbolo es diferente a la comilla simple (en el teclado se sitúa en la tecla con el símbolo de diéresis).

PHP intentará ejecutar todo lo que se incluya entre estos símbolos como un comando en la línea de comandos del servidor. El valor de la expresión es el resultado del comando.

Por ejemplo, en sistemas operativos del tipo UNIX, puede utilizar:

```
$out = `ls -la`;
echo "<pre>".$out."</pre>";
```

O el equivalente en un servidor Windows:

```
$out = `dir c:`;
echo "<pre>".$out."</pre>";
```

Cualquiera de estas versiones devolverá un listado de directorio y lo almacenará en `$out`. A continuación se puede imprimir en el navegador o manipular de otra forma. Existen otras formas de ejecutar comandos en el servidor, como veremos en un capítulo posterior.

Operadores de matriz

Existen diferentes operadores de matriz. Los operadores de elemento de matriz (`[]`) le permiten acceder a los elementos de una matriz. También puede utilizar el operador `=>` en determinados casos. Los analizaremos en uno de los siguientes capítulos, aunque se los mostramos a continuación.

Tabla 1.6. Operadores de matriz de PHP.

Operador	Nombre	Uso	Resultado
+	Unión	<code>\$a + \$b</code>	Devuelve una matriz que contiene todo lo incluido en <code>\$a</code> y <code>\$b</code>
==	Igualdad	<code>\$a == \$b</code>	Devuelve true si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> tienen los mismos elementos
===	Identidad	<code>\$a === \$b</code>	Devuelve true si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> tienen los mismos elementos en el mismo orden
!=	Desigualdad	<code>\$a != \$b</code>	Devuelve true si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> no son iguales
<>	Desigualdad	<code>\$a <> \$b</code>	Devuelve true si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> no son iguales
!==	No idéntico	<code>\$a !== \$b</code>	Devuelve true si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> no son idénticos

Observará que los operadores de matriz descritos en la tabla cuentan con operadores equivalentes que funcionan con variables escalares. Siempre que recuerde que `+` realiza sumas en tipos variables y sirve para unir matrices, aunque no le interese la aritmética de la operación, ambos comportamientos tendrán sentido. No se pueden comparar matrices con tipos escalares.

El operador de tipo

Existe un operador de tipo: `instanceof`, que se utiliza en la programación orientada a objetos, tema que analizaremos en un capítulo posterior.

El operador `instanceof` le permite comprobar si un objeto es una instancia de una clase concreta, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
class sampleClass{};
$obj = new sampleClass();
if ($obj instanceof sampleClass)
    echo "myObject is an instance of sampleClass";
```

Utilizar operadores: calcular los totales de los formularios

Ahora que ya sabemos cómo utilizar operadores de PHP, podemos calcular los totales y los impuestos en el formulario de pedido de Bob.

Para ello agregue el siguiente código al final de la secuencia de comandos de PHP:

```
$totalqty = 0;
$totalqty = $tireqty + $oilqty + $sparkqty;
```

```

echo 'Items ordered: '.$totalqty.'<br />';

$totalamount = 0.00;

define('TIREPRICE', 100);
define('OILPRICE', 10);
define('SPARKPRICE', 4);

$totalamount = $tireqty * TIREPRICE
+ $oilqty * OILPRICE
+ $sparkqty * SPARKPRICE;

echo 'Subtotal: $'.number_format($totalamount,3).'

```

Si actualiza la página en la ventana del navegador, verá un resultado similar al ilustrado en la figura 1.5.

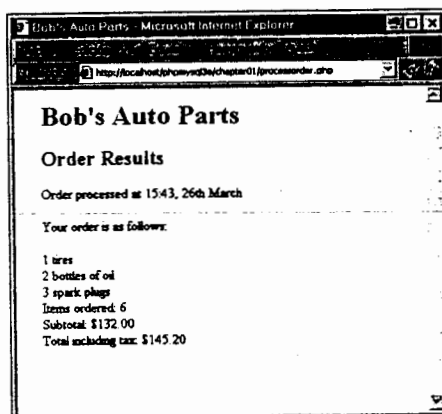


Figura 1.5. Se han calculado los totales del pedido de clientes, se les ha aplicado formato y se ha mostrado.

Como puede observar, en esta secuencia de código hemos utilizado varios operadores. El operador de suma (+) y el de multiplicación (*) se encargan de calcular las cantidades y el operador de concatenación (.) establece el resultado en el navegador. También hemos utilizado la función `number_format()` para aplicar formato a los totales como cadenas con dos decimales. Se trata de una función de la biblioteca de matemáticas de PHP.

Si se detiene a examinar los cálculos, es posible que se pregunte por qué se realizaron en ese orden. Por ejemplo, considere esta instrucción:

```

$totalamount = $tireqty * TIREPRICE
+ $oilqty * OILPRICE
+ $sparkqty * SPARKPRICE;

```

La cantidad total parece correcta pero, ¿por qué realizar las multiplicaciones antes que las sumas? La respuesta reside en la precedencia de los operadores, es decir, en el orden en el que se calculan.

Precedencia y asociatividad: evaluar expresiones

Por regla general, los operadores se evalúan siguiendo una precedencia u orden de prioridad fijado.

Los operadores llevan asignada una asociatividad, que es el orden en el que se evalúan los operadores con el mismo orden de prioridad. Suele ser de izquierda a derecha (o izquierda simplemente), de derecha a izquierda (o derecha simplemente) o no resulta relevante.

En la tabla 1.7 se recoge la precedencia de operadores y la asociatividad en PHP. En esta tabla, se incluyen los operadores de prioridad más baja en la parte superior y la precedencia va aumentando según se desciende por ella.

Tabla 1.7. Precedencia de operadores en PHP.

Asociatividad	Operador
izquierda	.
izquierda	or
izquierda	xor
izquierda	and
derecha	print
izquierda	= += -= *= /= .= %= &= = ^= -= <<= >>=
izquierda	? :
izquierda	
izquierda	&&
izquierda	
izquierda	^
izquierda	&
n/d	== != ===
n/d	< <= > >=
izquierda	<< >>

Asociatividad	Operadores
izquierda	+ - .
izquierda	* / %
derecha	! ~ ++ -- (entero) (doble) (cadena) (matriz) (objeto) @
derecha	{ }
n/d	new
n/d	()

Fíjese en que el operador con mayor prioridad no se ha analizado todavía: los paréntesis. El efecto de los paréntesis consiste en incrementar la prioridad de todos los elementos incluidos en su interior. Esto símbolos permiten alterar las reglas de prioridad cuando resulte necesario.

Recuerde la siguiente sección del último ejemplo:

```
$totalamount = $totalamount * (1 + $taxrate);
```

Si hubiéramos escrito

```
$totalamount = $totalamount * 1 + $taxrate;
```

el operador de multiplicación, que tiene precedencia sobre el operador de suma, se aplicaría en primer lugar, lo que nos daría un resultado incorrecto. El uso de los paréntesis permite forzar el cálculo de la subexpresión `1 + $taxrate` en primer lugar. Puede utilizar tantos paréntesis como desee en una expresión. En primer lugar se calcularán los más internos.

Utilizar funciones de variables

Antes de abandonar el mundo de las variables y de los operadores, vamos a examinar las funciones de variables de PHP. Se trata de una biblioteca de funciones que permite manipular y probar variables de distintas formas.

Probar y establecer tipos de variables

La mayor parte de estas funciones se utilizan para probar el tipo de una variable. Las dos más generales son `gettype()` y `settype()`. Éstas tienen los siguientes prototipos de funciones; es decir, lo que esperan los argumentos y lo que devuelven.

```
string gettype(mixed var);
bool settype (mixed var, string type);
```

Para utilizar `gettype()`, la pasamos en una variable. Determinará su tipo y devolverá una cadena que contenga el tipo de nombre o "tipo desconocido" si no es uno de los tipos estándar, es decir, entero, doble, cadena, matriz u objeto.

Para utilizar `settype()`, le pasamos una variable cuyo tipo deseemos modificar y una cadena que contenga un nuevo tipo para dicha variable a partir de la lista anterior.

Nota

En este libro y en la documentación de `php.net` se hace referencia a un tipo de datos mixto. No existe como tal pero debido a la flexibilidad de PHP con respecto al control de tipos, muchas funciones pueden adoptar muchos tipos de datos como argumento. Los argumentos para los que se permiten varios tipos de muestran con esta modalidad de pseudo tipo de datos.

Podemos utilizarla de la siguiente forma:

```
$a = 56;
echo gettype($a). '<br />';
settype($a, 'double');
echo gettype($a). '<br />';
```

Cuando se llama a `gettype()` por primera vez, `$a` es de tipo entero. Tras llamar a `settype()`, el tipo se convierte en doble.

PHP también incorpora funciones para probar tipos. Cada una de estas toma una variable como argumento y devuelve `true` o `false`. Las funciones son:

- `is_array()`
- `is_double()`, `is_float()`, `is_real()` (Todas la misma función)
- `is_long()`, `is_int()`, `is_integer()` (Todas la misma función)
- `is_string()`
- `is_object()`
- `is_resource()`
- `is_null()`
- `is_scalar()`: Comprueba si la variable es escalar, es decir, de tipo entero, Booleano, cadena o flotante.
- `is_numeric()`: Comprueba si la variable es algún tipo de número o cadena numérica.
- `is_callable()`: Comprueba si la variable es el nombre de una función válida.

Probar el estado de las variables

PHP dispone de varias formas de probar el estado de una variable. La primera de estas formas es `isset()`, que consta del siguiente prototipo:

```
bool isset(mixed var);
```

Esta función toma el nombre de una variable y devuelve `true` si existe y `false` en caso contrario. También puede pasar una lista de variables separadas por comas para que `isset()` devuelva `true` si se han establecido todas las variables.

Puede eliminar una variable utilizando `unset()`. Éste es su prototipo:

```
void unset(mixed var);
```

Esta función suprime la variable pasada.

Por último, tenemos la función `empty()`. Esta función comprueba si existe una variable y si contiene un valor no vacío o distinto a cero, y devuelve `true` o `false` según el caso. Su sintaxis es la siguiente:

```
boolean empty(mixed var);
```

Vamos a examinar un ejemplo del uso de estas funciones.

Intente agregar el siguiente código a su secuencia de comandos temporalmente:

```
echo 'isset($tireqty): ' . isset($tireqty) . '<br />';
echo 'isset($nothere): ' . isset($nothere) . '<br />';
echo 'empty($tireqty): ' . empty($tireqty) . '<br />';
echo 'empty($nothere): ' . empty($nothere) . '<br />';
```

Actualice la página para ver los resultados.

La variable `$tireqty` debería devolver 1 (`true`) de `isset()` con independencia del valor introducido o de si se introdujo algún valor en el campo del formulario. Que sea `empty()` o no depende del valor introducido.

La variable `$nothere` no existe, por lo que generará `false` desde `isset()` y `true` desde `empty()`.

Estas funciones pueden resultar útiles para asegurarnos de que el usuario rellenó los campos apropiados del formulario.

Reinterpretar variables

Puede lograr el equivalente de convertir una variable llamando a una función. En este sentido, existen tres funciones útiles:

```
int intval(mixed var);
float doubleval(mixed var);
string strval(mixed var);
```

Cada una de éstas acepta una variable como entrada y devuelve el valor de la variable convertida en el tipo apropiado. La función `intval()` también nos permi-

te especificar la base de conversión para convertir una variable en una cadena, de esta forma podemos convertir cadenas hexadecimales en enteros.

Implementar estructuras de control

Las estructuras de control de un lenguaje permiten controlar el flujo de la ejecución de un programa o secuencia de comandos. Las estructuras de control se pueden agrupar en estructuras condicionales (o de bifurcación) y en estructuras de repetición, o bucles.

En las siguientes secciones se examinarán las implementaciones específicas de cada una de ellas en PHP.

Tomar decisiones con estructuras condicionales

Si deseamos responder lógicamente a las entradas de nuestros usuarios, nuestro código debe ser capaz de tomar decisiones. Esta función recae sobre las estructuras condicionales.

Instrucciones if

Podemos utilizar una instrucción `if` para tomar una decisión. Debemos darle una condición a la instrucción `if` para que la utilice. Si la condición fuera `true`, se ejecutará el siguiente bloque de código. Las condiciones de las instrucciones `if` deben ir incluidas entre paréntesis.

Por ejemplo, si mandamos un pedido en el que no se incluyan neumáticos, latas de aceite ni bujías en el sitio de Bob, probablemente se deberá a que se ha pulsado accidentalmente el botón **Submit Order**. En lugar de indicarnos "Order processed", la página podría devolver un mensaje mucho más útil.

Cuando el visitante realiza un pedido sin ningún artículo, podríamos indicárselo. Para ello podemos utilizar la siguiente instrucción `if`:

```
if( $totalqty == 0 )
    echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
```

La condición que estamos utilizando es `$totalqty == 0`. Recuerde que el operador iguales (`==`) se comporta de manera distinta al operador de asignación (`=`).

La condición `$totalqty == 0` será `true` por lo que `$totalqty` es igual a cero. Si `$totalqty` no es igual a cero, la condición será `false`. Cuando la condición sea `true`, la instrucción `echo` se ejecutará.

Bloques de código

A menudo necesitaremos ejecutar más de una instrucción dentro de una secuencia condicional como `if`. No es necesario colocar una nueva instrucción `if` para cada una de ellas. En su lugar, podemos agrupar un número de instrucciones en un bloque. Para declarar un bloque, enciérrelo entre llaves:

```
if( $totalqty == 0 )
{
    echo '<font color=red>';
    echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
    echo '</font>';
}
```

Las tres líneas de código encerradas entre llaves forman ahora un bloque de código. Si la condición es `true`, se ejecutarán las tres líneas. Si la condición es `false`, se ignorarán las tres líneas.

Nota

Como se mencionó anteriormente, en PHP no es importante la disposición del código. Sin embargo, conviene sangrarlo por cuestiones de legibilidad. Las sangrías nos permiten distinguir de un vistazo qué líneas se ejecutarán sólo si se cumplen una condición, qué instrucciones se agrupan en bloques y qué instrucciones forman parte de bucles o funciones. En los ejemplos anteriores, se ha sangrado la instrucción que depende de la instrucción `if` y las instrucciones que forman el bloque.

Instrucciones else

Con frecuencia no sólo querrá decidir si desea que se ejecute una acción sino seleccionar una entre un conjunto de ellas.

Las instrucciones `else` permiten establecer la adopción de una acción alternativa cuando la condición de una instrucción `if` resulte `false`. Queremos avisar a los clientes de Bob si envían una pedido sin ningún artículo. Por otra parte, si realizan un pedido, en lugar de una advertencia, queremos mostrarles lo que han pedido.

Si reorganizamos nuestro código y agregamos una instrucción `else`, podemos mostrar un aviso o un resumen de los artículos solicitados.

```
if( $totalqty == 0 )
{
    echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
}
else
{
}
```

```
echo $tireqty.' tires<br />';
echo $oilqty.' bottles of oil<br />';
echo $sparkqty.' spark plugs<br />';
}
```

Podemos desarrollar procesos lógicos más complejos anidando instrucciones `if`. En el siguiente código, no sólo se mostrará el resumen si la condición `$totalqty == 0` resulta ser cierta, sino que además cada línea del resumen sólo se mostrará si se cumple su propia condición.

```
if( $totalqty == 0 )
{
    echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
}
else
{
    if ( $tireqty>0 )
        echo $tireqty.' tires<br />';
    if ( $oilqty>0 )
        echo $oilqty.' bottles of oil<br />';
    if ( $sparkqty>0 )
        echo $sparkqty.' spark plugs<br />';
}
```

Instrucciones elseif

Para muchas de las decisiones que tomamos suele haber más de dos opciones. Podemos crear una secuencia de varias opciones utilizando la instrucción `elseif`. Esta instrucción es una combinación de `else` e `if`. Al suministrar una secuencia de condiciones, el programa puede comprobar cada una de ellas hasta que encuentre una que sea `true`.

Bob ofrece un descuento por grandes pedidos de neumáticos. La oferta se articula de la siguiente forma:

- Menos de 10 neumáticos, sin descuento
- De 10 a 49, 5% de descuento
- De 50 a 99, 10% de descuento
- 100 o más de 100, 15% de descuento

Podemos crear código para calcular el descuento utilizando condiciones e instrucciones `if` y `elseif`. Necesitamos utilizar el operador AND (`&&`) para combinar las dos instrucciones en una.

```
if( $tireqty < 10 )
    $discount = 0;
elseif( $tireqty >= 10 && $tireqty <= 49 )
    $discount = 5;
elseif( $tireqty >= 50 && $tireqty <= 99 )
    $discount = 10;
```

```
elseif( $stireqty >= 100 )
    $discount = 15;
```

Fíjese en que da lo mismo escribir `elseif` o `else if`, ya que ambas son correctas.

Si va a escribir un conjunto de instrucciones `elseif` en cascada, debería ser consciente de que sólo se ejecutará uno de los bloques o instrucciones. En este ejemplo no importa porque todas las condiciones son mutuamente excluyentes, sólo una puede ser verdadera a la vez. Si escribiéramos las condiciones de forma que más de una pudiera ser verdadera, sólo se ejecutaría el bloque o instrucción situada a continuación de la primera condición cierta.

Instrucciones switch

La instrucción `switch` funciona de una forma similar a la instrucción `if`, pero permite que la condición tome más de dos valores. En una instrucción `if`, la condición puede ser `true` o `false`. En una instrucción `switch`, la condición puede tomar cualquier número de valores diferentes, siempre y cuando se evalúe en un tipo único (entero, cadena o doble). Es necesario incluir una instrucción `case` para cada valor al que desee reaccionar y, opcionalmente, una instrucción `case` predeterminada para procesar aquellos valores para los que no se hayan incluido una instrucción `case` específica. Bob quiere saber qué tipo de publicidad atrae visitantes a su sitio. Para ello podemos agregar una pregunta a nuestro formulario de pedidos. Inserte el siguiente código HTML dentro del formulario de pedidos y el formulario presentará un aspecto parecido al ilustrado en la figura 1.6.

```
<tr>
  <td>How did you find Bob's</td>
  <td><select name="find">
    <option value = "a">I'm a regular customer
    <option value = "b">TV advertising
    <option value = "c">Phone directory
    <option value = "d">Word of mouth
  </select>
</td>
</tr>
```

Este código de HTML agrega una nueva variable de formulario cuyo valor será "a", "b", "c" o "d". Podríamos procesar esta nueva variable con una serie de instrucciones `if` y `elseif` como la siguiente:

```
if($find == 'a')
    echo '<p>Regular customer.</p>';
elseif($find == 'b')
    echo '<p>Customer referred by TV advert.</p>';
elseif($find == 'c')
    echo '<p>Customer referred by phone directory.</p>';
elseif($find == 'd')
    echo '<p>Customer referred by word of mouth.</p>';
```

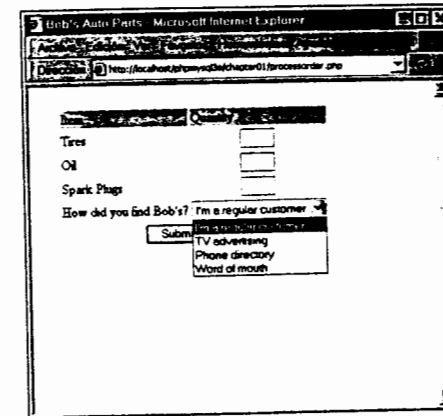


Figura 1.6. El formulario de pedidos pregunta a los visitantes cómo encontraron el sitio Bob's Auto Parts.

Como alternativa podríamos utilizar una instrucción `switch`:

```
switch($find)
{
    case 'a' :
        echo '<p>Regular customer.</p>';
        break;
    case 'b' :
        echo '<p>Customer referred by TV advert.</p>';
        break;
    case 'c' :
        echo '<p>Customer referred by phone directory.</p>';
        break;
    case 'd' :
        echo '<p>Customer referred by word of mouth.</p>';
        break;
    default :
        echo '<p>We do not know how this customer found us.</p>';
        break;
}
```

(Apreciará que en ambos ejemplos se supone que ha extraído `$find` de la matriz `$_POST`.)

La instrucción `switch` se comporta de una forma ligeramente diferente a una instrucción `if` o `elseif`. Una instrucción `if` afecta sólo a una instrucción a menos que se utilicen llaves de manera deliberada para crear bloques de instrucciones. Una instrucción `switch` se comporta de forma contraria.

Cuando se activa un caso en una instrucción `switch`, PHP ejecutará las instrucciones hasta que alcance una instrucción `break`. Sin una instrucción `break`, la instrucción `switch` ejecutaría todo el código situado detrás del caso que resultara

ser cierto. Al alcanzar la instrucción `break`, se ejecutará la línea de código situada tras la instrucción `switch`.

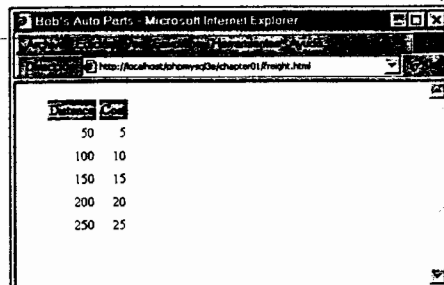
Comparar condiciones diferentes

Si no está familiarizado con estas instrucciones, es probable que se esté preguntando cuál es la mejor.

Sin embargo, no podemos dar una respuesta exacta a esta pregunta. No hay nada que pueda hacer con una o varias instrucciones `else`, `elseif` o `switch` que no pueda hacerse con un conjunto de instrucciones `if`. Debería intentar utilizar aquella opción que le resulte más sencilla de leer. Con el tiempo irá aprendiendo a seleccionar una u otra.

Iteración: repetir acciones

Una de las cosas para las que los ordenadores han demostrado siempre ser buenos es para automatizar tareas repetitivas. Si hay algo que necesite hacer de la misma forma una serie de veces, puede utilizar un bucle para repetir partes de un programa. Bob quiere una tabla que muestre el coste de envío en función de la distancia a la que se está enviando el paquete. El coste se puede calcular con una sencilla fórmula. Queremos que la tabla de costes de envío se parezca a la ilustrada en la figura 1.7.



50	5
100	10
150	15
200	20
250	25

Figura 1.7. Esta tabla muestra el coste de envío en función de la distancia.

El listado 1.2 incluye el código HTML utilizado para mostrar esta tabla. Como observará, el código es largo y repetitivo.

Listado 1.2. `freight.html`. Tabla de costes de envío de Bob.

```
<html>
<body>
```

```
<table border="0" cellpadding="3">
<tr>
  <td bgcolor="#CCCCCC" align="center">Distance</td>
  <td bgcolor="#CCCCCC" align="center">Cost</td>
</tr>
<tr>
  <td align="right">50</td>
  <td align="right">5</td>
</tr>
<tr>
  <td align="right">100</td>
  <td align="right">10</td>
</tr>
<tr>
  <td align="right">150</td>
  <td align="right">15</td>
</tr>
<tr>
  <td align="right">200</td>
  <td align="right">20</td>
</tr>
<tr>
  <td align="right">250</td>
  <td align="right">25</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Convendría delegar en un ordenador barato e incansable la tarea de escribir este código de HTML en lugar de recurrir a un humano que se aburriría con facilidad (y al que habría que pagar). Las instrucciones de bucle hacen que PHP ejecute una instrucción o un bloque de manera repetida.

Bucles while

El tipo de bucle más sencillo en PHP es el bucle `while`. Como en el caso de las instrucciones `if`, se basa en una condición. La diferencia entre un bucle `while` y una instrucción `if` es que ésta ejecuta el siguiente bloque de código si la condición resulta ser `true`. Un bucle `while` ejecuta el bloque repetidamente mientras la condición sea `true`. Los bucles `while` se utilizan cuando no se sabe cuántas iteraciones resultarán necesarias para que la condición resulte cierta. Si el número de iteraciones debe ser fijo, considere la posibilidad de utilizar el bucle `for`.

La estructura básica de un bucle `while` es la siguiente:

```
while( condición ) expresión;
```

El siguiente bucle mostrará los números del 1 al 5.

```
$num = 1;
while ($num <= 5 )
```

```
{
    echo $num."<br />";
    $num++;
}
```

Al principio de cada operación, se prueba la condición. Si es falsa, el bloque no se ejecuta y el bucle finaliza. A continuación, se ejecutará la instrucción situada por detrás del bucle. Podemos utilizar un bucle `while` para realizar algo más útil como mostrar la tabla de costes de envío repetitivos de la figura 1.7. El listado 1.3 utiliza un bucle `while` para generar la tabla de gastos de envío.

Listado 1.3. `freight.php`. Generación de la tabla de gastos de envío de Bob en PHP.

```
<body>
<table border="0" cellpadding="3">
<tr>
    <td bgcolor="#CCCCCC" align="center">Distance</td>
    <td bgcolor="#CCCCCC" align="center">Cost</td>
</tr>
<?
$distance = 50;
while ($distance <= 250 )
{
    echo "<tr>\n <td align='right'>$distance</td>\n";
    echo " <td align='right'>". $distance / 10 . "</td>\n</tr>\n";
    $distance += 50;
}
?>
</table>
</body>
</html>
```

Para que el código HTML generado por nuestra secuencia de comandos resulte legible, debe incluir nuevas líneas y espacios. Como se indicó anteriormente, los navegadores ignoran estos elementos pero resultan importantes para facilitar la lectura de los humanos. Con frecuencia necesitará examinar el código HTML si el resultado obtenido no es el esperado. En el listado 1.3 verá que algunas cadenas incluyen los caracteres `\n`. Si se incluye dentro de una cadena encerrada entre comillas dobles, representa un carácter de nueva línea.

Bucles for y foreach

La forma en que utilizamos los bucles `while` anteriormente resulta muy común. En primer lugar establecimos un contador. Antes de cada interacción, probamos el contador en una condición. Al final de cada iteración, modificamos el contador.

Podemos escribir este estilo de bucle de forma más compacta utilizando un bucle `for`. La estructura básica de los contadores `for` es la siguiente:

```
for( expresión1; condición; expresión2)
    expresión3;
```

- La expresión1 se ejecuta una vez al principio. En este parámetro se suele establecer el valor inicial de un contador.
- La condición se prueba antes de cada iteración. Si la expresión devuelve `false`, la iteración se detendrá. En este parámetro se suele probar el contador con respecto a un límite.
- La expresión2 se ejecuta al final de cada iteración. En este parámetro se suele ajustar el valor del contador.
- La expresión3 se ejecuta una vez por iteración. Esta expresión suele ser un bloque de código y contendrá el grueso del código de bucle.

Podemos reescribir el ejemplo del bucle `while` del listado 1.3 como un bucle `for`. El código PHP se convertirá en

```
<?php
for($distance = 50; $distance <= 250; $distance += 50)
{
    echo "<tr>\n <td align='right'>$distance</td>\n";
    echo " <td align='right'>". $distance / 10 . "</td>\n</tr>\n";
}
?>
```

Tanto la versión `while` como la versión `for` funcionan de manera idéntica. El bucle `for` resulta un poco más compacto y ahorra dos líneas.

Ambos tipos de bucles son equivalentes. Ninguno de los dos es mejor o peor que el otro. En una situación dada, puede utilizar el que le resulte más intuitivo.

Como comentario al margen, hay que decir que se puede combinar una variable de tipo variable con un bucle `for` para procesar una iteración a través de una serie de campos de formulario repetitivos. Si, por ejemplo, tiene campos de formulario con nombres como `name1`, `name2`, `name3`, etc., puede procesarlos de la siguiente forma:

```
for ($i=1; $i <= $numnames; $i++)
{
    temp= "name$i";
    cho $$temp."<br />"; // o cualquier procesamiento que desee realizar
}
```

Al crear dinámicamente los nombres de las variables, podemos acceder a cada campo uno por uno.

Además del bucle `for` existe el bucle `foreach`, diseñado específicamente para su uso con matrices. En un capítulo posterior comentaremos cómo utilizarlo.

Bucles do...while

El tipo final de bucle que mencionaremos se comporta de modo ligeramente diferente. La estructura general de una instrucción `do...while` es la siguiente:

```
do
    expresión;
while( condición );
```

Un bucle `do...while` se diferencia de un bucle `while` en que la condición se prueba al final. Por lo tanto en un bucle `do...while`, la instrucción o el bloque incluido en el bucle se ejecuta siempre una vez al menos. Incluso si tomamos un ejemplo en el que la condición será `false` al principio y nunca puede ser `true`, el bucle se ejecutará una vez antes de comprobar la condición y el final.

```
$num = 100;
do
{
    echo $num.'<br />';
}
while ($num < 1 );
```

Salir de una estructura de control o una secuencia de comandos

Si desea detener la ejecución de un fragmento de código, existen tres opciones que dependen del efecto que esté persiguiendo.

Si desea detener la ejecución de un bucle, puede utilizar la instrucción `break` como se comentó anteriormente en la sección sobre `switch`. Si utiliza esta instrucción en un bucle, la ejecución de la secuencia de comandos continuará en la línea situada tras el bucle. Si desea saltar hasta la siguiente iteración de bucle, puede utilizar la instrucción `continue`. Si desea terminar de ejecutar la secuencia de comandos PHP entera, puede utilizar la instrucción `exit`. Esta opción resulta útil al realizar tareas de comprobación de errores. Por ejemplo, podemos modificar nuestro ejemplo anterior de la siguiente forma:

```
if( $totalqty == 0)
{
    echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
    exit;
}
```

La llamada a `exit` impide que PHP ejecute el resto de la secuencia de comandos.

Utiliza una sintaxis alternativa de estructuras de control

Para todas las estructuras de control que hemos visto hasta el momento existe un sintaxis alternativa. Consiste en sustituir la llave de apertura (`{`) por dos puntos

(`:`) y la llave de cierre con una nueva palabra clave como `endif`, `endswitch`, `endwhile`, `endfor` o `endforeach`, en función de la estructura de control utilizada. No existe una sintaxis alternativa para los bucles `do...while`.

Por ejemplo, al código

```
if( $totalqty == 0)
{
    echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
    exit;
}
```

se le podría aplicar esta sintaxis alternativa por medio de las palabras clave `if` y `endif`:

```
if( $totalqty == 0):
    echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
    exit;
endif;
```

Utilizar declare

Otra estructura de control de PHP es la estructura `declare`, que no se utiliza con tanta frecuencia como otras estructuras de programación. El formato general que emplea es el siguiente:

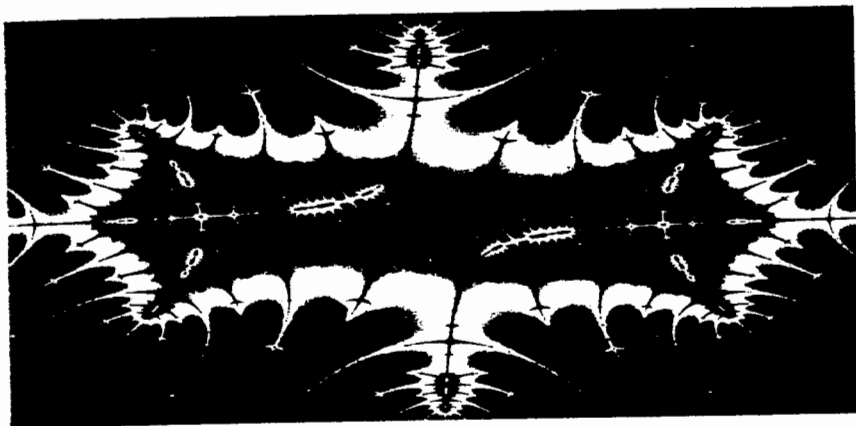
```
declare (directiva)
{
    // bloque
}
```

Esta estructura se utiliza para establecer directivas de ejecución para bloques de código, es decir, para determinar la forma de ejecutar el código. En la actualidad, sólo se ha implementado una directiva de ejecución, `ticks`. Para establecerla debe añadir la directiva `ticks=n`. Le permite ejecutar una determinada función cada `n` líneas de código dentro del correspondiente bloque, lo que generalmente se utiliza para crear perfiles y para depuración.

Sólo mencionamos la estructura de control `declare` a título informativo y en capítulos posteriores incluiremos algunos ejemplos de uso de las funciones `tick`.

Siguiente paso: guardar el pedido del cliente

Ahora ya sabe cómo recibir y manipular pedidos de un cliente. En el siguiente capítulo examinaremos cómo almacenar el pedido para poder recuperarlo y servirlo.



2

Almacenar y recuperar datos

Ahora que ya sabemos cómo acceder y manipular datos introducidos en un formulario HTML, podemos pasar a examinar varias formas de almacenar dicha información para su uso posterior. En la mayor parte de los casos, incluido el ejemplo examinado en el capítulo anterior, querrá almacenar los datos y cargarlos en un momento posterior. En nuestro caso, necesitamos escribir pedidos de cliente para almacenarlos y poder servirlos después.

En este capítulo vamos a explicar cómo podemos escribir el pedido del cliente del ejemplo anterior en un archivo y cómo volverlo a leer. También veremos por qué esta solución no es siempre la mejor. Si tenemos un gran número de pedidos, deberíamos utilizar un sistema de administración de base de datos como MySQL.

Entre los temas clave que trataremos en este capítulo se incluyen los siguientes:

- Guardar datos para su uso posterior
- Abrir un archivo
- Crear y escribir en un archivo
- Cerrar un archivo
- Leer un archivo
- Bloquear un archivo
- Eliminar archivos
- Otras funciones útiles con archivos
- Una opción mejor: los sistemas de administración de bases de datos

Guardar datos para su lectura posterior

Básicamente existen dos formas de almacenar datos: en archivos planos o en una base de datos. Los archivos planos pueden tener múltiples formatos pero, en general, cuando hacemos referencia a un archivo plano, nos estamos refiriendo a un archivo simple de texto. En este ejemplo, vamos a escribir los pedidos de los clientes en un archivo de texto, uno en cada línea. Este método es muy sencillo, pero resulta a la vez muy restrictivo, como veremos en una sección posterior. Si está tratando con información de un volumen significativo es probable que prefiera utilizar una base de datos. Sin embargo, los archivos planos se utilizan en determinadas ocasiones y hay situaciones en las que necesitará saber cómo hacerlo. Las operaciones de lectura y escritura de archivos en PHP se realizan prácticamente de la misma forma que en C. Si ha programado en C o ha desarrollado secuencias de comandos de núcleo para UNIX, la mecánica le resultará bastante familiar.

Almacenar y recuperar los pedidos de Bob

En este capítulo, utilizaremos una versión modificada del formulario de pedido visto en el último capítulo. Comenzaremos por este formulario y por el código de PHP que escribimos para procesar los datos del pedido.

Nota

Las secuencias de comandos de HTML y de PHP que se utilizan en este capítulo se pueden encontrar en la carpeta correspondiente del CD-ROM.

Hemos modificado el formulario para incluir un método rápido para obtener la dirección de envío del cliente. En la figura 2.1 se ilustra su aspecto.

El campo del formulario en el que se recoge la dirección de envío del cliente se denomina `address`. Este campo nos da una variable a la que podemos acceder como `$REQUEST['address']`, `$_POST['address']` o `$_GET['address']`, en función del método de envío utilizado. Escribiremos cada pedido que entre en el mismo archivo. Seguidamente, construiremos una interfaz Web para permitir que la plantilla de Bob pueda ver los pedidos que entran.

Procesar archivos

La operación de escribir datos en un archivo incluye los siguientes pasos:

1. En primer lugar, abrir el archivo. Si el archivo no existiese, tendríamos que crearlo.

2. Escribir los datos en el archivo.
3. Cerrar el archivo.

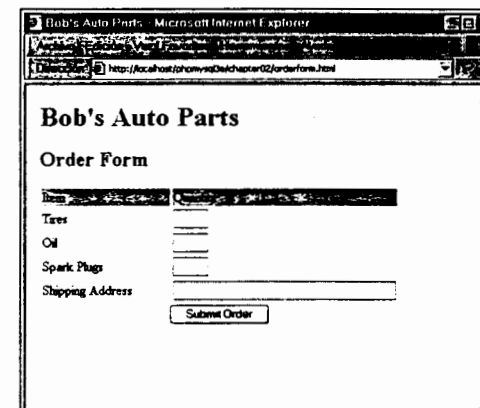


Figura 2.1. Esta versión del pedido obtiene la dirección de envío del cliente.

La operación de lectura de los datos de un archivo también incluye de tres pasos:

1. Abrir el archivo. Si no se puede abrir (por ejemplo, si no existiese), tendríamos que reorganizar el proceso y salir con elegancia.
2. Leer los datos del archivo.
3. Cerrar el archivo.

Cuando queremos leer los datos de un archivo, podemos determinar qué cantidad de elementos del archivo leer cada vez. En una sección posterior examinaremos dichas opciones. En primer lugar vamos a comenzar por abrir un archivo.

Abrir un archivo

Para abrir un archivo en PHP, se utiliza la función `fopen()`. Al abrir un archivo, tenemos que especificar para qué tenemos pensado utilizarlo. Es lo que se conoce como los modos de archivo.

Seleccionar modos de archivo

El sistema operativo del servidor necesita saber qué queremos hacer con el archivo que vamos a abrir. Necesitamos saber si otra secuencia de comandos puede abrir

el archivo que ya tenemos abierto y determinar si el titular de la secuencia de comandos dispone de permiso para utilizarlo de esa forma. Básicamente, los modos de archivo ofrecen al sistema operativo un mecanismo para determinar la forma de procesar las peticiones de acceso procedentes de otras personas o secuencias de comandos, y un método para comprobar si dispone de acceso y permiso para utilizar el archivo. Al abrir un archivo dispone de tres opciones:

1. Puede abrir un archivo para leerlo, para escribir en él o para ambas acciones.
2. Si está escribiendo en un archivo, puede sobrescribir los contenidos existentes o adjuntar nuevos datos al final del archivo. También puede que le interese finalizar el programa de forma elegante en lugar de sobrescribir el archivo si éste ya existe.
3. Si está intentando escribir en un archivo sobre un sistema operativo que distinga entre archivos binarios y archivos de texto, puede que desee especificar esta circunstancia.

La función `fopen()` admite combinar estas tres opciones.

Utilizar `fopen()` para abrir un archivo

Supongamos que desea escribir el pedido de un cliente en el archivo de pedidos de Bob. Puede abrir el archivo para escribir el pedido con la siguiente secuencia:

```
$fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/../orders/orders.txt", "w");
```

Al llamar a `fopen()`, se esperan dos, tres o cuatro parámetros. Por regla general se utilizarán dos, como se muestra en la línea de código.

El primero debería ser el archivo que queremos abrir. Puede especificar una ruta hasta este archivo como hemos hecho en el código anterior; nuestro archivo `orders.txt` se encuentra dentro del directorio de pedidos. Hemos utilizado la variable incorporada `$HTTP_SERVER_VARS['DOCUMENT_ROOT']` pero, como ocurre con los incómodos nombres completos de las variables de formulario, le hemos asignado un nombre más corto.

Esta variable apunta a la base del árbol de documentos de su servidor Web. Hemos utilizado `".."` para indicar "el directorio superior del directorio raíz del documento". Este directorio se encuentra fuera del árbol de directorios, por razones de seguridad. No queremos que este archivo resulte accesible desde la Web salvo a través de una interfaz que proporcionaremos nosotros. Esta ruta se conoce como ruta relativa ya que describe una posición en el sistema de archivos en relación al directorio del documento.

Como ocurre con los nombres cortos que asignamos a las variables de formulario, si no activamos el parámetro `register_globals`, necesitamos incluir la siguiente línea al principio de la secuencia de comandos:

```
$DOCUMENT_ROOT = $HTTP_SERVER_VARS['DOCUMENT_ROOT'];
```

para copiar los contenidos de la variable de estilo largo a la variable de estilo corto. Al igual que existen varias formas de acceder a los datos de formulario, existen varias formas de acceder a las variables de servidor predefinidas. En función de la configuración del servidor puede acceder a la raíz del documento a través de:

- `$DOCUMENT_ROOT`
- `$_SERVER['DOCUMENT_ROOT']`
- `$HTTP_SERVER_VARS['DOCUMENT_ROOT']`

Como en el caso de los datos de formulario, el primer estilo es el preferido.

También se especifica una ruta absoluta al archivo. Ésta es la ruta desde el directorio raíz (/ en los sistemas UNIX y, por regla general, `c:\` en Windows). En nuestro servidor UNIX, sería `/home/book/orders`. El problema de utilizar este método es que si alojamos el sitio en el servidor de un tercero, la ruta absoluta podría variar. A nosotros nos tocó aprenderlo de la forma difícil ya que tuvimos que modificar las rutas absolutas de una gran cantidad de secuencias de comandos cuando los administradores del sistema decidieron cambiar la estructura de directorios sin previo aviso.

Si no se especifica la ruta, el archivo se creará o se buscará en el mismo directorio que la propia secuencia de comandos. Ésta será diferente si está ejecutando PHP a través de algún tipo de contenedor CGI y ello dependerá de la configuración del servidor.

En un entorno UNIX, las barras de los directorios son las barras estándar (/). Si está utilizando la plataforma Windows, puede usar éstas o las barras invertidas (\). Si utiliza éstas últimas, debe marcarlas como caracteres de escape para que `fopen()` pueda entenderlas correctamente. Para marcar un carácter como carácter especial, basta con agregar otra barra invertida delante, como se muestra a continuación:

```
$fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT\\..\\orders\\orders.txt", "w");
```

Las barras invertidas no se suelen utilizar para indicar rutas en PHP porque el código sólo funcionaría en Windows. El uso de la barra estándar permite mover código entre equipos Windows y UNIX sin variaciones.

El segundo parámetro de `fopen()` es el modo de archivo, que debería ser una cadena. Ésta especifica qué hacer con el archivo. En este caso vamos a pasar `'w'` a `fopen()`, que significa abrir el archivo para escritura. En la tabla 2.1 se describen los distintos modos de archivo.

Tabla 2.1. Resumen de los modos de archivo de `fopen()`.

Modo	Notas de modo	Descripción
r	Lectura	Abre el archivo para la lectura, empezando por la parte inicial del archivo.

Modo	Nombre del modo	Significado
r+	Lectura	Abre el archivo para lectura y escritura, empezando por la parte inicial del archivo.
w	Escritura	Abre el archivo para escritura, empezando por la parte inicial del archivo. Si el archivo ya existiese, elimina sus contenidos. Si no existiese, intenta crearlo.
w+	Escritura	Abre el archivo para escritura y lectura. Si el archivo ya existiese, elimina sus contenidos. Si no existiese, intenta crearlo.
x	Escritura con advertencia	Abre el archivo para escritura, empezando por la parte inicial del archivo. Si éste ya existiese, no se abre, fopen() devuelve false y PHP genera una advertencia.
x+	Escritura con advertencia	Abre el archivo para escritura y lectura, empezando desde la parte inicial del mismo. Si ya existiese, no se abre, fopen() devuelve false y PHP genera una advertencia.
a	Adjunción	Abre el archivo para adjuntar (escribir) únicamente, empezando por la parte final de los contenidos existentes. Si no existiese, intenta crearlo.
a+	Adjunción	Abre el archivo para adjuntar (escribir) y leer, empezando por la parte final de los contenidos existentes. Si no existiese, intenta crearlo.
b	Binario	Se utiliza en combinación con uno de los otros modos. Puede utilizarlo si su sistema de archivos distingue entre archivos binarios y archivos de texto. Los sistemas Windows hacen esta diferencia al contrario que los sistemas UNIX. Los programadores de PHP le recomiendan que siempre utilice esta opción para obtener la máxima portabilidad. Es el modo predeterminado.
t	Texto	Se utiliza en combinación con uno de los otros modos. Es una opción exclusiva de Windows. No es recomendable a menos que haya adaptado su código para que funcione con la opción b.

El modo de archivo para nuestro ejemplo depende de cómo se utilice el sistema. En nuestro caso, hemos utilizado 'w', que sólo permite almacenar un pedido en el archivo. Cada vez que se tome un nuevo pedido, se sobrescribirá el anterior. Esta

opción no parece muy adecuada por lo que haremos mejor en seleccionar el modo de adjunción (y el modo binario, como hemos recomendado).

```
$fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'ab');
```

La función fopen() consta de un tercer parámetro opcional. Puede utilizarlo si desea buscar el parámetro include_path (establecido en la configuración de PHP; a este respecto consulte el apéndice A) de un archivo. Si desea activar esta opción, asigne 1 al parámetro. De esta forma no tendrá que suministrar un nombre o una ruta de directorio:

```
$fp = fopen('orders.txt', 'ab', true);
```

El cuarto parámetro también es opcional. La función fopen() permite que los nombres de archivo tengan como prefijo un protocolo (como por ejemplo http://) y que se abran en una ubicación remota. Algunos protocolos permiten un parámetro adicional. Analizaremos este uso de fopen() en una sección posterior.

Si fopen() se abre satisfactoriamente, se devolverá un puntero al archivo que debería guardarse en una variable, en este caso \$fp. Esta variable se utiliza para acceder al archivo cuando se desee leer o escribir en él.

Abrir archivos a través de FTP o HTTP

Además de abrir archivos locales para su lectura o escritura, puede abrir archivos a través de FTP, HTTP y otros protocolos utilizando fopen(). Puede anular esta posibilidad si desactiva la directiva allow_url_fopen del archivo php.ini. Si tiene problemas para abrir archivos remotos por medio de fopen(), compruebe su archivo php.ini.

Si el nombre del archivo utilizado comienza por ftp://, se abrirá una conexión FTP en modo pasivo al servidor especificado y se devolverá un puntero al inicio del archivo. Si el nombre del archivo utilizado comienza por http://, se abrirá una conexión HTTP al servidor especificado y se devolverá un puntero a la respuesta. Al utilizar el modo HTTP, debe especificar las barras situadas al final de los nombres de directorios, como se muestra a continuación:

```
http://www.server.com/
```

```
no
```

```
http://www.server.com
```

Cuando se especifica la última forma de dirección (sin la barra), el servidor Web suele utilizar una redirección HTTP para enviarle a la primera dirección (con barra). Pruebe en su navegador.

En las versiones de PHP anteriores a la 4.0.5, la función fopen() no admitía redirecciones HTTP, por lo que debe especificar los URL a los que hacen referencia los directorios con una barra final.

A partir de la versión 4.3.0 también puede abrir archivos sobre SSL siempre y cuando se haya compilado o habilitado la compatibilidad para OpenSSL y utilice la secuencia `https://` delante del nombre del archivo.

Recuerde que los nombres de dominio de su URL no discriminan entre mayúsculas y minúsculas pero que la ruta y el nombre del archivo puede que sí lo hagan.

Problemas al abrir el archivo

Un error que suele producirse de manera habitual es intentar abrir un archivo para el que no se disponga de permiso de lectura o escritura. (Se trata de un error habitual en sistemas operativos similares a Unix aunque también puede producirse en Windows.) PHP generará un aviso similar al que se ilustra en la figura 2.2.

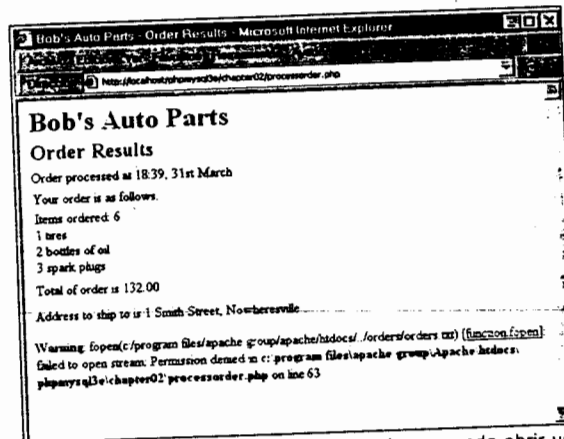


Figura 2.2. PHP le avisa específicamente cuando no puede abrir un archivo.

Si recibe este error, debe asegurarse de que el usuario utilizado para ejecutar la secuencia de comandos dispone de permiso para acceder al archivo que está intentando utilizar. En función de cómo se configure el servidor, la secuencia de comandos puede que se ejecute como el usuario de servidor Web o como el propietario del directorio en el que se incluye la secuencia de comandos.

En la mayor parte de los sistemas, la secuencia de comandos se ejecuta como el usuario de servidor Web. Si su secuencia de comandos estuviera en un sistema UNIX dentro del directorio `-/public_html/chapter2/`, se crearía un directorio sobre el que todo el mundo podría escribir y almacenar el pedido mediante la siguiente secuencia:

```
mkdir -/orders
chmod 777 -/orders
```

Tenga en cuenta que los directorios y los archivos sobre los que puede escribir todo el mundo son peligrosos. No debería utilizar directorios susceptibles de escritura que resulten accesibles desde la Web. Por esta razón, nuestro directorio `orders` se encuentra dos subdirectorios más atrás, por encima del directorio `public_html`. El tema de la seguridad se comentará en más profundidad en un capítulo posterior.

Uno de los elementos que suele dar errores al abrir un archivo es el uso de permisos incorrectos, aunque no es el único problema. Si el archivo no se puede abrir, necesitará saberlo para no intentar leer o escribir datos en él.

Si la llamada a `fopen()` falla, la función devolverá `false`. Puede tratar el error de forma que resulte más significativo sustituyendo el mensaje de PHP por otro.

```
@ $fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/../orders/orders.txt", 'ab');
if (!$fp)
{
    echo '<p><strong> Your order could not be processed at this time.
        . 'Please try again later.</strong></p></body></html>';
    exit;
}
```

El símbolo `@` situado delante de la llamada a `fopen()` indica a PHP que suprima todos los errores producidos por la llamada de función. Por regla general, conviene saber cuándo ocurre algún error, pero en este caso vamos a tratar el problema en otro lugar.

Esta línea también se puede escribir de la siguiente forma:

```
$fp = @fopen("$DOCUMENT_ROOT/../orders/orders.txt", "a");
```

Sin embargo, con esta secuencia resulta menos obvio que se está utilizando el operador de supresión de errores. En un capítulo posterior se tratará el tema de la generación de informes de error de manera más detallada.

La instrucción `if` comprueba la variable `$fp` para determinar si se ha devuelto un puntero válido de archivo desde la llamada `fopen`. En caso negativo, imprime un mensaje de error y concluye la ejecución de la secuencia de comandos. Como la página termina aquí, se han utilizado etiquetas HTML de cierre para que el código HTML resulte correcto. En la figura 2.3 se ilustra el resultado de este enfoque.

Escribir en un archivo

La operación de escribir en un archivo en PHP resulta relativamente sencilla. Puede utilizar la función `fwrite()` (escribir archivo) o la función `fputs()` (cadena de archivo); `fputs()` es un alias de `fwrite()`. En el siguiente ejemplo llamamos a la función `fwrite()`:

```
fwrite($fp, $outputstring);
```

Esta función indica a PHP que escriba la cadena almacenada en `$outputstring` en el archivo al que apunta `$fp`.

Una nueva alternativa a `fwrite()` es la función `file_put_contents()`, cuyo prototipo es el siguiente:

```
int file_put_contents ( string nombre de archivo,
                      string datos
                      [, int indicadores
                      [, resource contexto]])
```

Esta función escribe la cadena incluida en *datos* en un archivo con el nombre de *nombre de archivo* sin necesidad de invocar `fopen()` ni `fclose()`. Es una de las nuevas funciones de PHP 5 y equivale a `file_get_contents()`, que analizaremos en breve. Los parámetros opcionales *indicadores* y *contexto* se suelen utilizar al escribir en archivos remotos por medio de HTTP o FTP, como veremos en un capítulo posterior.

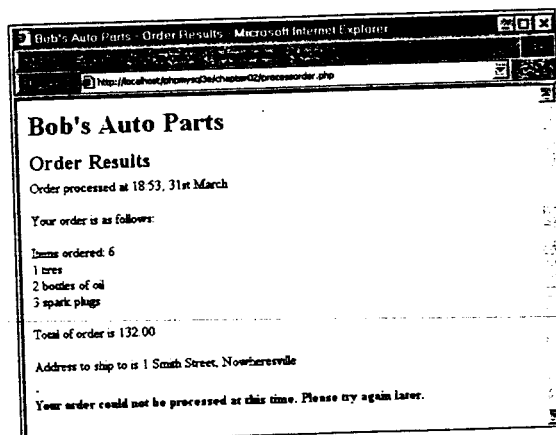


Figura 2.3. El uso de mensajes de error propios en lugar de los de PHP puede mejorar la comprensión de los errores.

Parámetros de `fwrite()`

La función `fwrite()` toma tres parámetros aunque el tercero es opcional. Su sintaxis es la siguiente:

```
int fwrite ( int puntero, string cadena [, int longitud])
```

El tercer parámetro, *longitud*, es el número máximo de bytes que escribir. Si se incluye este parámetro, `fwrite()` escribirá la cadena en el archivo al que apunte el parámetro *puntero* hasta que alcance el final de la cadena o haya escrito la longitud de bytes, dependiendo de qué aparezca primero. Puede obtener la longitud de la cadena por medio de la función `strlen()` de PHP, como se indica a continuación:

```
fwrite($fp, $outputstring, strlen($outputstring));
```

Puede que le interese utilizar este tercer parámetro para escribir en modo binario ya que permite evitar problemas de compatibilidad entre plataformas.

Formatos de archivo

Al crear un archivo de datos como el utilizado en el ejemplo, la decisión sobre el formato en el que almacenar los datos será nuestra. (Sin embargo, si tiene previsto utilizar el archivo de datos en otra aplicación, puede que necesite seguir las reglas de dicha aplicación.) Vamos a crear una cadena que represente un registro en nuestro archivo de datos. Para ello, podemos utilizar el siguiente código:

```
$outputstring = $date."t".$stireqty." tires\t".$soilqty." oil\t"
               .$sparkqty." spark plugs\t".$stotal
               ."\t". $address."\n";
```

En nuestro sencillo ejemplo, estamos almacenando cada registro de pedido en una línea separada del archivo. Hemos optado por escribir un registro por línea porque de esta forma obtenemos un separador de registros sencillo en forma del carácter de nueva línea. Como las nuevas líneas son invisibles, las representamos con la secuencia de control `"\\n"`. Escribiremos los campos de datos en el mismo orden y utilizaremos el carácter de tabulación para separar los campos. De nuevo, como el carácter de tabulación es invisible, se representa mediante la secuencia de control `"\\t"`. Puede seleccionar cualquier delimitador lógico que resulte sencillo de distinguir. El separador o delimitador no debe ser un carácter que se utilice como entrada ya que debería procesarse para eliminar o utilizar caracteres de escape en todas las instancias del limitador. En un capítulo posterior se analizará cómo procesar las entradas del usuario. Por el momento asumiremos que no se van a introducir tabuladores en un formulario de pedido. Aunque resulta difícil, no es imposible que un usuario introduzca un tabulador o un carácter de nueva línea en un campo de entrada HTML de una sola línea. El uso de un separador especial de campo nos permitirá dividir los datos en variables distintas de manera más sencilla al leer los datos, como veremos en capítulos posteriores. Por el momento, trataremos cada pedido como una única cadena. Tras procesar varios pedidos, los contenidos del archivo se parecerán al ejemplo ilustrado en el listado 2.1.

Listado 2.1. Ejemplo de lo que podría contener el archivo de pedidos.

```
15:42, 20th April 4 tires1 oil 6 spark plugs $434.00 22 Short St, Smalltown
15:43, 20th April 1 tires0 oil 0 spark plugs $100.00 33 Main Rd, Newtown
15:43, 20th April 0 tires1 oil 4 spark plugs $26.00 127 Acacia St,
Springfield
```

Cerrar un archivo

Cuando se termina de utilizar un archivo, es necesario cerrarlo. Debería hacerlo utilizando la función `fclose()` de la siguiente forma:

```
fclose($fp);
```

Esta función devolverá true si el archivo se cerró satisfactoriamente o false en caso contrario. Como la probabilidad de que surja un problema con esta función es muy inferior a la operación de apertura, no procederemos a probarla.

El código completo de la versión definitiva de `processorder.php` se reproduce en el listado 2.2.

Listado 2.2. `processorder.php`. Versión definitiva de la secuencia de comandos de procesamiento de pedidos.

```
<?php
// cree nombres de variable cortos
$tireqty = $_POST['tireqty'];
$oilqty = $_POST['oilqty'];
$sparkqty = $_POST['sparkqty'];
$address = $_POST['address'];

$DOCUMENT_ROOT = $_SERVER['DOCUMENT_ROOT'];

?>
<html>
<head>
  <title>Bob's Auto Parts - Order Results</title>
</head>
<body>
  <h1>Bob's Auto Parts</h1>
  <h2>Order Results</h2>
<?php
$date = date('H:i, jS F');

echo '<p>Order processed at ' . $date;
echo '</p>';
echo '<p>Your order is as follows: </p>';

$totalqty = 0;
$totalqty = $tireqty + $oilqty + $sparkqty;
echo 'Items ordered: ' . $totalqty . '<br />';

if( $totalqty == 0 )
{
  echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
}
else
{
  if ( $tireqty>0 )
    echo $tireqty . ' tires<br />';
  if ( $oilqty>0 )
    echo $oilqty . ' bottles of oil<br />';
  if ( $sparkqty>0 )
    echo $sparkqty . ' spark plugs<br />';
}

$totalamount = 0.00;

define('TIREPRICE', 100);
```

```
define('OILPRICE', 10);
define('SPARKPRICE', 4);

$totalamount = $tireqty * TIREPRICE
  + $oilqty * OILPRICE
  + $sparkqty * SPARKPRICE;

$totalamount=number_format($totalamount, 2, '.', '');

echo '<p>Total of order is ' . $totalamount . '</p>';
echo '<p>Address to ship to is ' . $address . '</p>';

$outputstring = $date . "\t" . $tireqty . " tires \t" . $oilqty . " oil\t"
  . $sparkqty . " spark plugs\t\t" . $totalamount
  . "\t" . $address . "\n";

// abra el archivo para adjunción
@ $fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'ab');
if (!$fp)
{
  echo '<p><strong> Your order could not be processed at this time. '
    . 'Please try again later.</strong></p></body></html>';
  exit;
}

fwrite($fp, $outputstring, strlen($outputstring));
fclose($fp);

echo '<p>Order written.</p>';
?>
</body>
</html>
```

Leer desde un archivo

Llegados a este punto, los clientes de Bob pueden remitir sus pedidos a través de la Web, pero si los empleados de Bob quieren examinar los pedidos, tendrán que abrir los archivos manualmente. Vamos a crear una interfaz Web para permitir que los empleados de Bob puedan leer los archivos de manera sencilla. El código correspondiente a esta interfaz se incluye en el listado 2.3.

Listado 2.3. `vieworders.php`. Interfaz para leer el archivo de pedidos.

```
<?php
//cree un nombre de variable corto
$DOCUMENT_ROOT = $_SERVER['DOCUMENT_ROOT'];

?>
<html>
<head>
  <title>Bob's Auto Parts - Customer Orders</title>
</head>
<body>
```

```

<h1>Bob's Auto Parts</h1>
<h2>Customer Orders</h2>
<?php
● $fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'r');

    if (!$fp)
    {
        echo '<p><strong>No orders pending.</strong></p>';
        echo 'Please try again later.</strong></p>';
        exit;
    }

    while (!feof($fp))
    {
        $order = fgets($fp, 999);
        echo $order.<br />';
    }

    fclose($fp);
?>
</body>
</html>

```

Esta secuencia de comandos sigue el orden expuesto anteriormente: abre el archivo, lee el archivo y cierra el archivo. En la figura 2.4 se ilustra el resultado de esta secuencia de comandos utilizando el archivo de datos del listado 2.1.

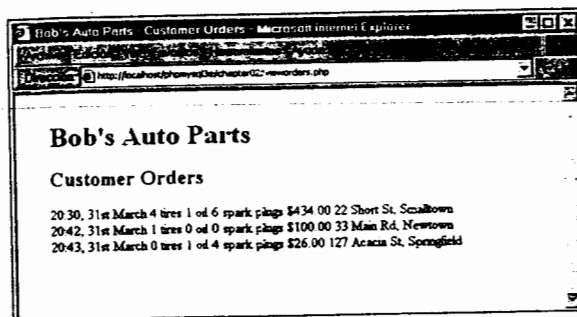


Figura 2.4. La secuencia de comandos `vieworders.php` muestra todos los pedidos actuales del archivo `orders.txt` en la ventana del navegador.

Vamos a examinar las funciones de esta secuencia de comandos en detalle.

Abrir un archivo para su lectura: `fopen()`

De nuevo, abrimos el archivo utilizando `fopen()`. En este caso abrimos el archivo para su lectura únicamente, por lo que utilizamos el modo de archivo `'r'`:

```
$fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'r');
```

Saber cuándo parar: `feof()`

En este ejemplo, utilizamos el bucle `while` para leer el archivo hasta alcanzar el final del archivo. El bucle `while` busca el final del archivo utilizando la función `feof()`:

```
while (!feof($fp))
```

La función `feof()` toma un puntero de archivo como su único parámetro. Devuelve `true` si el puntero de archivo se encuentra al final del archivo.

En este caso (y en general al leer desde un archivo), leemos desde el archivo hasta que alcanzamos EOF.

Leer línea a línea: `fgets()`, `fgetss()` y `fgetcsv()`

En nuestro ejemplo, utilizamos la función `fgets()` para leer desde un archivo:

```
$order = fgets($fp, 999);
```

Esta función se utiliza para leer, línea a línea, un archivo. En este caso, leerá hasta que encuentre un nuevo carácter de línea (`\n`), un EOF o haya leído 998 bytes del archivo. La longitud de lectura es la longitud menos un byte.

Se pueden utilizar muchas funciones diferentes para leer archivos. La función `fgets()` resulta útil para tratar con archivos que contengan texto plano con el que queramos trabajar en grupos.

Una variación interesante de esta función es la función `fgetss()`, cuya sintaxis es la siguiente:

```
string fgetss(resource fp, int longitud, string [etiquetas_permitidas]);
```

Esta función es muy parecida a la función `fgets()` con la salvedad de que elimina todas las etiquetas PHP y HTML que encuentra. Si desea dejar alguna etiqueta en particular, puede incluirlas en la cadena `etiquetas_permitidas`. Se utiliza `fgetss()` por seguridad al leer un archivo escrito por otra persona o que contenga entradas de usuario. La inclusión de código HTML sin restricciones en el archivo puede estropear el formato atentamente organizado y la inclusión de código PHP podría ofrecer rienda suelta a un usuario malintencionado sobre su servidor.

La función `fgetcsv()` es otra variación sobre `fgets()`. Su sintaxis es la siguiente:

```
array fgetcsv ( resource fp, int longitud [, string delimitador  
[, string contenedor]])
```

Se utiliza para dividir las líneas del archivo si se ha utilizado un carácter de delimitación, como el carácter de tabulación sugerido antes o una coma como se suele hacer en las hojas de cálculo y otras aplicaciones. Si desea reconstruir las variables del pedido de manera individual en lugar de en forma de línea de texto,

`fgetcsv()` nos permite hacerlo con facilidad. Se invoca de la misma forma que `fgets()`, pero se le pasa el delimitador utilizado para separar campos. Por ejemplo:

```
$order = fgetcsv($fp, 100, "\t");
```

recupera una línea desde el archivo y la divide al encontrar un tabulador (`\t`). Los resultados se devuelven en una matriz (`$order` en el ejemplo de código). En un capítulo posterior examinaremos las matrices.

El parámetro *longitud* debería ser mayor que la longitud en caracteres de la línea más larga que incluya el archivo que esté intentando leer.

El parámetro *contenedor* se utiliza para especificar por qué está encerrado cada campo en una línea. Si no se especifica, se tomarán las comillas dobles (") como elemento predeterminado.

Leer todo el archivo: `readfile()`, `fpasssthru()`, `file()`

En lugar de leer un archivo línea a línea, podemos leer todo el archivo de una vez. Esta operación se puede realizar de cuatro maneras.

La primera utiliza la función `readfile()`. Podemos sustituir la secuencia de comandos entera que escribimos anteriormente por una línea:

```
readfile("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt");
```

Una llamada a la función `readfile()` abre el archivo, imprime el contenido de manera estándar (en el navegador) y cierra el archivo. Su sintaxis es la siguiente:

```
int readfile(string nombre de archivo, int [usar_ruta_inclusión[, resource contexto]]);
```

El segundo parámetro opcional especifica si PHP debería buscar el archivo en *ruta_inclusión* y funciona de la misma forma que `fopen()`. El parámetro opcional *contexto* se utiliza sólo cuando los archivos se abren de forma remota, por ejemplo con HTTP, como veremos en un capítulo posterior. La función devuelve el número total de bytes leídos desde el archivo.

En segundo lugar, puede utilizar `fpasssthru()`. Necesitará abrir el archivo utilizando `fopen()` primero. A continuación puede utilizar el puntero del archivo como argumento hasta `fpasssthru()`, que eliminará los contenidos del archivo desde la posición del puntero hasta la salida estándar. Cierra el archivo cuando termina.

Podemos sustituir la secuencia de comandos anterior por `fpasssthru()` de la siguiente forma:

```
$fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'rb');
fpasssthru($fp);
```

La función `fpasssthru()` devuelve `true` si la lectura resulta satisfactoria y `false` en caso contrario.

La tercera opción para leer el archivo entero consiste en utilizar la función `file()`. Esta función es idéntica a `readfile()` con la salvedad de que en lugar de imprimir el archivo en la aplicación estándar, lo convierte en una matriz. Examinaremos esta opción de manera más detallada en un capítulo posterior. Simplemente como referencia, se invoca utilizando el siguiente código:

```
$filearray = file($DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt);
```

Esta línea de código lee el archivo entero en una matriz llamada `$filearray`. Cada línea del archivo se almacena en un elemento separado de una matriz. Esta función no es segura para datos binarios.

Por último, desde la versión PHP 4.3.0 puede utilizar la función `file_get_contents()`. Esta función es idéntica a `readfile()` con la salvedad de que devuelve el contenido de un archivo en forma de cadena en lugar de dirigir la salida al navegador. La ventaja de esta nueva función es que ofrece seguridad binaria, a diferencia de la función `file()`.

Leer un carácter: `fgetc()`

Otra opción para procesar un archivo consiste en leerlo carácter a carácter. Para ello, se puede utilizar la función `fgetc()`. Esta función toma un puntero de archivo como único parámetro y devuelve el siguiente carácter de un archivo. Podemos sustituir el bucle `while` en nuestra secuencia de comandos original por una que utilice `fgetc()`:

```
while (!feof($fp))
{
    $char = fgetc($fp);
    if (!feof($fp))
        echo ($char=="\n" ? "<br />": $char);
}
```

Este código lee un solo carácter del archivo a la vez utilizando `fgetc()` y lo almacena en la variable `$char` hasta que se alcanza el final del archivo. A continuación, sustituimos los caracteres de final de línea del texto, `/n`, por saltos de línea, `<br />`.

El único objetivo es limpiar el formato. Como los navegadores no representan una línea nueva en HTML como tal sin este código, todo el archivo se imprimirá en una línea (pruébelo). Utilizaremos el operador ternario para realizar esta operación de manera satisfactoria.

Un pequeño efecto secundario producto del uso de `fgetc()` en lugar de `fgets()` es que devolverá el carácter EOF mientras que `fgets()` no lo hará. Es necesario probar `feof()` de nuevo tras la lectura del carácter para evitar que se imprima EOF en el navegador.

No resulta normal leer un archivo carácter a carácter a menos que queramos procesar cada uno de ellos por alguna razón concreta.

Leer una longitud arbitraria de bytes: fread()

Por último, podemos utilizar la función `fread()` para leer un número arbitrario de bytes de un archivo. Su sintaxis es la siguiente:

```
string fread(resource fp, int longitud);
```

Funciona de la siguiente forma: lee la longitud de bytes que se especifique o hasta llegar al final del archivo, según qué aparezca primero.

Otras funciones de archivo útiles

Existen otra serie de funciones de archivo que resultan útiles de vez en cuando.

Comprobar la existencia de un archivo: file_exists()

Si desea comprobar si un archivo existe sin abrirlo, puede utilizar la función `file_exists()` como se indica a continuación:

```
if (file_exists("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt"))
    echo 'There are orders waiting to be processed.';
else
    echo 'There are currently no orders.';
```

Averiguar el tamaño de un archivo: filesize()

La función `filesize()` permite comprobar el tamaño de un archivo. Esta función devuelve el tamaño del un archivo en bytes:

```
echo filesize("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt");
```

Devuelve el tamaño de un archivo en bytes y se puede utilizar en combinación con `fread()` para leer todo un archivo (o parte de un archivo). Podemos sustituir toda nuestra secuencia de comandos por

```
$fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'rb');
echo nl2br(fread($fp, filesize("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt")));
fclose($fp);
```

La función `nl2br` convierte los caracteres `\n` del resultado en saltos de línea HTML (`<br />`).

Eliminar un archivo: unlink()

Si desea eliminar un archivo tras procesar los pedidos, puede hacerlo con ayuda de la función `unlink()`. (No existe una función llamada `delete`.) Por ejemplo:

```
unlink("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt");
```

Esta función devuelve `false` si el archivo no se puede eliminar, lo que suele ocurrir si los permisos asociados al archivo no resultan suficientes o si no existe el archivo.

Desplazarse dentro de un archivo: rewind(), fseek() y ftell()

Puede manipular y descubrir la ubicación del puntero del archivo dentro de un archivo utilizando `rewind()`, `fseek()` y `ftell()`.

La función `rewind()` restablece el puntero del archivo al comienzo del archivo. La función `ftell()` indica la distancia a la que se encuentra el puntero dentro del archivo en bytes. Por ejemplo, podemos agregar las siguientes líneas a la parte final de nuestra secuencia de comandos (antes del comando `fclose()`).

```
echo 'Final position of the file pointer is ' . (ftell($fp));
echo '<br />';
rewind($fp);
echo 'After rewind, the position is ' . (ftell($fp));
echo '<br />';
```

El resultado del navegador será similar al ilustrado en la figura 2.5.

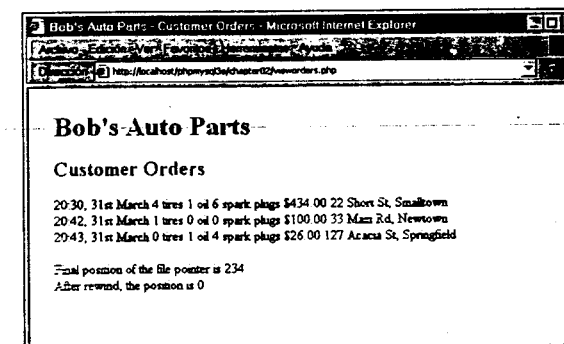


Figura 2.5. Tras leer los pedidos, el puntero apunta al final del archivo, una distancia de 234 bytes. La llamada de retroceso lo establece a la posición 0, es decir al principio del archivo.

La función `fseek()` se puede utilizar para establecer el puntero del archivo en otro punto dentro del archivo. Su sintaxis es la siguiente:

```
int fseek ( resource fp, int desplazamiento [, int punto de partida])
```

Una llamada a `fseek()` establece el puntero `fp` en un punto desde los que desplaza los bytes indicados. El parámetro opcional *punto de partida* adopta como

valor predeterminado `SEEK_SET` que es el principio del archivo. Los otros valores posibles son `SEEK_CUR` (la ubicación actual del puntero del archivo) y `SEEK_END` (el final del archivo). La función `rewind` equivale a llamar a la función `fseek` con un desplazamiento 0. Por ejemplo, podemos utilizar `fseek()` para buscar el registro intermedio de un archivo o para realizar una búsqueda binaria. A menudo, si alcanza el nivel de complejidad de un archivo de datos en el que necesite realizar este tipo de tareas, le resultará mucho más sencillo utilizar una base de datos.

Bloquear archivos

Imagine una situación en la que dos clientes intenten realizar un pedido de un producto a la vez. (Algo que no resulta extraño, en especial si el volumen de tráfico del sitio Web comienza a tener cierta importancia.) Piense en qué ocurriría si un cliente llama a la función `fopen()` y comienza a escribir, y entonces otro cliente llama a la misma función y también escribe. ¿Qué contendrá al final el archivo? ¿Será uno de los pedidos o el otro? O algo menos útil, como dos pedidos entremezclados. La respuesta depende del sistema operativo, pero a menudo resulta imposible de saber. Para evitar problemas como éste, se puede utilizar el bloqueo de archivos. Para implementar este recurso en PHP se utiliza la función `flock()`. Esta función debería invocarse tras abrir un archivo, pero antes de que se lea o escriba ningún dato. Su sintaxis es la siguiente:

```
bool flock(resource fp, int operación [, int $bloqueará])
```

Es necesario pasarle un puntero al archivo abierto y un número que represente el tipo de bloqueo deseado. Devuelve `true` si el bloqueo se logra satisfactoriamente y `false` si no es así. El tercer parámetro opcional contendrá el valor `true` si el bloqueo se puede aplicar al proceso actual (es decir, hacer que éste espere).

En la tabla 2.2 se recoge un resumen con los valores posibles del parámetro *operación*. Estos valores cambiaron en la versión 4.0.1 de PHP. En la tabla se recopilan ambos conjuntos de valores.

Tabla 2.2. Valores de operación de la función `flock()`.

Valor de operación	Significado
<code>LOCK_SH</code> (antes 1)	Bloqueo de lectura. El archivo se puede compartir con otros lectores.
<code>LOCK_EX</code> (antes 2)	Bloqueo de escritura. Es exclusivo. El archivo no se puede compartir.
<code>LOCK_UN</code> (antes 3)	Liberar bloqueo existente.
<code>LOCK_NB</code> (antes 4)	Si se agrega el número 4 a la operación, se impide el bloqueo al intentar obtener uno.

Si va a utilizar `flock()`, tendrá que agregarlo a todas las secuencias de comandos que utilicen el archivo ya que de lo contrario carecerá de valor.

`flock()` no funciona con el sistema de archivos NFS ni con otros sistemas de archivos de red. Tampoco se puede utilizar con sistemas de archivos antiguos que no admitan bloqueos como FAT. En algunos sistemas operativos se implementa en el nivel de proceso y no funcionará correctamente si utiliza un API de servidor multiproceso.

Para utilizarlo en el ejemplo, es necesario modificar `processorder.php` de la siguiente forma:

```
$fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'ab');
flock($fp, LOCK_EX); // bloquea el archivo para su escritura
fwrite($fp, $outputstring);
flock($fp, LOCK_UN); // desactive el bloqueo de escritura
fclose($fp);
```

También debería agregar bloqueos a `vieworders.php`:

```
$fp = fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'r');
flock($fp, LOCK_SH); // bloquea el archivo para lectura
// lee desde el archivo
flock($fp, LOCK_UN); // desactive el bloqueo de lectura
fclose($fp);
```

Nuestro código resulta ahora más sólido pero no es perfecto. ¿Qué ocurrirá si dos secuencias de comandos intentan obtener un bloqueo a la vez? Que se creará una carrera en la que los procesos competirán por conseguir bloqueos sin saber quién lo logrará primero, lo que puede ser fuente de más problemas. Lo mejor es un utilizar un DBMS.

La opción más acertada: los sistemas de administración de base de datos

Hasta el momento todos los ejemplos vistos utilizan archivos planos. En la siguiente sección examinaremos cómo utilizar MySQL, un sistema de administración de bases de datos relacional. Es posible que se esté preguntando por qué molestarse en recurrir a este sistema.

Problemas con el uso de archivos planos

El uso de archivos planos plantea una serie de problemas:

- Cuando un archivo supera un determinado tamaño, el trabajo se ralentiza.
- La búsqueda de un determinado registro o de un grupo de ellos resulta difícil dentro de un archivo plano. Si los registros están ordenados, puede utilizar

algún tipo de búsqueda binaria en combinación con un registro de ancho fijo para buscar sobre un campo clave. Si desea buscar patrones de información (por ejemplo, para extraer todos los clientes que viven en una determinada ciudad), tendrá que leer cada registro y comprobarlo de manera individual.

- Los accesos simultáneos pueden resultar difíciles de solucionar. Ya hemos visto cómo bloquear archivos, pero este mecanismo puede dar lugar a una carrera entre procesos. También pueden dar lugar a cuellos de botella. En determinados niveles de tráfico, puede ocurrir que un grupo grande de usuarios tenga que esperar a que se desbloquee el archivo para poder realizar un pedido. Si la espera es muy larga, se irán a comprar a otra parte.
- El procesamiento de archivos que hemos visto hasta el momento es de tipo secuencial, es decir, partimos del principio del archivo y lo leemos progresivamente hasta llegar al final. Si queremos insertar o eliminar registros de la parte central del archivo (acceso aleatorio), la operación resultará complicada ya que será necesario leer todo el archivo en memoria, realizar los cambios y volver a escribir el archivo completo. Si el archivo de datos es grande, la sobrecarga será significativa.
- Aparte de las funciones que ofrecen de los permisos de archivos, no existe una forma sencilla de aplicar diferentes niveles de acceso a datos.

Resolver estos problemas con RDBMS

Los sistemas de administración de bases de datos dan una respuesta a todos estos problemas:

- Los RDBMS proporcionan acceso más rápido a los datos que los archivos planos. MySQL, el sistema de base de datos que utilizaremos en este libro, es uno de los más rápidos.
- Resulta sencillo consultar los RDBMS para extraer conjuntos de datos que se correspondan con determinados criterios.
- Los RDBMS incorporan mecanismos integrados para resolver el problema de los accesos simultáneos para que los programadores no tengan que preocuparse.
- Los RDBMS proporcionan acceso aleatorio a los datos.
- Los RDBMS incorporan sistemas de privilegios. MySQL dispone de funciones especiales en este sentido.

Probablemente, la razón principal para utilizar un RDBMS es que implementan todas las funciones (o al menos la mayor parte de ellas) que se desean para un sistema de almacenamiento. Puede escribir su propia biblioteca de funciones de PHP, pero ¿por qué tomarse esa molestia?

En la segunda parte de este libro, se analizará el funcionamiento general de las bases de datos y cómo configurar MySQL para crear sitios Web dotados de bases de datos.

Si tiene pensado crear un sistema sencillo y cree que no necesitará una base de datos completa para desea evitar el bloqueo y otros problemas asociados a los archivos planos, puede que le interese la nueva extensión SQLite de PHP. Básicamente lo que ofrece es una interfaz SQL a un archivo plano. En el libro nos centraremos en el uso de MySQL pero si necesita más información sobre SQLite no dude en acudir a <http://sqlite.org> y <http://www.php.net/sqlite>.

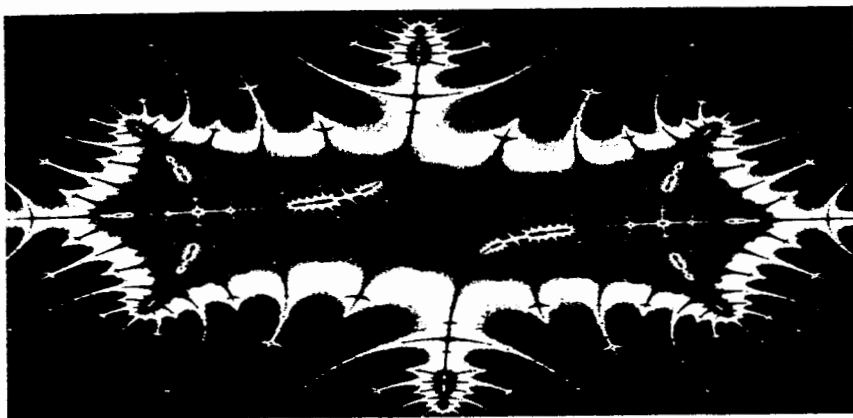
Lecturas adicionales

En un capítulo posterior veremos cómo interactuar con los sistemas de archivos. En concreto, se indicará cómo cambiar permisos, derechos y nombres de archivos, cómo trabajar con directorios y cómo interactuar con el entorno del sistema de archivos.

También puede consultar la sección dedicada al sistema de archivos del manual en línea de PHP en <http://www.php.net/filesystem>.

A continuación

En el siguiente capítulo, analizaremos las matrices y cómo utilizarlas para procesar datos en secuencias de comandos PHP.



3

Utilizar matrices

En este capítulo se explica cómo utilizar una importante estructura de programación: las matrices. Las variables que hemos visto en los capítulos anteriores sólo almacenan un valor. Una matriz es una variable capaz de almacenar un conjunto o secuencia de valores. Una matriz puede constar de una gran cantidad de elementos. Cada elemento puede albergar un único valor, como texto o números, u otra matriz. Las matrices que contienen otras matrices se conocen como matrices multidimensionales. PHP admite matrices indexadas numéricamente y matrices asociativas. Es probable que esté familiarizado con las matrices indexadas numéricamente si ha utilizado algún lenguaje de programación, pero si no ha programado nunca en PHP o en Perl es muy probable que no conozca las matrices asociativas. Estas matrices permiten utilizar valores más útiles como índice. Las matrices asociativas permiten asociar a cada elemento palabras u otro tipo de información con significado en lugar de índices numéricos. En este capítulo retomaremos el ejemplo de la aplicación Bob's Auto Parts y utilizaremos matrices para facilitar el trabajo con información repetitiva como los pedidos de los clientes. Así mismo, escribiremos código más breve y claro para realizar parte de las tareas desarrolladas en el capítulo anterior. Nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Matrices indexadas numéricamente
- Matrices indexadas no numéricamente
- Operadores de matriz
- Matrices multidimensionales

- Ordenar matrices
- Funciones de matriz

¿Qué es una matriz?

¿Qué es una matriz?

En un capítulo anterior vimos las variables escalares. Una variable escalar es una ubicación con nombre en la que se almacena una variable; de manera similar, un matriz es una ubicación con nombre para almacenar un conjunto de valores, que, por tanto, permite agrupar variables escalares.

Utilizaremos la lista de productos de Bob para crear la matriz de nuestro ejemplo. En la figura 3.1 se puede ver una lista de tres productos almacenados en formato de matriz en una variable, denominada `$products`, que contiene tres valores. (En un instante explicaremos cómo crear un variable como ésta.)

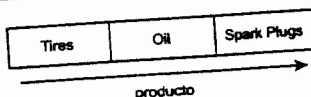


Figura 3.1. Los productos de Bob se pueden almacenar en una matriz.

Figura 3.1. Los productos de los bucles.

Tras colocar la información en una matriz, podemos trabajar con ella de varias formas útiles. Si utilizamos la estructura de bucle del capítulo 1, podemos ahorrar trabajo aplicando las mismas acciones a cada valor de la matriz. Podemos trasladar todo el conjunto de información de un sitio a otro como si se tratara de una unidad. De esta forma, bastará con una sola línea de código para pasar todos los valores a una función. Por ejemplo, podríamos ordenar todos los productos alfabéticamente pasándoselos a la función `sort()`. Los valores almacenados en una matriz se denominan elementos de matriz. Cada elemento lleva asociado un índice (también denominado clave) que se utiliza para acceder al elemento. Las matrices de la mayor parte de los lenguajes de programación constan de índices numéricos que suelen comenzar en cero o en uno. PHP le permite utilizar números o cadenas como índices. Puede utilizar matrices indexadas de la forma numérica tradicional o establecer las claves en lo que desee para que los índices tengan más sentido y le resultan más útiles. El enfoque de programación puede variar en función de si utiliza matrices estándar indexadas numéricamente u otros valores de índice más interesantes. Comenzaremos por examinar las matrices indexadas numéricamente y, tras ello, pasaremos a las claves definidas por el usuario.

Matrices indexadas numéricamente

La mayor parte de los lenguajes de programación permite el uso de las matrices indexadas numéricamente. En PHP, los índices comienzan en cero de manera predeterminada pero se puede variar este parámetro.

Para crear la matriz ilustrada en la figura 3.1, utilice la siguiente línea de código de PHP:

```
$products = array( 'Tires', 'Oil', 'Spark Plugs' );
```

Esta línea de código crea una matriz llamada `products` que contiene los tres valores dados 'Tires', 'Oil' y 'Spark Plugs'. Como en el caso de la instrucción `echo`, `array()` es más una unidad estructural del lenguaje que una función.

Puede que no necesite inicializar manualmente los elementos de una matriz como en el siguiente ejemplo. Todo depende de los contenidos de la matriz. Si tiene los datos que necesita en otra matriz, puede copiarlos utilizando el operador =.

Si quiere almacenar una secuencia ascendente de números en una matriz, puede utilizar la función `range()` para crear la matriz automáticamente. La siguiente línea de código creará una matriz denominada `numbers` cuyos elementos son los 10 primeros números.

```
$numbers = range(1,10);
```

La función `range()` tiene un tercer parámetro opcional que le permite establecer el tamaño intermedio entre valores. Por ejemplo, si desea una matriz con los números pares entre 1 y 10, podría crearla de esta forma:

```
$odds = range(1, 10, 2);
```

La función `range()` también se puede utilizar con caracteres, como se indica a continuación:

```
$letters = range('a', 'z');
```

Si tiene la información almacenada en un archivo del disco duro, puede cargar los contenidos directamente del archivo, como veremos en una sección posterior.

Si los datos destinados a la matriz se almacenan en una base de datos, puede cargar sus contenidos directamente desde la base de datos, como veremos en un capítulo posterior.

También puede utilizar varias funciones para extraer parte de una matriz o para volver a ordenarla. En una sección posterior veremos parte de estas funciones.

Acceder a los contenidos de matrices

Para acceder a los contenidos de una matriz, utilice su nombre. Si la variable es una matriz, utilice el nombre de variable o el índice para acceder a los contenidos. La clave o el índice indican a qué valores almacenados accedemos. El índice se coloca entre corchetes tras el nombre.

Escriba `$products[0]`, `$products[1]` y `$products[2]` para utilizar los contenidos de la matriz de productos.

El primer elemento de la matriz es el elemento cero. Se trata del mismo sistema de numeración utilizado en C, C++, Java y otros lenguajes, pero puede que al principio le cueste acostumbrarse a él.

Como ocurre con otras variables, para cambiar los contenidos de los elementos de matriz se utiliza el operador =. La siguiente línea sustituirá el primer elemento de la matriz, 'Tires', por 'Fuses'.

```
$products[0] = 'Fuses';
```

La línea que se incluye a continuación podría utilizarse para agregar un nuevo elemento ('Fuses') al final de la matriz, lo que nos da un total de cuatro elementos:

```
$products[3] = 'Fuses';
```

Para mostrar los contenidos, podríamos escribir:

```
echo "$products[0] $products[1] $products[2] $products[3]";
```

Tenga en cuenta que aunque el análisis de cadenas que realiza PHP es bastante inteligente, puede que resulte un poco confuso. Si tiene problemas porque las matrices u otras variables no se interpretan correctamente al encerrarlas entre comillas dobles, puede colocarlas fuera de las comillas. La instrucción echo anterior funcionará correctamente, pero en gran parte de los ejemplos posteriores, de mayor complejidad, no se utilizan cadenas con comillas.

Como ocurre con otras variables de PHP, no es necesario inicializar las matrices o crearlas por adelantado ya que se crean automáticamente la primera vez que se utilizan.

El siguiente código creará la misma matriz \$products:

```
$products[0] = 'Tires';
$products[1] = 'Oil';
$products[2] = 'Spark Plugs';
```

Si la matriz \$products no existiera todavía, la primera línea crearía una nueva matriz con un único elemento y las siguientes líneas agregarían valores a la matriz. El tamaño de la matriz cambia automáticamente al añadir elementos a la misma, posibilidad que no se incluye en otros lenguajes de programación.

Utilizar bucles para acceder a la matriz

Como la matriz se indexa a partir de una secuencia de números, podemos utilizar un bucle for para mostrar los contenidos de manera más sencilla.

```
for ( $i = 0; $i < 3; $i++ )
    echo "$products[$i] ";
```

Este bucle produce resultados similares al código anterior, pero exige menos trabajo ya que no es necesario escribir código para trabajar con cada elemento de

una matriz. Una de las características destacadas de las matrices indexadas es la posibilidad de utilizar un sencillo bucle para acceder a cada uno de sus elementos. En el caso de matrices asociativas no resulta tan sencillo utilizar bucles para recorrerlas, pero permiten usar índices con valores significativos. También podemos recurrir al bucle foreach que está especialmente diseñado para su uso con matrices. En este ejemplo podemos utilizarlo de la siguiente forma:

```
foreach ($products as $current)
    echo $current. ' ';
```

Este código almacena elemento a elemento en la variable \$current y los imprime.

Matrices con diferentes índices

En la matriz de productos, permitimos que PHP asigne a cada elemento el índice predeterminado. Esto significa que el primer elemento que agregamos se convierte en 0, el segundo en 1 y así sucesivamente. PHP admite el uso de matrices en las que a cada valor podemos asociar cualquier clave o índice.

Inicializar una matriz

El siguiente código crea una matriz utilizando los nombres de productos y los precios como valores.

```
$prices = array( 'Tires'=>100, 'Oil'=>10, 'Spark Plugs'=>4 );
```

El símbolo entre claves y valores es un sencillo signo igual seguido de un símbolo mayor que.

Acceder a elementos de matriz

De nuevo, utilizamos el nombre de la variable y una clave para acceder a los contenidos. De esta forma podemos acceder a la información almacenada en la matriz de precios como \$prices['Tires'], \$prices['Oil'] y \$prices['Spark Plugs']. El siguiente fragmento de código crea la misma matriz \$prices. En lugar de crear una matriz con tres elementos, esta versión crea una matriz con un único elemento y, a continuación, crea dos más.

```
$prices = array( 'Tires'=>100 );
$prices['Oil'] = 10;
$prices['Spark Plugs'] = 4;
```

Aquí también existe una pequeña diferencia, aunque el código sea equivalente. En esta versión, no creamos una matriz de manera explícita sino que se crea automáticamente al agregarle el primer elemento.

```
$prices['Tires'] = 100;
$prices['Oil'] = 10;
$prices['Spark Plugs'] = 4;
```

Utilizar bucles

Como los índices de esta matriz no están formados por números, no podemos incluir un simple contador dentro del bucle `for` para que funcione con la matriz. Podemos utilizar el bucle `foreach` o las instrucciones `list()` y `each()`.

El bucle `foreach` presenta una estructura ligeramente diferente cuando se utiliza con matrices asociativas. Podemos usarlo tal y como hicimos en el ejemplo anterior o incorporar las claves:

```
foreach ($prices as $key => $value)
    echo $key.'=>'.$value.'  


```

El siguiente código devuelve los contenidos de la matriz `$prices` utilizando la instrucción `each()`:

```
while( $element = each( $prices ) )
{
    echo $element[ 'key' ];
    echo ' - ';
    echo $element[ 'value' ];
    echo '<br />';
}
```

El resultado de este fragmento de código se muestra en la figura 3.2.

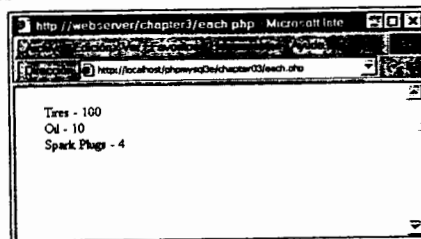


Figura 3.2. Se puede utilizar una instrucción `each()` para recorrer matrices.

En un capítulo anterior, vimos los bucles `while` y la instrucción `echo`. El código anterior utiliza la función `each()`, que no se ha visto todavía. Esta función devuelve el elemento actual de la matriz y convierte al siguiente elemento en el actual. Como estamos llamando a `each()` dentro de un bucle `while`, los elementos de la matriz se devolverán uno a uno y se detendrá al alcanzar el final de la matriz.

En este código, la variable `$element` es una matriz. Al llamar a `each()`, nos devuelve una matriz con cuatro valores y los cuatro índices hasta las ubicaciones

de matriz. Las ubicaciones `key` y `0` contienen la clave del elemento actual y las ubicaciones `value` y `1` contienen el valor del elemento actual. Aunque da igual cuál se escoja, en nuestro ejemplo hemos optado por utilizar las ubicaciones con nombre en lugar de las ubicaciones con número.

Existe una forma más habitual y elegante de realizar esta tarea. Podemos utilizar la función `list()` para dividir una matriz en un número de valores y separar los dos valores que nos proporciona la función `each()` de la siguiente forma:

```
$list( $product, $price ) = each( $prices );
```

Esta línea utiliza `each()` para tomar el elemento actual desde `$prices`, lo devuelve en forma de una matriz y convierte al siguiente elemento en el actual. También utiliza la función `list()` para convertir los elementos `0` y `1` de la matriz devueltos por `each()` en dos nuevas variables llamadas `$product` y `$price`.

Podemos utilizar un bucle para recorrer la matriz `$prices` entera y mostrar los resultados utilizando esta breve secuencia de comandos.

```
while ( list( $product, $price ) = each( $prices ) )
    echo "$product - $price<br />";
```

El resultado de este código es el mismo que el generado por la secuencia de comandos anterior, pero resulta más sencillo de leer porque la instrucción `list()` permite asignar nombres a las variables. Una cosa en la que fijarse al utilizar `each()` es que la matriz realiza el seguimiento del elemento actual. Si queremos utilizar la matriz dos veces en la misma secuencia de comandos, debemos restablecer el elemento actual al principio de la matriz utilizando la función `reset()`. Para recorrer la matriz de precios de nuevo con ayuda de un bucle, utilice el siguiente código:

```
reset($prices);
while ( list( $product, $price ) = each( $prices ) )
    echo "$product - $price<br />";
```

Este código restablece el elemento actual al principio de la matriz y nos permite recorrerla de nuevo.

Operadores de matriz

Existe un conjunto especial de operadores que se aplican a las matrices. La mayor parte de ellos cuentan con un operador escalar homólogo, como se puede comprobar en la tabla 3.1. Estos operadores son bastante evidentes pero el proceso de unión requiere una cierta explicación. El operador de unión intenta añadir los elementos de `$b` al final de `$a`. Si los elementos de `$b` tienen las mismas claves que algunos elementos ya presentes en `$a`, no se añadirán. Es decir, no se sobrescribirán elementos de `$a`.

Comprobará que todos los operadores de matriz de la tabla anterior cuentan con operadores equivalentes que funcionan en variables escalares. Siempre que recuer-

de que el operador + realiza sumas en tipos escalares y uniones en matrices, aunque no le interese la aritmética de la operación, los comportamientos tendrán sentido. No se pueden comparar las matrices a los tipos escalares.

Tabla 3.1. Operadores de matriz de PHP.

Operador	Nombre	Ejemplo	Resultado
+	Unión	<code>\$a + \$b</code>	Unión de <code>\$a</code> y <code>\$b</code> . La matriz <code>\$b</code> se adjunta a <code>\$a</code> , pero no se añaden las colisiones de clases.
==	Igualdad	<code>\$a == \$b</code>	True si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> contienen los mismos elementos.
===	Identidad	<code>\$a === \$b</code>	True si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> contienen los mismos elementos en el mismo orden.
!=	Desigualdad	<code>\$a != \$b</code>	True si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> no contienen los mismos elementos.
<>	Desigualdad	<code>\$a <> \$b</code>	Igual que <code>!=</code> .
!==	No identidad	<code>\$a !== \$b</code>	True si <code>\$a</code> y <code>\$b</code> no contienen los mismos elementos en el mismo orden.

Matrices multidimensionales

Las matrices no tienen por qué estar formadas por una simple lista de claves y valores ya que cada ubicación de la matriz puede contener otra matriz. De esta forma podemos crear una matriz de dos dimensiones. Para hacerse una idea del concepto de las matrices bidimensionales, piense en ellas como una tabla, o cuadrícula, con altura y anchura o con filas y columnas.

Si queremos almacenar más de un dato de cada producto de Bob, podemos utilizar una matriz bidimensional. La figura 3.3 muestra los productos de Bob en una matriz bidimensional en la que cada fila representa un producto y cada columna un atributo de producto. Utilizando PHP podríamos escribir el siguiente código para configurar los datos de la matriz que se muestra en la figura 3.3.

```
$products = array( array( 'TIR', 'Tires', 100 ),
                  array( 'OIL', 'Oil', 10 ),
                  array( 'SPK', 'Spark Plugs', 4 ) );
```

En esta definición puede ver que la matriz de productos contiene ahora tres matrices.

Para acceder a los datos de una matriz unidimensional, recuerde que necesitamos el nombre de la matriz y el índice del elemento. En una matriz bidimensional la

operación es similar con la salvedad de que cada elemento consta de dos índices, una fila y una columna. (La fila superior es la fila 0 y la columna situada más a la izquierda es la columna 0.)

Code	Description	Price
TIR	Tires	100
OIL	Oil	10
SPK	Spark Plugs	4

Figura 3.3. Podemos almacenar más información sobre los productos de Bob en una matriz bidimensional.

Para visualizar los contenidos de esta matriz, podríamos acceder manualmente a cada elemento de la siguiente forma:

```
echo '$products[0][0] | '$products[0][1] | '$products[0][2] | <br />';
echo '$products[1][0] | '$products[1][1] | '$products[1][2] | <br />';
echo '$products[2][0] | '$products[2][1] | '$products[2][2] | <br />';
```

También podemos colocar un bucle for dentro de otro bucle for para obtener el mismo resultado.

```
for ( $row = 0; $row < 3; $row++ )
{
    for ( $column = 0; $column < 3; $column++ )
    {
        echo '$products[$row][$column]';
    }
    echo '<br />';
}
```

Ambas versiones generan el mismo resultado en el navegador.

```
|TIR|Tires|100|
|OIL|Oil|10|
|SPK|Spark Plugs|4|
```

La única diferencia entre los dos ejemplos es que el código será más breve si utiliza la segunda versión con una matriz de gran tamaño.

Si lo prefiere puede crear nombres de columna en lugar de números, como se ilustra en la figura 3.3. Para ello, puede utilizar matrices asociativas. Para almacenar el mismo conjunto de productos, con columnas con nombre como las de la figura 3.3, se utiliza el siguiente código:

```
$products = array( array( 'Code' => 'TIR',
                        'Description' => 'Tires',
```



```

        'Price' => 100
    ),
    array( 'Code' => 'OIL',
          'Description' => 'Oil',
          'Price' => 10
    ),
    array( 'Code' => 'SPK',
          'Description' => 'Spark Plugs',
          'Price' => 4
    )
);

```

Resulta más sencillo trabajar con esta matriz si sólo se desea recuperar un valor y es más sencillo recordar que la descripción se almacena en la columna Description que recordar que está almacenada en la columna 1. El uso de índices descriptivos evita tener que memorizar que se ha almacenado un artículo en [x][y]. Es fácil encontrar los datos utilizando la referencia a una ubicación por medio de nombres de fila y columna significativos.

Sin embargo, perderemos la posibilidad de utilizar un sencillo bucle for para recorrer cada columna. Una forma de escribir código para mostrar esta matriz es la siguiente:

```

for ( $row = 0; $row < 3; $row++ )
{
    echo '|'. $products[$row]['Code']. '|'. $products[$row]['Description'].
    '|'. $products[$row]['Price']. '|<br />';
}

```

El uso de un bucle for permite recorrer la matriz externa \$products, numéricamente indexada. Cada fila de la matriz \$products es un matriz asociativa. Podemos utilizar las funciones each() y list() en un bucle while para recorrer matrices asociativas. Por lo tanto, necesitamos utilizar un bucle while dentro de un bucle for:

```

for ( $row = 0; $row < 3; $row++ )
{
    while ( list( $key, $value ) = each( $products[ $row ] ) )
    {
        echo "|$value";
    }
    echo '|<br />';
}

```

No tenemos por qué limitarnos a dos dimensiones. De la misma forma que los elementos de las matrices pueden contener otras matrices, esas nuevas matrices pueden contener a su vez otras. Una matriz tridimensional tiene altura, anchura y fondo. Si el símil de las matrices bidimensionales como tablas con filas y columnas le ayudó a imaginárselas, piense en las matrices tridimensionales como un conjunto apilado de tablas. Para hacer referencia a cada elemento, se utilizará la capa, la fila y la columna. Si Bob dividiera sus productos en categorías, podríamos utilizar una matriz tridimensional para almacenarlos. La figura 3.4 muestra los productos de Bob en una matriz tridimensional.

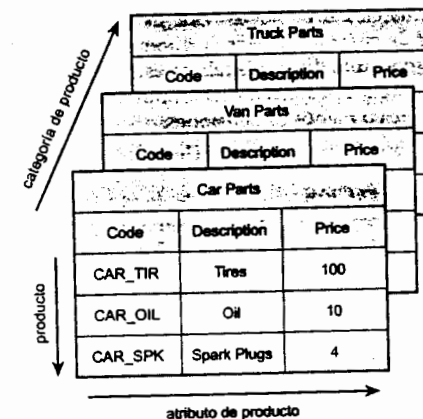


Figura 3.4. Esta matriz tridimensional nos permite dividir los productos en categorías.

Si examina el código que define esta matriz, observará que una matriz tridimensional es una matriz que contiene matrices de matrices.

```

$categories = array( array( array( 'CAR_TIR', 'Tires', 100 ),
                              array( 'CAR_OIL', 'Oil', 10 ),
                              array( 'CAR_SPK', 'Spark Plugs', 4 )
                        ),
                    array( array( 'VAN_TIR', 'Tires', 120 ),
                              array( 'VAN_OIL', 'Oil', 12 ),
                              array( 'VAN_SPK', 'Spark Plugs', 5 )
                        ),
                    array( array( 'TRK_TIR', 'Tires', 150 ),
                              array( 'TRK_OIL', 'Oil', 15 ),
                              array( 'TRK_SPK', 'Spark Plugs', 6 )
                        )
                );

```

Como esta matriz sólo consta de índices numéricos, podemos utilizar bucles for anidados para mostrar sus contenidos.

```

for ( $layer = 0; $layer < 3; $layer++ )
{
    echo "Layer $layer<br />";
    for ( $row = 0; $row < 3; $row++ )
    {
        for ( $column = 0; $column < 3; $column++ )
        {
            echo '|'. $categories[$layer][$row][$column];
        }
        echo '|<br />';
    }
}

```

Debido a la forma en la que se crean las matrices multidimensionales, podríamos crear matrices de cuatro, cinco o seis dimensiones. El lenguaje no tiene límites a este respecto, pero resulta difícil visualizar estructuras con más de tres dimensiones. La mayor parte de los problemas del mundo real se corresponden lógicamente con estructuras de tres o menos dimensiones.

Ordenar matrices

A menudo resulta útil ordenar datos relacionados que estén almacenados en una matriz. Es sencillo tomar una matriz unidimensional y ordenarla.

Utilizar sort()

El siguiente código da como resultado una matriz que se ordena en orden alfabético ascendente:

```
$products = array( 'Tires', 'Oil', 'Spark Plugs' );
sort($products);
```

Los elementos de nuestra matriz quedarán ordenados de la siguiente forma: Oil, Spark Plugs, Tires.

También podemos ordenar los valores numéricamente. Si tenemos una matriz con los precios de los productos de Bob, podemos ordenarla en sentido numérico ascendente como se muestra a continuación:

```
$prices = array( 100, 10, 4 );
sort($prices);
```

Los precios se ordenarán ahora de la siguiente forma: 4, 10, 100.

Tenga en cuenta que la función `sort()` discrimina entre mayúsculas y minúsculas, y que las letras mayúsculas van delante de las minúsculas. Por lo tanto, la "A" va antes que "Z", pero la "Z" va antes que la "a".

La función también cuenta con un segundo parámetro opcional. Puede pasar una de las siguientes constantes: `SORT_REGULAR` (la predeterminada), `SORT_NUMERIC` o `SORT_STRING`. La posibilidad de especificar el tipo de ordenación resulta muy útil para comparar cadenas que puedan incluir números, por ejemplo, 2 y 12. Numéricamente 2 es menor que 12 pero si se trata de cadenas '12' es menor que '2'.

Utilizar asort() y ksort() para ordenar matrices

Si quisiéramos utilizar una matriz asociativa para almacenar artículos y sus precios, necesitaríamos utilizar diferentes tipos de funciones de ordenación para mantener agrupadas las claves y sus valores al ordenarlos.

El siguiente código crea una matriz asociativa en la que se incluyen tres productos y sus precios asociados, y ordena la matriz en orden ascendente por los precios.

```
$prices = array( 'Tires'=>100, 'Oil'=>10, 'Spark Plugs'=>4 );
asort($prices);
```

La función `asort()` ordena la matriz en función del valor de cada elemento. En la matriz, los valores son los precios y las claves son las descripciones textuales. Si en lugar de ordenar la matriz por el precio, queremos hacerlo por la descripción, se utilizará la función `ksort()`, que ordena la matriz por la clave y no por su valor. Como resultado se ordenarán las claves de la matriz alfabéticamente: Oil, Spark Plugs, Tires.

```
$prices = array( 'Tires'=>100, 'Oil'=>10, 'Spark Plugs'=>4 );
ksort($prices);
```

Invertir el orden

Hemos visto las funciones `sort()`, `asort()` y `ksort()`. Estas tres funciones ordenan las matrices en orden ascendente. Pero cada una de ellas tiene una función correspondiente para ordenar las matrices en orden descendente. Estas funciones inversas son `rsort()`, `arsort()` y `krsort()`. Las funciones de ordenación inversa se utilizan de la misma forma que las funciones de ordenación normales. La función `rsort()` ordena una matriz unidimensional indexada numéricamente en orden descendente. La función `arsort()` ordena una matriz asociativa unidimensional en sentido descendente utilizando el valor de cada elemento. La función `krsort()` ordena una matriz asociativa unidimensional en orden descendente utilizando la clave de cada elemento.

Ordenar matrices multidimensionales

La ordenación de matrices con más de una dimensión o aplicando un orden distinto al alfabético o numérico resulta más complicado. PHP sabe cómo comparar dos números o dos cadenas de texto, pero en una matriz multidimensional cada elemento de una matriz es otra matriz. PHP no sabe cómo comparar dos matrices, por lo que es necesario crear un método para compararlas. En la mayor parte de las ocasiones, el orden de las palabras o números resulta bastante obvio pero en el caso de objetos complicados, se convierte en una operación más problemática.

Ordenaciones definidas por el usuario

A continuación se repite la definición de una matriz bidimensional utilizada anteriormente. Esta matriz almacena los tres productos que comercializa Bob con un código, una descripción y un precio.

```
$products = array( array( 'TIR', 'Tires', 100 ),
                   array( 'OIL', 'Oil', 10 ),
                   array( 'SPK', 'Spark Plugs', 4 ) );
```

Si ordenamos esta matriz, ¿qué orden se aplicará finalmente a los valores? Como sabemos qué contenidos representan, existen dos posibilidades al menos. Podemos ordenar los productos en orden alfabético utilizando su descripción o hacerlo numéricamente por su precio. Ambas opciones son posibles, pero necesitamos utilizar la función `usort()` y decirle a PHP cómo comparar los artículos. Para ello tenemos que escribir nuestra propia función de comparación.

El siguiente código ordena esta matriz en orden alfabético utilizando la segunda columna de la matriz: la descripción.

```
function compare($x, $y)
{
    if ( $x[1] == $y[1] )
        return 0;
    else if ( $x[1] < $y[1] )
        return -1;
    else
        return 1;
}

usort($products, 'compare');
```

Hasta el momento, hemos utilizado varias funciones incorporadas en PHP. Para ordenar esta matriz, hemos definido una función propia. En un capítulo posterior se analizará en detalle la creación de funciones.

Las funciones se definen utilizando la palabra clave `function`. Es necesario asignar un nombre a la función. Los nombres deberían ser descriptivos. Muchas funciones toman parámetros o argumentos. Nuestra función `compare()` toma dos, uno llamado `x` y otro llamado `y`. El objetivo de esta función es tomar dos valores y determinar su orden.

En este ejemplo, los parámetros `x` e `y` serán dos matrices dentro de la matriz principal y cada una representará un producto. Para acceder a la descripción de la matriz `x`, escribimos `$x[1]` porque se trata del segundo elemento de estas matrices y la numeración comienza en cero. Utilizamos `$x[1]` y `$y[1]` para comparar las descripciones de las matrices pasadas en la función.

Al final de la función, se puede devolver una respuesta al código de llamada. Para devolver un valor, utilizamos la palabra clave `return`. Por ejemplo, la línea `return 1;` devuelve el valor 1 al código que invocó la función.

Para utilizar la función `compare()` con `usort()`, debemos comparar `$x` e `$y`. La función debe devolver 0 si `$x` es igual a `$y`, un número negativo si es menor y un número positivo si es mayor. La función devolverá 0, 1, o -1, según los valores de `$x` e `$y`.

La línea final del código llama a la función incorporada de PHP `usort()` dentro de la matriz que queremos ordenar (`$products`) y el nombre de la función de comparación (`compare()`).

Si quisiéramos ordenar la matriz de otra forma, bastaría con escribir una función de comparación diferente. Para ordenar la matriz por el precio, debemos examinar la tercera columna de la matriz y crear la siguiente función de comparación

```
function compare($x, $y)
{
    if ( $x[2] == $y[2] )
        return 0;
    else if ( $x[2] < $y[2] )
        return -1;
    else
        return 1;
}
```

Al llamar a `usort($products, compare)`, la matriz se ordenará en orden ascendente por el precio.

La "u" de `usort()` equivale a "usuario" porque requiere una función de comparación definida por el usuario. Las versiones `uasort()` y `uksort()` de `asort` y `ksort` también requieren una función definida por el usuario.

Al igual que `asort()`, la función `uasort()` debería utilizarse al ordenar una matriz asociativa por su valor. Utilice `asort` si los valores son números o texto. Defina una función de comparación y utilice `uasort()` si los valores son objetos más complicados que las matrices. Al igual que `ksort()`, `uksort()` debería utilizarse para ordenar una matriz asociativa por su clave. Utilice `ksort()` si sus claves son números o texto. Defina una función de comparación y utilice `uksort()` si sus claves son objetos más complicados que matrices.

Ordenaciones de usuario inversas

`sort()`, `asort()` y `ksort()` tienen funciones inversas que se establecen colocando una "r" delante del nombre de la función. Las ordenaciones definidas por el usuario no disponen de variantes inversas, pero se puede ordenar una matriz multidimensional en orden inverso. Para ello, bastará con escribir una función de comparación que devuelva los valores al revés. Para ordenar una matriz en orden inverso, la función tendrá que devolver 1 si `$x` es menor que `$y` y -1 si `$x` es mayor que `$y`. Por ejemplo:

```
function reverseCompare($x, $y)
{
    if ( $x[2] == $y[2] )
        return 0;
    else if ( $x[2] < $y[2] )
        return 1;
    else
        return -1;
}
```

La función `usort($products, 'reverseCompare')` dará como resultado una matriz en orden descendente por el precio.

Reordenar matrices

En algunas aplicaciones puede que necesitemos manipular el orden de las matrices de varias formas. La función `shuffle()` reordena de manera aleatoria los elementos de la matriz. La función `array_reverse()` devuelve una copia de la matriz con todos los elementos en orden inverso.

Utilizar `shuffle()`

Bob quiere destacar un número reducido de sus productos en la página principal del sitio. El número de productos que comercializa es grande, pero quiere seleccionar tres productos de manera aleatoria para que aparezcan en la página principal. Su intención es que los visitantes que vuelvan al sitio vean algo diferente en cada visita y no se aburran. Resultaría muy sencillo conseguir este objetivo si todos los productos se incluyeran en una matriz. El listado 3.1 muestra tres imágenes seleccionadas de manera aleatoria. Para ello, se aplica un orden aleatorio a los elementos de la matriz y se muestra el primero de los tres artículos.

Listado 3.1. `bobs_front_page.php`. Uso de PHP para generar una página principal dinámica en el sitio Bob's Auto Parts.

```
<?php
    $pictures = array('tire.jpg', 'oil.jpg', 'spark_plug.jpg',
                    'door.jpg', 'steering_wheel.jpg',
                    'thermostat.jpg', 'wiper_blade.jpg',
                    'gasket.jpg', 'brake_pad.jpg');

    shuffle($pictures);
?>
<html>
<head>
    <title>Bob's Auto Parts</title>
</head>
<body>
    <center>
        <h1>Bob's Auto Parts</h1>
        <table width = 100%>
            <tr>
                <?php
                    for ( $i = 0; $i < 3; $i++ )
                    {
                        echo '<td align="center"></td>';
                    }
                ?>
            </tr>
        </table>
    </center>
```

```
</body>
</html>
```

Como el código selecciona imágenes aleatorias, genera una página diferente prácticamente cada vez que se carga, como se muestra en la figura 3.5.

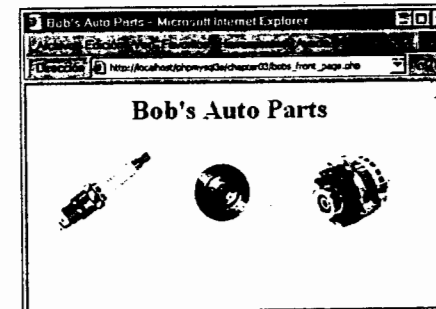


Figura 3.5. La función `shuffle()` nos permite mostrar tres productos seleccionados de manera aleatoria.

En versiones anteriores de PHP la función `shuffle()` requería que se incrementara el generador de números aleatorios mediante la invocación de `srand()`. Este paso ya no es necesario.

La función `shuffle()` no se distingue por su pasado. En las versiones más antiguas de PHP, no mezclaba muy bien los resultados aleatoriamente. En la versión 4.2.x para Windows no funcionaba en absoluto (devolvía el mismo resultado inicial). En la versión 5, parece funcionar. Nuestro consejo es probarla en el servidor para comprobar sus resultados.

Como realmente no necesitamos la totalidad de la matriz reordenada, podemos conseguir el mismo resultado por medio de la función `array_rand()`.

Utilizar `array_reverse()`

La función `array_reverse()` toma una matriz y crea una nueva invirtiendo el orden de los elementos. Por ejemplo, existen varias formas de crear una matriz que incluya una cuenta atrás de diez a uno.

Si utilizamos `range()` únicamente se creará una secuencia ascendente. Por ello, debemos utilizar `rsort()` para ordenar los números en orden descendente. Opcionalmente, podemos crear la matriz elemento a elemento escribiendo un bucle `for`:

```
$numbers = array();
for($i=10; $i>0; $i--)
    array_push($numbers, $i);
```

Los bucles `for()` pueden tener un orden descendente como éste. Establecemos un valor alto como valor inicial y al final de cada bucle utilizamos `--` para reducir el contador a uno.

Creemos una matriz vacía y utilizamos `array_push()` para que cada elemento agregue uno nuevo al final de una matriz. La función contraria de `array_push()` es `array_pop()`. Esta función elimina y devuelve un elemento desde el final de una matriz.

También podemos utilizar la función `array_reverse()` para invertir la matriz creada por `range()`.

```
$numbers = range(1,10);
$numbers = array_reverse($numbers);
```

Recuerde que `array_reverse()` devuelve una copia modificada de la matriz. Como no queremos la matriz original, almacenamos la nueva matriz sobre el original. Si los datos son simplemente un intervalo de enteros, puede crearlo en orden inverso si pasa `-1` como parámetro opcional de `range()`:

```
$numbers = range(10, 1, -1);
```

Cargar matrices desde archivos

En un capítulo anterior, almacenamos los pedidos de los clientes en un archivo. Cada línea del archivo presenta un aspecto parecido a éste:

```
15:42, 20th April 4 tires 1 oil 4 spark plugs $434.00 22 Short St. Smalltown
```

Para procesar o servir este pedido, podemos volver a cargarlo en una matriz. El listado 3.2 muestra el archivo actual de pedidos.

Listado 3.2. `vieworders.php`. Uso de PHP para mostrar los pedidos de Bob.

```
<?php
//cree un nombre de variable corto
$DOCUMENT_ROOT = $_SERVER['DOCUMENT_ROOT'];

$order = file("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt");

$number_of_orders = count($order);
if ($number_of_orders == 0)
{
    echo '<p><strong>No orders pending.
    Please try again later.</strong></p>';
}
for ($i=0; $i<$number_of_orders; $i++)
{
    echo $order[$i]. '<br />';
}
?>
```

Esta secuencia de comandos genera prácticamente el mismo resultado que el listado 2.2 del capítulo anterior, que se muestra en la figura 2.4. Esta vez vamos a utilizar la función `file()` que carga el archivo entero en una matriz. Cada línea del archivo se convierte en un elemento de una matriz.

Este código también utiliza la función `count()` para comprobar el número de elementos que contiene una matriz.

Adicionalmente, podríamos cargar cada sección del pedido en elementos de matriz separados para procesar las secciones de manera independiente o para aplicarles un formato más llamativo. Eso es lo que hace el listado 3.3 exactamente.

Listado 3.3. `vieworders2.php`. Uso de PHP para separar, aplicar formato y mostrar los pedidos de Bob.

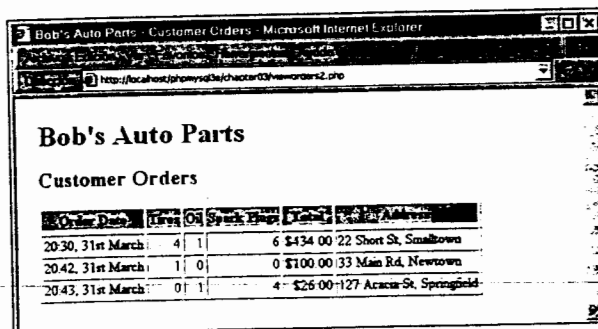
```
<?php
//cree un nombre de variable corto
$DOCUMENT_ROOT = $_SERVER['DOCUMENT_ROOT'];
?>
<html>
<head>
    <title>Bob's Auto Parts - Customer Orders</title>
</head>
<body>
<h1>Bob's Auto Parts</h1>
<h2>Customer Orders</h2>
<?php
//Lea el archivo completo.
//Cada pedido se convierte en un elemento de la matriz
$order = file("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt");
// cuente el número de pedidos de la matriz
$number_of_orders = count($order);
if ($number_of_orders == 0)
{
    echo '<p><strong>No orders pending.
    Please try again later.</strong></p>';
}
echo "<table border=1>\n";
echo '<tr><th bgcolor="#CCCCFF">Order Date</th>
<th bgcolor="#CCCCFF">Tires</th>
<th bgcolor="#CCCCFF">Oil</th>
<th bgcolor="#CCCCFF">Spark Plugs</th>
<th bgcolor="#CCCCFF">Total</th>
<th bgcolor="#CCCCFF">Address</th>
<tr>';
for ($i=0; $i<$number_of_orders; $i++)
{
    //divida cada línea
    $line = explode(" ", $order[$i]);
    // Mantenga ordenado únicamente el número de artículos
    $line[1] = intval($line[1]);
    $line[2] = intval($line[2]);
    $line[3] = intval($line[3]);
    // muestre cada pedido
    echo "<tr><td>$line[0]</td>
```

```

        <td align="right">$line[1]</td>
        <td align="right">$line[2]</td>
        <td align="right">$line[3]</td>
        <td align="right">$line[4]</td>
        <td>$line[5]</td>
    </tr>;
}
echo "</table>";
?>
</body>
</html>

```

El código del listado 3.3 carga el archivo completo en una matriz pero a diferencia del ejemplo del listado 3.2, aquí utilizamos la función `explode()` para dividir cada línea para poder procesar y aplicar formato antes de impresión. En la figura 3.6 se ilustra el resultado de esta secuencia de comandos.



The screenshot shows a web browser window titled 'Bob's Auto Parts - Customer Orders - Microsoft Internet Explorer'. The address bar shows 'http://localhost/phonyweb3/chapter03/neworders2.php'. The page content is titled 'Bob's Auto Parts' and 'Customer Orders'. It displays a table with the following data:

Order Date	Tires	Oil	Spark Plugs	Total	Address
2030, 31st March	4	1	6	\$434.00	22 Short St, Smalltown
2042, 31st March	1	0	0	\$100.00	33 Main Rd, Newtown
2043, 31st March	0	1	4	\$26.00	127 Acacia St, Springfield

Figura 3.6. Tras dividir los registros del pedido con la función `explode`, podemos colocar cada sección del pedido en una celda de tabla diferente para mejorar su aspecto.

La función `explode` tiene la siguiente sintaxis:

```
array explode(string separador, string cadena [, int límite])
```

En el capítulo anterior, utilizamos el carácter de tabulación como delimitador al almacenar estos datos. Por ello, aquí llamamos a:

```
explode("t", $orders[$i])
```

Este código divide las cadenas pasada en partes. Cada carácter de tabulación separa los elementos. Por ejemplo, la cadena

```
"15:42, 20th April\t4 tires\t1 oil\t6 spark plugs\t$434.00\t
22 Short St, Smalltown"
```

se divide en "15:42, 20th April", "4 tires", "1 oil", "6 spark plugs", "\$434.00" y "22 Short St, Smalltown".

Fijese en que el parámetro opcional *límite* se puede utilizar para restringir el número máximo de partes devueltas.

En este código no se ha realizado una gran cantidad de operaciones de procesamiento. En lugar de devolver los artículos en cada línea, sólo mostramos el número de cada uno y agregamos una fila de encabezados para mostrar qué representan.

Existen varias formas de extraer números de estas cadenas. En este caso, hemos utilizado la función `intval()`. Como se mencionó en un capítulo anterior, `intval()` convierte una cadena en un entero. El proceso de conversión resulta razonablemente inteligente e ignorará partes, como la etiqueta de este ejemplo, que no se pueden convertir en un entero. En el siguiente capítulo abordaremos varias formas de procesar cadenas.

Otras manipulaciones de matrices

Hasta el momento, sólo hemos analizado aproximadamente la mitad de las funciones disponibles para el procesamiento de matrices. Existen otras muchas que resultarán de utilidad de vez en cuando.

Desplazarse dentro de una matriz con `each()`, `current()`, `reset()`, `end()`, `next()`, `pos()` y `prev()`

Ya mencionamos anteriormente que todas las matrices constan de un puntero interno que apunta al elemento actual de la matriz. Ya se utilizó antes este puntero indirectamente con la función `each()`; pero podemos utilizarlo directamente y manipularlo. Si crea una nueva matriz, el puntero actual se inicializará con el puntero al primer elemento de la matriz. Si llamamos a `current($nombre_matriz)` se devolverá el primer elemento.

Si llamamos a `next()` o a `each()`, el puntero avanzará un elemento. Si llamamos a `each($nombre_matriz)`, se devuelve el elemento actual antes de que el puntero avance. La función `next()` se comporta de manera ligeramente diferente: si llamamos a `next($nombre_matriz)`, el puntero avanzará y devolverá el nuevo elemento actual.

Ya hemos visto que `reset()` devuelve el puntero al primer elemento de la matriz. De manera similar, si llamamos a `end($nombre_matriz)`, el puntero se enviará al final de la matriz. `reset()` y `end()` devuelven el primer y el último elemento de la matriz, respectivamente. Para recorrer una matriz en orden inverso, podemos utilizar `end()` y `prev()`. La función `prev()` es la opuesta a la función `next()`. Mueve el puntero actual un puesto hacia atrás y devuelve el elemento actual. Por ejemplo, el siguiente código muestra una matriz en orden inverso:

```
$value = end($array);
while ($value)
{
```

```
echo "$value<br />";
$value = prev($array);
}
```

Si `$array` se declarara de la siguiente forma:

```
$array = array(1, 2, 3);
```

El resultado se mostraría en el navegador de la siguiente forma:

```
3
2
1
```

El uso de `each()`, `current()`, `reset()`, `end()`, `next()`, `pos()` y `prev()` nos permite escribir nuestro propio código para desplazarnos a través de una matriz en cualquier orden.

Aplicar una función a cada elemento de una matriz: `array_walk()`

En ocasiones, puede que necesitemos trabajar o modificar cada elemento de una matriz de la misma forma. Para ello, podemos utilizar la función `array_walk`. La sintaxis de esta función es la siguiente:

```
int array_walk(array mat, string func, [mixed datos_de_usuario])
```

De manera similar a como hicimos anteriormente al llamar a `usort()`, la función `array_walk()` espera que declaremos una función propia. Como puede apreciar, `array_walk()` toma tres parámetros. El primero, `mat`, es la matriz que se procesará. El segundo, `func`, es el nombre de una función definida por el usuario que se aplicará a cada elemento de la matriz. El tercer parámetro, `datos_de_usuario`, es opcional. Si lo utiliza, se pasará a través de su función como parámetro. En un instante veremos cómo funciona. Podríamos crear una función práctica definida por el usuario que muestre cada elemento con opciones de formato diferentes. El siguiente código visualiza cada elemento en una línea llamando a la función definida por el usuario `my_print()` con cada elemento de `$array`:

```
function my_print($value)
{
    echo "$value<br />";
}
array_walk($array, 'my_print');
```

La función debe tener una firma especial. Para cada elemento de la matriz la función `array_walk` toma la clave y el valor almacenado en la matriz y todo lo que pase como `datos_de_usuario`, y llama a la función de la siguiente forma:

```
Sufunción(valor, clave, datos_de_usuario)
```

En la mayor parte de los casos, la función sólo utilizará los valores de la matriz. En algunos casos, puede que también necesite pasar un parámetro a la función utilizando el parámetro `datos_de_usuario`. En ocasiones puede que esté interesado en la clave de cada elemento así como en su valor. Como en el caso de `MyPrint()`, la función puede optar por ignorar la clave y el parámetro `datos_de_usuario`.

Podemos escribir un ejemplo un poco más complicado, en el que una función modifique los valores de las matrices y necesite un parámetro. Fijese en que a pesar de no estar interesados en la clave, tenemos que aceptarla para poder aceptar el tercer parámetro.

```
function myMultiply(&$value, $key, $factor)
{
    $value *= $factor;
}
array_walk($array, 'my_multiply', 3);
```

En este ejemplo, se define una función, `my_multiply()`, que multiplicará cada elemento de la matriz por un factor suministrado. Necesitamos utilizar el tercer parámetro opcional de `array_walk()` para tomar un parámetro que pasar a nuestra función y utilizarlo como factor por el que multiplicar. Como necesitamos este parámetro, podemos definir la función `my_multiply()` para que tome tres parámetros: un valor de elemento de matriz (`$value`), una clave de elemento de matriz (`$key`) y otro parámetro (`$factor`). Vamos a optar por ignorar la clave.

Un punto sutil en el que fijarse es la forma de pasar `$value`. El símbolo `&` colocado delante del nombre de la variable en la definición de `my_multiply()` significa que `$value` se pasará por referencia. Este modo de pasar variables permite que la función modifique los contenidos de la matriz.

Analizaremos este modo en un capítulo posterior. Por el momento, fijese simplemente en que al pasar por referencia se utiliza un símbolo `&` delante del nombre de la variable.

Contar elementos de una matriz: `count()`, `sizeof()` y `array_count_values()`

En un ejemplo anterior utilizamos la función `count()` para contar la cantidad de elementos de una matriz de pedidos. La función `sizeof()` tiene el mismo objetivo. Ambas funciones devuelven el número de elementos de una matriz que se le han pasado. Obtendremos 1 para el número de elementos en una variable escalar normal y 0 si pasamos una matriz vacía o una variable que no se haya establecido.

La función `array_count_values()` es más compleja. Si llama a `array_count_values($array)`, esta función contará el número de veces que tiene lugar cada valor único en la matriz `$array`. (Se determina por la cardinalidad de la matriz.) La función devuelve una matriz asociativa que contiene una tabla de frecuencia. Esta matriz contiene los valores exclusivos de `$array` como claves.

Cada clave tiene un valor numérico que indica las veces que tiene lugar la clave correspondiente en \$array.

Por ejemplo, el siguiente código:

```
$array = array(4, 5, 1, 2, 3, 1, 2, 1);
$ac = array_count_values($array);
```

crea una matriz llamada \$ac que contiene

Clave	Valor
4	1
5	1
1	3
2	2
3	1

Esto indica que 4, 5 y 3 aparecen una vez en \$array, 1 aparece tres veces y 2 aparece dos veces.

Convertir matrices en variables escalares: extract()

Si tenemos una matriz indexada pero no numéricamente con una serie de pares de valor y clave, podemos convertirlos en un conjunto de variables escalares utilizando la función `extract()`. Esta función tiene la siguiente sintaxis:

```
extract(array matriz_var [, int tipo_extracción] [, string prefijo] );
```

El objetivo de `extract()` es tomar una matriz y crear variables escalares con los nombres de las claves de la matriz. Los valores de estas variables se establecen en función de los valores de la matriz.

A continuación se incluye un ejemplo:

```
$array = array( 'key1' => 'value1', 'key2' => 'value2', 'key3' => 'value3' );
extract($array);
echo "$key1 $key2 $key3";
```

Este código genera el siguiente resultado:

```
value1 value2 value3
```

La matriz tiene tres elementos con claves: `key1`, `key2` y `key3`. La función `extract()` nos permite crear tres variables escalares, `$key1`, `$key2` y `$key3`. Por el resultado podemos ver que los valores de `$key1`, `$key2` y `$key3` son 'value1', 'value2' y 'value3', respectivamente. Estos valores proceden de la matriz original.

La función `extract()` consta de dos parámetros opcionales: *tipo_extracción* y *prefijo*. La variable *tipo_extracción* indica a `extract()` cómo resolver las colisiones. Éstas tienen lugar cuando ya existe una variable con el mismo nombre que una clave. La respuesta predeterminada consiste en sobrescribir la variable existente. En la tabla 3.2 se recogen los valores posibles de este parámetro.

Tabla 3.2. Valores permitidos del parámetro *tipos_extracción* de la función `extract()`.

tipo	Significado
EXTR_OVERWRITE	Sobrescribe la variable existente cuando tiene lugar una colisión.
EXTR_SKIP	Salta un elemento cuando tiene lugar una colisión.
EXTR_PREFIX_SAME	Crea una variable denominada <code>\$prefijo_key</code> cuando tiene lugar una colisión. Se debe incluir el parámetro <i>prefijo</i> .
EXTR_PREFIX_ALL	Coloca delante de todos los nombres de variables el valor del <i>prefijo</i> . Se debe incluir el parámetro <i>prefijo</i> .
EXTR_PREFIX_INVALID	Coloca <i>prefijo</i> delante de todos los nombres de variables que en caso contrario no serían válidos (por ejemplo, nombres de variables numéricos). Se debe incluir el parámetro <i>prefijo</i> .
EXTR_IF_EXISTS	Extrae solamente variables que ya existen (es decir, rellena las variables existentes con valores procedentes de la matriz). Esta opción se agregó a la versión 4.2.0 y resulta útil para convertir, por ejemplo, <code>\$_REQUEST</code> en un conjunto de variables válidas.
EXTR_PREFIX_IF_EXISTS	Sólo crea una versión con <i>prefijo</i> si ya existiese una versión sin <i>prefijo</i> . Esta opción se agregó en la versión 4.2.0.
EXTR_REFS	Extrae variables como referencia. Esta opción se agregó en la versión 4.3.0.

Las opciones más útiles son las predeterminadas, `EXTR_OVERWRITE`, y `EXTR_PREFIX_ALL`. Las otras funciones pueden resultar de utilidad si sabemos que se va a producir una colisión y queremos saltarla o utilizar prefijos. A continuación se recoge un sencillo ejemplo utilizando `EXTR_PREFIX_ALL`. Como puede observar, las variables creadas se denominan *prefijo_guion_bajo_nombre* de clave.

```
$array = array( 'key1' => 'value1', 'key2' => 'value2', 'key3' => 'value3' );
extract($array, EXTR_PREFIX_ALL, 'myPrefix');
echo "$myPrefix_key1 $myPrefix_key2 $myPrefix_key3";
```

Este código devolverá de nuevo `value1 value2 value3`.

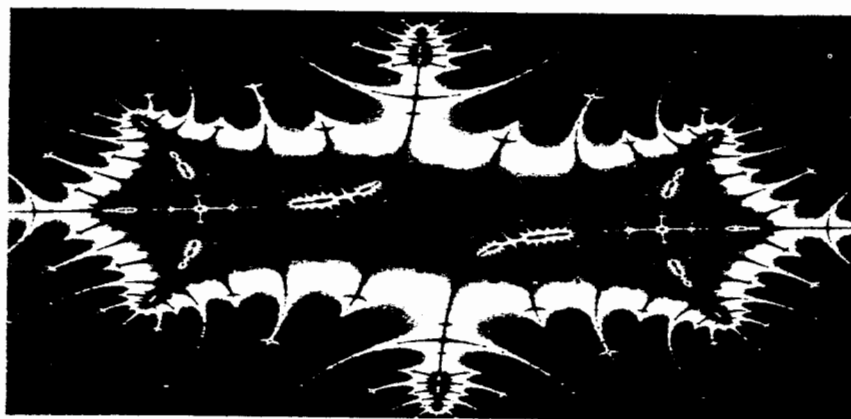
Tenga en cuenta que para que `extract()` extraiga un elemento, la clave de dicho elemento debe ser un nombre válido de variable, lo que significa que se no se tendrán en cuenta las claves que comiencen por números o que incluyan espacios.

Lecturas adicionales

En este capítulo se trata lo que en nuestra opinión son las funciones de matriz más útiles de PHP, pero no se han estudiado todas. En el manual en línea de PHP, disponible en <http://www.php.net/array>, encontrará una breve descripción de todas ellas.

A continuación

En el siguiente capítulo se analizarán las funciones de procesamiento. Veremos cómo realizar operaciones de búsqueda, sustitución, división y combinación de cadenas. Así mismo, se examinarán las potentes funciones de expresiones regulares capaces de realizar prácticamente cualquier operación sobre una cadena.



4

Manipular cadenas y expresiones regulares

En este capítulo, veremos cómo puede utilizar las funciones de cadena de PHP para aplicar formato y manipular texto. También veremos cómo utilizar funciones de cadena o funciones de expresiones regulares para buscar (y reemplazar) palabras, frases y otros patrones dentro de una cadena. Estas funciones resultan útiles en muchos contextos. Con frecuencia se suele limpiar o modificar el formato de los datos recibidos de los usuarios para almacenarlos en una base de datos. Las funciones de búsqueda son magníficas para crear motores de búsqueda (entre otras cosas). En este capítulo, analizaremos los siguientes aspectos:

- Formato de cadenas
- Combinar y dividir cadenas
- Comparar cadenas
- Coincidencia y sustitución de subcadenas con funciones de cadena
- Utilizar expresiones regulares

Crear una aplicación de ejemplo: Smart Form Mail

En este capítulo, vamos a examinar las funciones de cadena y de expresiones regulares en el contexto de la aplicación Smart Form Mail. Agregaremos estas se-

cuencias de comandos al sitio Bob's Autor Parts que hemos desarrollado en los últimos capítulos.

En concreto, vamos a crear un sencillo formulario para que los clientes de Bob expresen sus quejas y agradecimientos, como se ilustra en la figura 4.1. Sin embargo, nuestra aplicación incorporará una mejora con respecto a los formularios de este tipo que se incluyen en la Web. En lugar de remitir el formulario por correo electrónico a una dirección genérica como `información@ejemplo.com`, intentaremos que su procesamiento resulte más avanzado. Para ello, se analizará el texto en busca de palabras clave y frases, y se remitirá el correo electrónico al empleado apropiado de la compañía de Bob. Por ejemplo, si el correo contiene la palabra "advertising", el formulario podría dirigirse al departamento de marketing. Si el correo procede de un cliente importante, se dirigirá directamente a Bob.

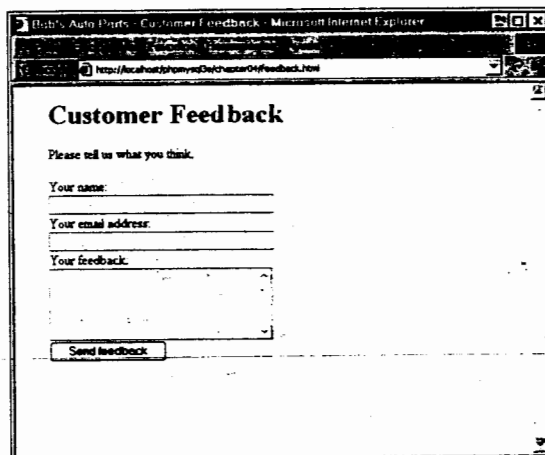


Figura 4.1. El formulario para comentarios de Bob pregunta a los clientes su nombre, dirección de correo electrónico y comentarios.

Comenzaremos por la sencilla secuencia de comandos que se muestra en el listado 4.1 e iremos agregando elementos progresivamente.

Listado 4.1. `processfeedback.php`. Secuencia de comandos básica de Email Forms Contents.

```
<?php
// Cree nombres de variables
$name=$_POST['name'];
$email=$_POST['email'];
$feedback=$_POST['feedback'];

$toaddress = 'informacion@ejemplo.com';
```

```
$subject = 'Feedback from web site';
$mailcontent = 'Customer name: '.$name."\n"
               .'Customer email: '.$email."\n"
               .'Customer comments: \n'.$feedback."\n";
$fromaddress = 'From: webserver@ejemplo.com';

mail($toaddress, $subject, $mailcontent, $fromaddress);
?>
<html>
<head>
  <title>Bob's Auto Parts - Feedback Submitted</title>
</head>
<body>
  <h1>Feedback submitted</h1>
  <p>Your feedback has been sent.</p>
</body>
</html>
```

Por regla general, debería comprobar si los usuarios han rellenado todos los campos obligatorios del formulario con ayuda de `isset()`, por ejemplo. Hemos omitido esta operación en la secuencia de comandos así como en otros ejemplos para no alargar el análisis.

En esta secuencia de comandos, hemos concatenado los campos del formulario y hemos utilizado la función `mail()` de PHP para enviar un correo electrónico a `información@ejemplo.com`. Es una dirección de correo electrónico ficticia. Si desea probar el código de este capítulo, sustitúyala por una dirección real. Como todavía no hemos utilizado `mail()`, a continuación analizaremos su funcionamiento. La función `mail()` envía correos electrónicos. Su sintaxis es la siguiente:

```
bool mail(string para, string asunto, string mensaje,
          string [encabezados_adicionales [, string parámetros_adicionales]]);
```

Los primeros tres parámetros son obligatorios y representan la dirección a la que dirigir el correo electrónico, la línea de asunto y los contenidos del mensaje, respectivamente. El cuarto parámetro se puede utilizar para enviar otros encabezados válidos. Los encabezados válidos de correo electrónicos se describen en el documento RFC822, que está disponible en línea si desea obtener más detalles. (Los RFC o Solicitudes de comentarios son la fuente de una gran cantidad de estándares de Internet, como se comentará en un capítulo posterior.) Aquí hemos utilizado el cuarto parámetro para agregar una dirección "From:" al correo electrónico. También puede utilizarlo para agregar campos "Reply-To:" y "Cc:", entre otros. Si desea incluir más de un encabezado, sólo será necesario separarlos mediante caracteres de nueva línea (`\n`) en la cadena, de la siguiente forma:

```
$additional_headers="From: webserver@ejemplo.com"\n
                  .'Reply-To: bob@ejemplo.com';
```

El quinto parámetro se puede utilizar para pasar otro argumento al programa que tenga configurado para enviar correo. Para poder utilizar la función `email()`, configure su instalación de PHP para que apunte al programa utilizado para enviar

correos electrónicos. Si la secuencia de comandos no funciona correctamente, consulte el apéndice A. A lo largo de este capítulo, optimizaremos esta secuencia de comandos básica utilizando funciones de procesamiento de cadenas y expresiones regulares de PHP.

Aplicar formato a cadenas

A menudo es necesario limpiar las cadenas que envían los usuarios (por regla general procedentes de una interfaz de formulario HTML) para poder utilizarlas.

Limpiar cadenas: chop(), ltrim() y trim()

El primer paso del proceso de limpieza consiste en quitar todos los espacios en blanco no necesarios de la cadena. Aunque no resulta obligatorio, puede resultar útil si se va a almacenar la cadena en un archivo o base de datos, o si vamos a compararla con otras cadenas.

PHP incorpora tres funciones que resultan de utilidad en este sentido. Utilizaremos la función `trim()` para limpiar los datos de entrada de la siguiente forma:

```
$name=trim($name);
$email=trim($email);
$feedback=trim($feedback);
```

La función `trim()` elimina los espacios en blanco desde el principio al final de una cadena, y devuelve la cadena resultante. De manera predeterminada, limpia los caracteres de nueva línea y retorno del carro (`\n` y `\r`), tabuladores horizontales y verticales (`\t` y `\x0B`), caracteres de final de cadena (`\0`) y espacios. También permite pasar un segundo parámetro para incorporar otros caracteres que eliminar a la lista predeterminada. En función de lo que desee, puede que le interese utilizar las funciones `ltrim()` o `rtrim()`. Ambas son similares a `trim()`: toman la cadena en cuestión como parámetro y devuelven la cadena con formato. La diferencia entre estas tres es que `trim()` elimina los espacios en blanco desde el principio al final de la cadena, `ltrim()` elimina los espacios en blanco desde el principio (o desde la izquierda) únicamente y `rtrim()` elimina los espacios en blanco desde el final (o desde la derecha) únicamente.

Aplicar formato a cadenas para presentaciones

PHP consta de un conjunto de funciones que permiten volver a aplicar formato a una cadena de diferentes formas.

Utilizar formato HTML: la función nl2br()

La función `nl2br()` toma una cadena como parámetro y sustituye todas las líneas nuevas con la etiqueta XHTML `<br />` (o la etiqueta `<br>` en las versiones

anteriores a la 4.0.5). Esta función resulta útil para imprimir una cadena de gran tamaño en el navegador. Por ejemplo, hemos utilizado esta función para aplicar formato a la información recibida del cliente y devolverla:

```
<p>Your feedback (shown below) has been sent.</p>
<p>? echo nl2br($mailcontent); ?> </p>
```

Recuerde que HTML no tiene en cuenta los espacios en blanco sin procesar, por lo que si no filtramos este resultado a través de `nl2br()`, aparecerán en una sola línea (a excepción de las líneas nuevas forzadas por la ventana del navegador), como se ilustra en la figura 4.2.

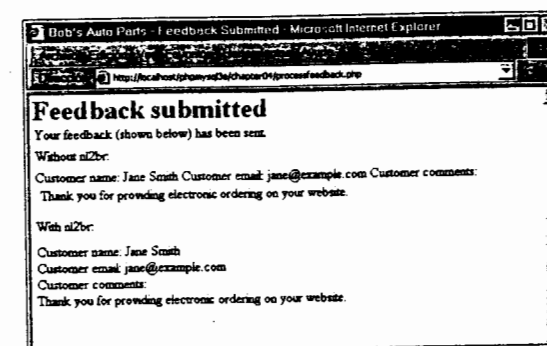


Figura 4.2. El uso de la función `nl2br()` mejora la representación de cadenas largas dentro de HTML.

Aplicar formato a una cadena para su impresión

Hasta el momento, hemos utilizado la instrucción `echo` para mostrar cadenas en el navegador. PHP también incluye la instrucción `print()`, que realiza la misma función que `echo`, pero devuelve un valor (`true` o `false`, para denotar el resultado de la operación).

Estas dos técnicas imprimen una cadena sin más. Puede aplicar formato más sofisticado utilizando las funciones `printf()` y `sprintf()`. Estas funcionan básicamente de la misma forma, con la excepción de que la primera imprime una cadena con formato en el navegador y la segunda devuelve una cadena con formato. Si ha programado previamente en C, observará que estas funciones son iguales que sus versiones de C. Si no lo ha hecho, lleva cierto tiempo acostumbrarse pero resultan útiles y potentes. La sintaxis de estas funciones es la siguiente:

```
string sprintf (string formato [, mixed args...])
void printf (string formato [, mixed args...])
```

El primer parámetro pasado a ambas funciones es una cadena de formato que describe la forma básica del resultado con código de formato en lugar de variables.

Los demás parámetros son variables que se sustituirán en la cadena de formato. Por ejemplo, con `echo`, utilizamos las variables deseadas para imprimir en línea. Por ejemplo:

```
echo "Total amount of order is $total.";
```

Para obtener el mismo resultado con `printf()`, se utilizará:

```
printf("Total amount of order is %s.", $total);
```

La secuencia `%s` utilizada en la cadena de formato se denomina especificación de conversión. Su objetivo es "ser reemplazada por una cadena". En este caso, será sustituida con `$total`, interpretada como una cadena. Si el valor almacenado en `$total` fuera 12.4, ambas instrucciones imprimirían 12.4.

La ventaja de `printf()` es que podemos utilizar una especificación de conversión más útil para especificar que `$total` es un número de coma flotante y que debería constar de dos decimales tras el punto, como se indica a continuación:

```
printf("Total amount of order is %.2f", $total);
```

La cadena de formato puede incluir varias especificaciones de conversión. Si tenemos `n` especificaciones de conversión, tendrá `n` argumentos tras la cadena de formato. Cada especificación de conversión será reemplazada por un argumento con nuevo formato en el orden en el que se enumere. Por ejemplo:

```
printf("Total amount of order is %.2f (with shipping %.2f) ",  
      $total, $total_shipping);
```

Las especificaciones de conversión utilizarán la variable `$total` pero en la segunda se utilizará la variable `$total_shipping`.

Cada especificación de conversión sigue el mismo formato, a saber:

```
%[carácter_de_relleno][-][anchura][.precisión]tipo
```

Todas las especificaciones de conversión comienzan por un símbolo `%`. Si desea imprimir un símbolo `%`, necesitará utilizar `%%`.

El carácter de relleno es opcional. Se utilizará para rellenar los espacios de la variable con la anchura especificada. Por ejemplo, podemos agregar ceros iniciales a un número en un contador. El carácter de relleno predeterminado es el espacio. Si especifica un espacio o cero, no tendrá que añadir un apóstrofe (') como prefijo. Para cualquier otro carácter de relleno sí tendrá que añadirlo.

El símbolo `-` es opcional. Especifica que los datos del campo se justificarán a la izquierda, en lugar de a la derecha (opción predeterminada).

El especificador *anchura* indica a `printf()` el espacio (en caracteres) que se debe dejar para que la variable se sustituya.

El especificador *precisión* debería comenzar por una coma decimal. Debería contener el número de espacios deseados tras la coma decimal.

La parte final de la especificación es un código de tipo. En la tabla 4.1 se recoge un resumen.

Tabla 4.1. Códigos de tipo de especificación de conversión.

tipo	Significado
b	Se interpreta como un entero y se imprime como un número binario.
c	Se interpreta como un entero y se imprime como un carácter.
d	Se interpreta como un entero y se imprime como un número decimal.
f	Se interpreta como un doble y se imprime como un número con coma flotante.
o	Se interpreta como un entero y se imprime como un número octal.
s	Se interpreta como una cadena y se imprime como una cadena.
u	Se interpreta como un entero y se imprime como decimal sin signo.
x	Se interpreta como un entero y se imprime como un número decimal con minúsculas para los dígitos a-f.
X	Se interpreta como un entero y se imprime como un número hexadecimal con mayúsculas para los dígitos A-F.

Desde la versión 4.0.6 se puede utilizar la numeración de argumentos, lo que significa que no es necesario utilizar el mismo orden que las especificaciones de conversión. Por ejemplo:

```
printf("Total amount of order is %2$.2f (with shipping %1$.2f) ",  
      $total_shipping, $total);
```

Basta con agregar la posición del argumento directamente tras el símbolo `%`, seguido por el carácter de escape `$`. En este caso, `%2$` significa "sustituir con el segundo argumento de la lista". Este método también se puede utilizar para repetir argumentos.

Existen dos alternativas de estas funciones: `vprintf()` y `vsprintf()`. Estas variantes admiten dos parámetros: la cadena de forma y una matriz de los argumentos en lugar de un número variable de parámetros.

Cambiar mayúsculas y minúsculas en una cadena

Podemos modificar el uso de mayúsculas y minúsculas en una cadena. Este recurso no resulta especialmente útil en nuestra aplicación, pero examinaremos algunos ejemplos.

Si comenzamos por la cadena del asunto, `$subject`, que vamos a utilizar en nuestro correo electrónico, podemos cambiar el formato de mayúsculas y minúsculas con ayuda de varias funciones. El efecto de estas funciones se resume en la tabla 4.2. La primera columna muestra el nombre de la función, la segunda describe su efecto, la tercera muestra cómo se aplicará a la cadena `$subject` y la última indica qué valor se devolverá de la función.

Tabla 4.2. Funciones para aplicar mayúsculas y minúsculas a cadenas y sus efectos.

Función	Descripción	Uso	Valor
		<code>\$subject</code>	Información procedente del sitio Web
<code>strtoupper()</code>	Convierte la cadena en mayúsculas	<code>strtoupper(\$subject)</code>	INFORMACIÓN PROCEDENTE DEL SITIO WEB
<code>strtolower()</code>	Convierte la cadena en minúsculas	<code>strtolower(\$subject)</code>	información procedente del sitio Web
<code>ucfirst()</code>	Pone en mayúsculas el primer carácter de la cadena si es un carácter alfabético	<code>ucfirst(\$subject)</code>	Información procedente del sitio Web
<code>ucwords()</code>	Pone en mayúsculas la primera letra de cada palabra de la cadena que comience por un carácter alfabético	<code>ucwords(\$subject)</code>	Información Procedente Del Sitio Web

Aplicar formato a cadenas para su almacenamiento: `addslashes()` y `stripslashes()`

Además de utilizar funciones de cadena para modificar el formato de las cadenas visualmente, podemos utilizar parte de estas funciones para variar el formato de cadenas para su almacenamiento en una base de datos. Aunque el tema de la escritura de cadenas en bases de datos no se examinará hasta la segunda parte de este libro, seguidamente analizaremos cómo aplicar formato a cadenas para su almacenamiento en bases de datos.

Determinados caracteres son perfectamente válidos como parte de una cadena pero pueden originar problemas, en especial al insertar datos en una base de datos ya que ésta podría interpretarlos como caracteres de control. Los caracteres problemáticos son las comillas (simples o dobles), las barras invertidas y el carácter NUL. Debemos buscar una forma de marcar estos caracteres para indicar a las bases de datos, como MySQL, que se trata de caracteres especiales y no de una secuencia de control.

Para marcar estos caracteres como caracteres especiales, se agrega una barra invertida delante de ellos. Por ejemplo, las comillas dobles (") se convertirán en \" (barra invertida seguida de las comillas dobles) y la barra invertida (\) se convierte en \\ (doble barra invertida). (Esta regla se aplica universalmente a los caracteres especiales, de manera que si tiene \\ en una cadena, deberá sustituirla por \\\\.) PHP incorpora dos funciones específicamente diseñadas para marcar caracteres

especiales. Antes de escribir cadenas en una base de datos, debería **modificar su formato** con la función `addslashes()`, por ejemplo:

```
$feedback = addslashes($feedback);
```

Como muchas otras funciones de cadena, `addslashes()` toma una **cadena** como parámetro y devuelve la cadena con formato nuevo.

La figura 4.3 muestra los efectos de utilizar estas funciones en la cadena.

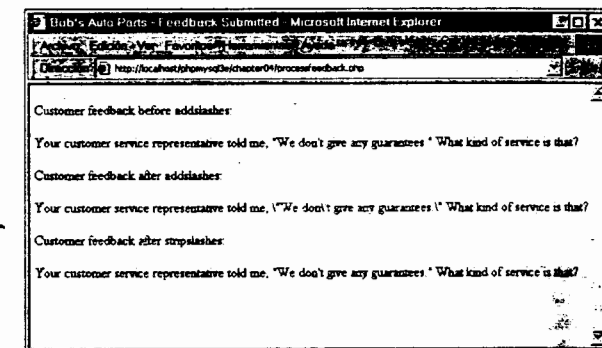


Figura 4.3. Tras llamar a la función `addslashes()`, se colocarán barras delante de todas las comillas. La función `stripslashes()` quitará las barras.

Puede probar estas funciones en su servidor y obtener un resultado similar al ilustrado en la figura 4.4.

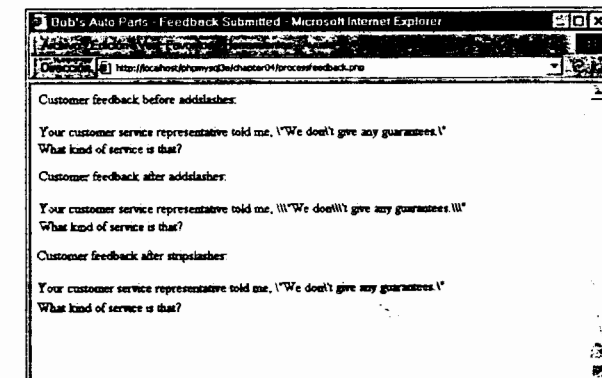


Figura 4.4. Todos los caracteres conflictivos se han escapado dos veces, lo que significa que se han habilitado las comillas mágicas.

Si puede ver el resultado, significa que su versión de PHP se ha configurado para añadir y eliminar barras de forma automática. Esta posibilidad se controla por medio de la directiva de configuración `magic_quotes_gpc`, que sólo aparece habilitada de forma predeterminada en las nuevas versiones de PHP. Las letras `gpc` equivalen a GET, POST y cookie, lo que significa que a las variables que provengan de dichos orígenes se les añade comillas automáticamente. Puede comprobar si esta directiva está habilitada en su sistema con ayuda de la función `get_magic_quotes_gpc()`, que devuelve `true` en caso afirmativo. Si su sistema cuenta con esta directiva, tendrá que invocar `stripslashes()` antes de mostrar datos del usuario; en caso contrario, se mostrarán las barras.

El uso de comillas mágicas le permite escribir código más portátil, como veremos en un capítulo posterior.

Combinar y dividir cadenas con funciones de cadena

A menudo, necesitamos examinar partes de una cadena por separado. Por ejemplo, puede que necesitemos examinar las palabras de una frase (para comprobar su ortografía, por ejemplo) o dividir un nombre o una dirección de correo electrónico en sus componentes. PHP incorpora varias funciones de cadena (y una función de expresión regular) que nos permite realizar esta tarea.

En nuestro ejemplo, Bob quiere recibir todos los comentarios procedentes de `bigcustomer.com` directamente, por lo que dividiremos la dirección de correo electrónica escrita por el cliente en partes para determinar si se trata de clientes importantes de Bob.

Utilizar `explode()`, `implode()` y `join()`

La primera función que podríamos utilizar para este objetivo es `explode()` cuya sintaxis es la siguiente:

```
array explode(string separador, string entrada [, int límite]);
```

Esta función toma una entrada de cadena y la divide en partes en una cadena de separador especificada. Las partes se devuelven en una matriz. Puede limitar el número de partes con el parámetro opcional de limitación, agregado en PHP 4.0.1.

Para obtener un nombre de dominio de la dirección de correo electrónico del cliente en su secuencia de comandos, podemos utilizar el siguiente código:

```
$email_array = explode('@', $email);
```

Esta llamada a la función `explode()` divide la dirección de correo electrónico del cliente en dos partes: el nombre de usuario, que se puede almacenar en

`$email_array[0]` y el nombre de dominio en `$email_array[1]`. Ahora ya podemos probar el nombre de dominio para determinar el origen del cliente y enviar sus comentarios a la persona apropiada.

```
if ($email_array[1] == 'bigcustomer.com')
    $toaddress = 'bob@ejemplo.com';
else
    $toaddress = 'información@ejemplo.com';
```

Si el dominio estuviera en mayúsculas, la operación no funcionaría. Podemos evitar este problema convirtiendo el dominio a todo mayúsculas o todo minúsculas y realizar la comprobación seguidamente:

```
$email_array[1] = strtolower ($email_array[1]);
```

Puede invertir los efectos de `explode()` utilizando las funciones `implode()` o `join()`, que son idénticas. Por ejemplo:

```
$new_email = implode('@', $email_array);
```

Este código toma los elementos de la matriz `$email_array` y los combina con la cadena pasada en el primer parámetro. La llamada a la función es muy similar a `explode()`, pero el efecto es el contrario.

Utilizar `strtok()`

A diferencia de `explode()`, que divide una cadena en pequeñas partes de una sola vez, `strtok()` va extrayendo partes (llamadas símbolos) de la cadena una a una. Esta función es una alternativa útil a la función `explode()` para procesar una cadena palabra a palabra.

La sintaxis de la propiedad `strtok()` es la siguiente:

```
string strtok(string entrada, string separador);
```

El separador puede ser un carácter o una cadena de caracteres pero la cadena de entrada se dividirá en cada uno de los caracteres de la cadena del separador en lugar de en toda la cadena (como ocurría con `explode()`).

La tarea de llamar a la función `strtok()` no resulta tan sencilla como pudiera parecer por su sintaxis.

Para obtener el primer símbolo de una cadena, se invoca `strtok()` con la cadena dividida en las partes deseadas y un separador. Para obtener las siguientes partes de la cadena, se pasa un único parámetro: el separador. La función mantiene su propio puntero interno dentro de la cadena. Si desea restablecer el puntero, puede pasarle la cadena de nuevo.

La función `strtok()` se suele utilizar de la siguiente forma:

```
$token = strtok($feedback, ' ');
echo $token."<br />";
while ($token != '')
```

```
{
    $token = strtok(' ');
    echo $token. '<br />';
};
```

Como de costumbre, conviene comprobar que el cliente ha escrito algún comentario en el formulario, utilizando la función `empty()`. En nuestro caso se ha omitido para no alargar el ejemplo.

Este código imprime cada símbolo del comentario del cliente en una línea distinta y recorre en bucle el comentario hasta que no quedan más símbolos. En las versiones de PHP anteriores a la 4.1.0, `strtok()` no funcionaba de forma exactamente igual a como lo hace en C. Si una cadena de destino contiene dos instancias de un separador seguidas (en este caso dos espacios), `strtok()` devuelve una cadena vacía. Este resultado no se puede diferenciar de la cadena vacía que se devuelve al llegar al final de la cadena de destino. Así mismo, si uno de los símbolos es 0, se devolverá la cadena vacía. Esto convierte a la función `strtok()` de PHP en algo menos útil que la de C. La nueva versión funciona correctamente ya que ignora las cadenas vacías.

Utilizar substr()

La función `substr()` permite acceder a una subcadena situada entre el punto inicial y el punto final de una cadena. En nuestro ejemplo no resulta apropiado pero puede ser útil si intenta acceder a partes de cadenas con formato fijo.

La función `substr()` tiene la siguiente sintaxis:

```
string substr(string cadena, int inicio[, int longitud]);
```

Esta función devuelve una subcadena copiada de *cadena*.

Los siguientes ejemplos utilizan esta cadena de prueba:

```
$test = 'Your customer service is excellent';
```

Si se llama a esta función con un número positivo desde el parámetro *inicio* (únicamente), se obtendrá la cadena desde la posición *inicio* hasta el final de la cadena. Por ejemplo:

```
substr($test, 1);
```

devuelve `our customer service is excellent`. Tenga en cuenta que la posición inicial es 0, como ocurre con las matrices.

Si llama a la función `substr()` con un valor *inicio* negativo (únicamente), obtendrá la cadena desde su final menos los caracteres *inicio* hasta el final de la cadena. Por ejemplo:

```
substr($test, -9);
```

En este caso se devuelve `excellent`.

El parámetro de longitud se puede utilizar para especificar un número de caracteres que devolver (si es positivo) o el carácter final de la secuencia de retorno (si es negativo). Por ejemplo:

```
substr($test, 0, 4);
```

devuelve los cuatro primeros caracteres de la cadena, en concreto, `Your`. El siguiente código:

```
echo substr($test, 4, -13);
```

devuelve los caracteres situados entre el cuarto y el decimotercero, es decir, `customer service`. El primer carácter se encuentra en la ubicación 0, por lo que la ubicación 5 se corresponde al sexto carácter.

Comparar cadenas

Hasta el momento sólo hemos utilizado el operador `==` para comparar si dos cadenas son iguales. Pero PHP permite realizar comparaciones un poco más avanzadas. Las hemos dividido en dos categorías: coincidencias parciales y otras. En primer lugar estudiaremos las demás y seguidamente pasaremos a estudiar las coincidencias parciales, para lo cual avanzaremos en el desarrollo del ejemplo Smart Form.

Ordenar cadenas: strcmp(), strcasecmp() y strnatcmp()

Estas funciones se pueden utilizar para ordenar cadenas y, por tanto, para ordenar datos.

La sintaxis de la función `strcmp()` es la siguiente:

```
int strcmp(string cad1, string cad2);
```

La función espera recibir dos cadenas, que comparará. Si son iguales, devolverá 0. Si la cadena *cad1* viene tras (o es mayor que) *cad2* en orden lexicográfico, `strcmp()` devolverá un número mayor que cero. Si *cad1* es menor que *cad2*, `strcmp()` devolverá un número menor que cero. Esta función discrimina entre mayúsculas y minúsculas. La función `strcasecmp()` es idéntica con la diferencia de que no discrimina entre mayúsculas y minúsculas.

La función `strcasecmp()` y su pareja `strnatcasecmp()`, que no discrimina entre mayúsculas y minúsculas, se agregaron en PHP 4. Estas funciones comparan cadenas en función de un "orden natural", que se parece más a la forma en la que lo hace un humano. Por ejemplo, `strcmp()` ordenará la cadena "2" como mayor que la cadena "12" porque lexicográficamente resulta mayor.

`strcasecmp()` hace exactamente lo contrario. Si desea saber más sobre el orden natural, diríjase a <http://www.naturalordersort.org>.

Comprobar la longitud de una cadena con `strlen()`

Podemos comprobar la longitud de una cadena con la función `strlen()`. Si se pasa en una cadena, devolverá su longitud. Por ejemplo, `strlen('hello')` devuelve 5.

Esta función se puede utilizar para validar datos de entrada. Considere la dirección de correo electrónico de nuestro formulario, almacenada en `$email`. Una forma elemental de validar una dirección de correo electrónico almacenada en `$email` consiste en comprobar su longitud. Si partimos de unos cálculos aproximados, la longitud mínima de una dirección de correo electrónico es de seis caracteres, por ejemplo `aaa.to` (suponiendo que el código del país no tiene dominios de segundo nivel, y que el nombre del servidor y la dirección sólo tienen una letra respectivamente). Por lo tanto, si la dirección no tiene esta longitud mínima, se generará un error:

```
if (strlen($email) < 6)
{
    echo 'That email address is not valid';
    exit; // finalice la ejecución de la secuencia de comandos de PHP
}
```

Obviamente, se trata de una forma muy simple de validar la información. En la siguiente sección examinaremos formas mejores.

Buscar subcadenas y reemplazarlas con funciones de cadena

Resulta habitual comprobar si una subcadena dada está presente en una cadena de mayor tamaño. Esta coincidencia parcial suele ser más útil que comprobar la igualdad entre cadenas.

En nuestro ejemplo Smart Form, queremos buscar determinadas frases clave dentro de los comentarios de los clientes y enviar el correo al departamento adecuado. Si queremos enviar correos electrónicos relacionados con las tiendas de Bob al encargado del departamento de ventas, tendremos que saber si aparece la palabra "shop" (o alguna variación) en el mensaje.

Podríamos utilizar funciones ya vistas, como `explode()` o `strtok()` para recuperar palabras individuales del mensaje y compararlas utilizando el operador `==` o `strcmp()`.

Sin embargo, podemos hacer lo mismo con una única llamada de función a una de las funciones de comparación de cadenas o de expresiones regulares. Éstas se

utilizan para buscar un patrón dentro de una cadena. Examinaremos cada conjunto de funciones por separado.

Buscar cadenas en cadenas: `strstr()`, `strchr()`, `strrchr()` y `stristr()`

Para buscar una cadena dentro de una cadena, podemos utilizar cualquiera de las funciones `strstr()`, `strchr()`, `strrchr()` o `stristr()`.

La función `strstr()` es la más genérica y se puede utilizar para buscar una cadena o carácter dentro de una cadena de mayor tamaño. Tenga en cuenta que en PHP, la función `strchr()` es exactamente igual que la función `strstr()`, aunque su nombre implique que se utiliza para buscar un carácter en una cadena, de manera similar a la versión de C de esta función. En PHP, se pueden utilizar las dos funciones para buscar una cadena dentro de otra cadena, incluyendo la posibilidad de buscar una cadena que contenga un solo carácter.

La sintaxis de `strstr()` es la siguiente:

```
string strstr(string pajar, string aguja);
```

En la función se pasa el parámetro *pajar* sobre el que buscar y un parámetro *aguja* que encontrar. Si se encuentra una coincidencia exacta de *aguja*, la función devolverá el *pajar* desde la *aguja* en adelante o, de lo contrario, devolverá `false`. Si la *aguja* tiene lugar en más de una ocasión, la cadena devuelta comenzará desde la primera ocurrencia de *aguja*.

Por ejemplo, en la aplicación Smart Form, podemos decidir dónde enviar el correo electrónico de la siguiente forma:

```
$toaddress = 'feedback@ejemplo.com'; // el valor predeterminado

// Cambie $toaddress si se cumple el criterio
if (strstr($feedback, 'shop'))
    $toaddress = 'retail@ejemplo.com';
else if (strstr($feedback, 'delivery'))
    $toaddress = 'fulfilment@ejemplo.com';
else if (strstr($feedback, 'bill'))
    $toaddress = 'accounts@ejemplo.com';
```

Este código busca determinadas palabras clave en el comentario del usuario y envía el correo a la persona adecuada. Por ejemplo, si el cliente escribe "I still haven't received delivery of my last order" (todavía no he recibido mi último pedido), se detectará la cadena "delivery" (entrega) y el comentario se enviará a `fulfilment@ejemplo.com`. Existen dos variantes de `strstr()`. La primera es `stristr()`, que es prácticamente idéntica con la salvedad de que no distingue entre mayúsculas y minúsculas. Esta función resulta útil en nuestra aplicación ya que el cliente podría escribir "delivery", "Delivery" o "DELIVERY".

La segunda variante es `strrchr()`, que es, de nuevo, prácticamente idéntica, pero devuelve *pajar* desde la última ocurrencia de la *aguja* en adelante.

Buscar la posición de una subcadena: strpos(), strrpos()

Las funciones `strpos()` y `strrpos()` funcionan de la misma forma que `strstr()`, con la diferencia de que en lugar de devolver una subcadena, devuelven la posición numérica de una *aguja* en un *pajar*. El manual de PHP recomienda utilizar `strpos()` en lugar de `strstr()` para comprobar la presencia de una cadena dentro de otra cadena, ya que se ejecuta más rápidamente.

La función `strpos()` tiene la siguiente sintaxis:

```
int strpos(string pajar, string aguja, int [desplazamiento]);
```

El valor entero devuelto representa la posición de la primera instancia de *aguja* dentro de *pajar*. El primer carácter es la posición 0 como de costumbre.

Por ejemplo, el siguiente código imprimirá el valor 4 en el navegador:

```
$test = 'Hello world';
echo strpos($test, 'o');
```

En este caso, sólo hemos pasado un carácter como *aguja*, pero puede ser una cadena de cualquier longitud.

El parámetro opcional de desplazamiento se utiliza para especificar un punto dentro de *pajar* a partir del cual iniciar la búsqueda. Por ejemplo:

```
echo strpos($test, 'o', 5);
```

Este código imprimirá 7 en el navegador porque PHP ha comenzado a buscar el carácter *o* en la posición 5 y, por lo tanto, no verá el situado en la posición 4.

La función `strrpos()` es prácticamente idéntica, pero no devuelve la posición de la última instancia de *aguja* en *pajar*. En cualquiera de estos casos, si *aguja* no está en la cadena, `strpos()` o `strrpos()` devolverán `false`, lo cual puede plantear un problema porque `false` en un lenguaje con control débil de tipos como PHP equivale a 0, es decir, al primer carácter de una cadena. Para evitar este problema podemos utilizar el operador `===` y probar los valores devueltos:

```
$result = strpos($test, 'H');
if ($result === false)
    echo 'Not found'
else
    echo 'Found at position 0';
```

Tenga en cuenta que sólo funcionará en PHP 4 ya que en las versiones anteriores puede probar si es `false` examinando el valor devuelto para determinar si se trata de una cadena (es decir, `false`).

Sustituir subcadenas: str_replace() y substr_replace()

La función de buscar y reemplazar cadenas puede resultar extremadamente útil con cadenas. Se puede utilizar para personalizar documentos generados por PHP

(por ejemplo, sustituyendo `<<nombre>>` con el nombre de una persona y `<<dirección>>` con su dirección). También puede utilizarla para censurar el uso de determinados términos, por ejemplo en un foro o incluso en la aplicación Smart Form. De nuevo, puede utilizar funciones de cadena o funciones de expresión regular con este fin.

La función de cadena que más se suele utilizar para realizar sustituciones es `str_replace()`. A continuación se recoge su sintaxis:

```
mixed str_replace(mixed aguja, mixed nueva_aguja, mixed pajar[, int &número]);
```

Esta función sustituirá todas las instancias de *aguja* en *pajar* por *nueva_aguja* y devolverá la nueva versión de *pajar*. El cuarto parámetro opcional, *número*, contiene el número de sustituciones realizadas. Se añadió en PHP5.

Nota

Desde PHP 4.0.5 puede pasar todos los parámetros como matrices y la función se comportará de manera bastante inteligente. Puede pasar una matriz de palabras para su sustitución, una matriz de palabras con la que sustituirlas (respectivamente) y una matriz de cadenas a las que aplicar estas reglas. La función devolverá una matriz de cadenas revisadas.

En el formulario Smart Form podrían aparecer palabras malsonantes incluidas por los usuarios al manifestar sus quejas. Como programadores, podemos evitar que los distintos departamentos de Bob reciban los insultos si utilizamos una matriz `$offcolor` que contenga una serie de palabras ofensivas. Veamos un ejemplo de cómo utilizar `str_replace()` con una matriz:

```
$feedback = str_replace($offcolor, '!', $feedback);
```

La función `substr_replace()` se utiliza para buscar y reemplazar una determinada subcadena de una cadena en función de su posición. Su sintaxis es la siguiente:

```
string substr_replace(string cadena, string sustitución,
    int inicio, int [longitud]);
```

Esta función sustituirá parte de la cadena *cadena* con la cadena *sustitución*. La parte que se sustituirá depende de los valores de los parámetros *inicio* y *longitud*.

El valor *inicio* representa el desplazamiento dentro de la cadena en el que comenzará la sustitución. Si el valor fuera 0 o positivo, el desplazamiento se establecería con respecto al principio de la cadena; si fuera negativo, el desplazamiento se establecería con respecto al final de la cadena. Por ejemplo, esta línea de código sustituirá el último carácter de `$test` con "X":

```
$test = substr_replace($test, 'X', -1);
```

El valor *longitud* es opcional y representa el punto en el que PHP dejará de realizar sustituciones. Si no se indica este parámetro, la cadena será sustituida desde el inicio hasta el final de la cadena.

Si el valor del parámetro *longitud* es cero, la cadena de sustitución se insertará dentro de la cadena sin sobrescribir la cadena existente. Una *longitud* positiva representa el número de caracteres que se sustituirán con la nueva cadena. Una *longitud* negativa representa el punto en el que le gustaría detener la sustitución de caracteres, contados desde el final de la cadena.

Introducción a las expresiones regulares

PHP admite dos estilos de sintaxis de expresión regular: POSIX y Perl. El estilo POSIX de expresión regular se compila en PHP de manera predeterminada, pero se puede utilizar el estilo Perl compilando en biblioteca PCRE (Expresión regular y compatible con Perl). En nuestro caso, utilizaremos el estilo POSIX que es más sencillo, pero si es programador de Perl o desea saber más sobre la biblioteca PCRE, consulte el manual en línea dirigiéndose a <http://php.net>.

Nota

Las expresiones regulares de POSIX resultan más sencillas de aprender y se ejecutan con más rapidez, pero no son seguras para datos binarios.

Por lo tanto, las coincidencias de patrón realizadas hasta ahora utilizaban funciones de cadena. Nos hemos limitado a las coincidencias exactas o a la coincidencia exacta de subcadenas. Si desea establecer coincidencias más complejas, debería utilizar expresiones regulares. El uso de las expresiones regulares resulta difícil de comprender al principio pero pueden llegar a ser extremadamente útiles.

Los fundamentos

Una expresión regular es una forma de describir un patrón en un texto. La coincidencia exacta (o literal) que hemos realizado hasta el momento es una forma de expresión regular. Por ejemplo, en una sección anterior buscamos las expresiones regulares "shop" y "delivery".

En PHP, el establecimiento de coincidencias con expresiones regulares se parece más a utilizar la función `strstr()` que a realizar una comparación de igualdad, porque se hace coincidir una cadena con alguna parte de otra cadena (puede ser cualquier parte de la cadena a menos que se especifique otra cosa). Por ejemplo, la cadena "shop" coincide con la expresión regular "shop". Pero también con las expresiones regulares "h", "ho" etc.

Podemos utilizar caracteres especiales para indicar un metasignificado además de hacer coincidir caracteres de forma exacta. Por ejemplo, mediante el uso de caracteres especiales se puede indicar que ocurra un patrón al inicio o al final de una cadena, que parte de un patrón se pueda repetir o que los caracteres de un patrón sean de un tipo dado. También podemos buscar coincidencias literales de caracteres especiales. Examinaremos todas estas posibilidades.

Conjuntos y clases de caracteres

El uso de conjuntos de caracteres aumenta el potencial de las expresiones regulares con respecto a las expresiones de coincidencia exacta. Los conjuntos de caracteres se pueden utilizar para hacer coincidir cualquier carácter de un tipo dado (en realidad son un tipo de comodín).

En primer lugar, puede utilizar el carácter como comodín para sustituir cualquier otro carácter individual a excepción del carácter de nueva línea (`\n`). Por ejemplo, la expresión regular

```
.at
```

coincide con las cadenas 'cat', 'sat' y 'mat', entre otras. Este tipo de comodín de coincidencia se suele utilizar para búsquedas de nombres de archivo en sistemas operativos.

Sin embargo, las expresiones regulares permiten especificar el tipo de carácter que se desea buscar y, de hecho, se puede especificar un conjunto al que pertenezca un carácter. En el ejemplo anterior, las expresiones regulares coinciden con 'cat' y 'mat' pero también con '#at'. Si desea limitar el rango de coincidencias a un carácter entre la a y la z, puede hacerlo de la siguiente forma:

```
[a-z]
```

Todo aquello que quede encerrado entre los corchetes (`[]`) se considerará una clase de carácter (un conjunto de caracteres a los que debe pertenecer un carácter coincidente). Tenga en cuenta que la expresión incluida entre los corchetes coincide con un único carácter. Puede incluir un conjunto de caracteres; por ejemplo:

```
[aeiou]
```

significa cualquier vocal.

También puede describir un rango, como hicimos anteriormente utilizando un guión o un conjunto de rangos.

```
[a-zA-Z]
```

Este conjunto de rangos equivale a cualquier carácter alfabético ya sea mayúsculas o minúsculas. También puede utilizar conjuntos para excluir un carácter del conjunto. Por ejemplo:

```
[^a-z]
```

equivale a cualquier carácter que no esté entre la a y la z. El símbolo de acento circunflejo significa *no* cuando se coloca dentro de corchetes. Si se utiliza fuera de los corchetes tiene otro significado, que examinaremos en breve.

Además de enumerar conjuntos y rangos, se pueden utilizar varias clases de carácter predefinido en una expresión regular, que se recogen en la tabla 4.3.

Tabla 4.3. Clases de caracteres para su uso en expresiones regulares de estilo de POSIX.

Clase	Significado
<code>[:alnum:]</code>	Caracteres alfanuméricos
<code>[:alpha:]</code>	Caracteres alfabéticos
<code>[:lower:]</code>	Letras en minúsculas
<code>[:upper:]</code>	Letras en mayúsculas
<code>[:digit:]</code>	Dígitos decimales
<code>[:xdigit:]</code>	Dígitos hexadecimales
<code>[:punct:]</code>	Puntuación
<code>[:blank:]</code>	Tabuladores y espacios
<code>[:space:]</code>	Espacios en blanco
<code>[:cntrl:]</code>	Caracteres de control
<code>[:print:]</code>	Todos los caracteres imprimibles
<code>[:graph:]</code>	Todos los caracteres imprimibles a excepción del espacio

Repetición

Con frecuencia necesitamos especificar que puede haber varias instancias de una cadena o clase de carácter concreta. Para ello, podemos utilizar dos caracteres especiales dentro de una expresión regular. El símbolo `*` significa que el patrón se puede repetir cero o más veces y el símbolo `+` indica que el patrón se puede repetir una o varias veces. El símbolo puede aparecer directamente tras la parte de la expresión a la que se aplique. Por ejemplo:

```
[:alnum:]+
```

significa "al menos un carácter alfanumérico".

Subexpresiones

Suele resultar útil poder dividir una expresión en subexpresiones para representar, por ejemplo, "al menos una de estas cadenas seguidas exactamente por una de

esas otras". Para ello, se pueden utilizar los paréntesis, exactamente de la misma forma que haría en una expresión aritmética. Por ejemplo:

```
(very)*large
```

equivale a 'large', 'very large', 'very very large', etc.

Recontar subexpresiones

Podemos especificar cuántas veces se repite un elemento utilizando expresiones numéricas entre llaves `{ }`. Podemos mostrar el número exacto de repeticiones (`{3}` significa exactamente 3 repeticiones), un rango de repeticiones (`{2, 4}` significa de 2 a 4 repeticiones) o un rango sin cerrar de repeticiones (`{2, }` significa al menos dos repeticiones). Por ejemplo,

```
(very){1, 3}
```

equivale a 'very', 'very very' y 'very very very'.

Anclajes al principio o al final de una cadena

El patrón `[a-z]` comparará todas las cadenas que contengan un carácter alfabético en minúscula. No importa si la cadena sólo tiene un carácter o sólo coincide un carácter dentro de una cadena de mayor tamaño. Podemos especificar si una subexpresión dada debería aparecer al final, al principio o en ambos lugares. Esta opción resulta bastante útil cuando queremos estar seguros de que en la cadena sólo aparece el término de búsqueda y nada más. Se utiliza el acento circunflejo (`^`) al principio de una expresión regular para indicar que debe aparecer al principio de una cadena buscada. El símbolo `$` se utiliza al final de una expresión regular para indicar que debe aparecer al final. Por ejemplo, la siguiente expresión busca coincidencias con bob al principio de una cadena:

```
^bob
```

La siguiente expresión busca coincidencias con com al final de una cadena:

```
com$
```

Por último, la siguiente expresión busca coincidencias con cualquier carácter único de la a a z, en su propia cadena:

```
^[a-z]$
```

Bifurcación

Puede representar una opción en una expresión regular utilizando una barra vertical. Por ejemplo, si deseamos buscar coincidencias con com, edu o net, podemos utilizar la siguiente expresión:

```
(com)|(edu)|(net)
```

Buscar coincidencias de caracteres especiales

Si desea buscar coincidencias con los caracteres especiales mencionados como `.`, `{` o `$`, debe anteponerles una barra invertida (`\`). Si desea representar una barra invertida, debe sustituirla por dos barras invertidas, `\\`.

No olvide incluir patrones de expresión regular en cadenas con comillas simples. El uso de expresiones regulares en cadenas de PHP con comillas dobles añade complicaciones innecesarias. PHP también utiliza la barra invertida para escapar caracteres especiales, como por ejemplo la propia barra invertida. Si desea buscar una barra invertida en su patrón, tendrá que utilizar dos para indicar que se trata de un literal, no de un código de escape.

Del mismo modo, si desea una barra invertida literal en una cadena de PHP entre comillas dobles, también tendrá que utilizar dos. El resultado final de estas reglas es que una cadena de PHP que representa una expresión regular que contenga una barra invertida literal necesitará cuatro barras invertidas. El intérprete de PHP analizará las cuatro barras como si se tratara de dos. Tras ello, el intérprete de expresiones regulares analizará estas dos barras como si fueran una.

El signo del dólar también es un carácter especial en las cadenas de PHP entre comillas dobles y en expresiones regulares. Para obtener un `$` literal en un patrón, necesitará `\\$`. Como esta cadena se encuentra entre comillas dobles, PHP la analizará como `\\$`, lo que el intérprete de expresiones regulares puede comparar con un signo de dólar.

Resumen de los caracteres especiales

En las tablas 4.4 y 4.5 se recoge un resumen de todos los caracteres especiales. La tabla 4.4 muestra el significado de los caracteres especiales fuera de corchetes y la tabla 4.5 muestra su significado cuando se utilizan dentro ellos.

Tabla 4.4. Resumen de caracteres especiales utilizados en expresiones regulares POSIX fuera de corchetes.

Carácter	Significado
<code>\</code>	Carácter de escape
<code>^</code>	Coincidencia al principio de la cadena
<code>\$</code>	Coincidencia al final de la cadena
<code>.</code>	Coincidencia de cualquier carácter a excepción del carácter de nueva línea (<code>\n</code>)
<code> </code>	Inicio de una opción alternativa (como OR)
<code>(</code>	Inicio de un subpatrón
<code>)</code>	Final de un subpatrón

Carácter	Significado
<code>*</code>	Repetir 0 o más veces
<code>+</code>	Repetir 1 o más veces
<code>{</code>	Inicio del cuantificador min/máx
<code>}</code>	Fin del cuantificador min/máx

Tabla 4.5. Resumen de caracteres especiales utilizados en expresiones regulares POSIX dentro de corchetes.

Carácter	Significado
<code>\</code>	Carácter de escape
<code>^</code>	NO, solamente si se utiliza en una posición inicial
<code>-</code>	Usado para especificar rangos de carácter

Utilizar estos elementos en Smart Form

En la aplicación Smart Form, las expresiones regulares se pueden utilizar con dos fines. El primero consiste en detectar términos concretos en los comentarios enviados por los clientes. Podemos utilizar expresiones regulares para ahorrarnos trabajo. Si utilizamos funciones de cadena, tendremos que realizar tres búsquedas si queremos encontrar 'shop', 'customer service' o 'retail' cuando bastaría con una expresión regular para realizar la misma operación:

```
shop|customer service|retail
```

El segundo uso consiste en validar las direcciones de correo electrónico del cliente en nuestra aplicación codificando el formato estandarizado de una dirección de correo electrónico en una expresión regular. El formato incluye varios caracteres alfanuméricos o de puntuación, seguidos por el símbolo `@`, por una cadena alfanumérica y guiones, seguidos por un punto, por más caracteres alfanuméricos y guiones, y posiblemente por más puntos, hasta llegar al final de la cadena, que se codifica de la siguiente forma:

```
^[a-zA-Z0-9_\-\.]+@[a-zA-Z0-9_\-\.]+[a-zA-Z0-9_\-\.]+$
```

La subexpresión `^[a-zA-Z0-9_\-\.]+` significa "la cadena debe comenzar con una letra, un número, un guión bajo, un guión medio o un punto o una combinación de estos caracteres". Cuando se utiliza un punto al principio o al final de una clase de carácter, pierde su sentido especial de comodín y se convierte en un punto literal.

El símbolo @ equivale al literal @. La subexpresión `[a-zA-Z0-9\-\_]+` equivale a la primera parte del nombre del host incluyendo caracteres alfanuméricos y guiones. Como puede observarse se ha quitado la barra invertida delante del guión dado que se trata de un carácter especial cuando va entre corchetes.

La combinación `\.` equivale al literal `.` Como utilizamos el puntero fuera de las clases de carácter, es necesario escaparlo para que sólo coincida con el punto literal.

La subexpresión `[a-zA-Z0-9\-\_]+\.` equivale al resto del nombre del dominio, incluyendo letras, números, guiones y más puntos si fueran necesarios, hasta el final de la cadena. Si analiza esta expresión, descubrirá que es posible crear direcciones no válidas equivalentes a la expresión regular. Resulta prácticamente imposible capturar todos los casos, pero hemos logrado mejorar bastante la situación. Puede volver a definir esta expresión de muchas formas. Por ejemplo, puede enumerar todos los TLD válidos. Ahora bien, es necesario tener cuidado a la hora de restringir elementos ya que una función de validación que rechaza un 1% de los datos válidos resulta mucho más molesta que una que permita un 10% de datos no válidos. Una vez analizadas las expresiones regulares, ya podemos centrarnos en las funciones de PHP que las utilizan.

Buscar subcadenas con expresiones regulares

La búsqueda de subcadenas es la aplicación principal de las expresiones regulares que acabamos de desarrollar. Las dos funciones disponibles en PHP para buscar coincidencias con expresiones regulares de tipo POSIX son `ereg()` y `eregi()`. La sintaxis de la función `ereg()` es la siguiente:

```
int ereg(string patrón, string búsqueda, array [coincidencias]);
```

Esta función busca la cadena *búsqueda* para encontrar coincidencias con la expresión regular *patrón*. Si se encuentran coincidencias para las subexpresiones de *patrón*, se almacenarán en la matriz *coincidencias*, una subexpresión por cada elemento de matriz. La función `eregi()` es idéntica con la salvedad de que no discrimina entre mayúsculas y minúsculas. Podemos adaptar el ejemplo Smart Form para utilizar expresiones regulares de la siguiente forma:

```
if (!ereg('^([a-zA-Z0-9\-\_]+@[a-zA-Z0-9\-\_]+\.[a-zA-Z0-9\-\_]+\.)$', $email))
{
    echo 'That is not a valid email address. Please return to the'
    . ' previous page and try again.';
    exit;
}
$toaddress = 'feedback@ejemplo.com'; // el valor predeterminado
if (ereg('shop|customer|service|retail', $feedback))
    $toaddress = 'retail@ejemplo.com';
else if (ereg('deliver.*|fulfil.*', $feedback))
    $toaddress = 'fulfilment@ejemplo.com';
else if (ereg('bill|account', $feedback))
    $toaddress = 'accounts@ejemplo.com';
```

```
if (ereg('bigcustomer\.com', $email))
    $toaddress = 'bob@ejemplo.com';
```

Sustituir subcadenas con expresiones regulares

También podemos utilizar expresiones regulares para buscar y reemplazar subcadenas de la misma forma que utilizamos `str_replace()`. Las dos funciones disponibles para realizar esta operación son `ereg_replace()` y `eregi_replace()`. La función `ereg_replace()` tiene la siguiente sintaxis:

```
string ereg_replace(string patrón, string sustitución, string búsqueda);
```

Esta función busca la expresión regular *patrón* en la cadena *búsqueda* y la reemplaza con la cadena *sustitución*. La función `eregi_replace()` es idéntica con la diferencia de que no discrimina entre mayúsculas y minúsculas.

Dividir cadenas con expresiones regulares

Otra función de expresión regular útil es `split()`, cuya sintaxis es la siguiente:

```
array split(string patrón, string búsqueda, int [máx]);
```

Esta función divide la cadena *búsqueda* en subcadenas en la expresión regular *patrón* y devuelve las subcadenas en una matriz.

El valor entero *máx* limita el número de elementos que puede incluir la matriz. Esta función resulta útil para dividir nombres de dominio o fechas. Por ejemplo,

```
$address = 'username@ejemplo.com';
$arr = split('\.|\@', $address);
while (list($key, $value) = each($arr))
    echo '<br />'. $value;
```

Esta función divide el nombre del host en cinco componentes e imprime cada uno en una línea distinta.

Comparar funciones de cadenas y funciones de expresiones regulares

En general, la ejecución de funciones de expresiones regulares resulta menos eficaz que las funciones de cadena con funcionalidad similar. Si su aplicación es sencilla, utilice expresiones de cadena.

Lecturas adicionales

PHP consta de una gran cantidad de funciones de cadena. En este capítulo hemos visto las más sencillas, pero si tiene una necesidad concreta (como la traducción de caracteres al cirílico), consulte el manual en línea de PHP para averiguar si dispone de ella.

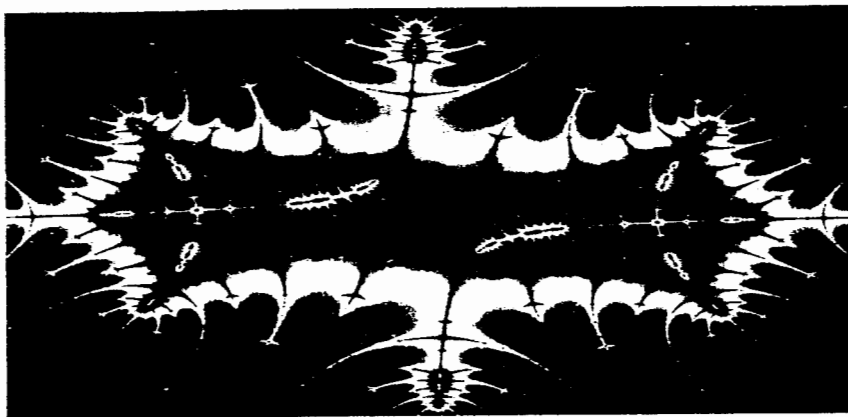
La cantidad de material disponible sobre expresiones regulares es ingente. Puede comenzar por la página man de la función `regex` si está utilizando UNIX. También encontrará artículos muy buenos en deved.com y phpbuilder.com.

En el sitio Web de Zend, se incluye una función de validación para correos electrónicos más compleja y potente que la desarrollada en este capítulo. Se denomina `MailVal()` y está disponible en <http://www.zend.com/codex.php?id=88&single=1>.

La correcta comprensión de las expresiones regulares lleva cierto tiempo. Cuanto más ejemplos examine y ejecute, más seguro se sentirá utilizándolas.

A continuación

En el siguiente capítulo, veremos varias formas de utilizar PHP para ahorrar tiempo y esfuerzos de programación, y evitar la redundancia al utilizar código preexistente.



5

Reutilizar código y crear funciones

En este capítulo explicaremos cómo la reutilización del código permite desarrollar código más coherente, fiable y sencillo de mantener con menos esfuerzo. Mostraremos técnicas para dividir el código en módulos y reutilizarlo. Para ello, comenzaremos por explicar el sencillo uso de las instrucciones `require()` e `include()` que permiten utilizar el mismo código en varias páginas. Explicaremos por qué resultan preferibles a las inclusiones en el lado del servidor. En el ejemplo que presentaremos se recurre a archivos de inclusión para lograr un aspecto visual y operativo uniforme en todo el sitio. Explicaremos cómo escribir funciones propias y llamarlas utilizando funciones de generación de páginas y formularios como ejemplos. En este capítulo abordaremos los siguientes aspectos:

- Reutilizar código
- Utilizar `require()` e `include()`
- Introducción a las funciones
- Definir funciones
- Utilizar parámetros
- Ámbito
- Devolver valores
- Llamadas por referencia frente a llamadas por valor
- Recursión

Reutilizar código

Uno de los objetivos de los ingenieros informáticos consiste en reutilizar código para no tener que escribirlo de nuevo. No porque se trate de un grupo especialmente vago sino porque la reutilización de código contribuye a reducir los costes, a aumentar la fiabilidad del código y a mejorar la uniformidad de los resultados. Lo ideal sería que los nuevos proyectos se crearan combinando componentes de código ya existentes, con un mínimo de desarrollo desde cero.

Costes

Durante la vida útil de un fragmento de código, se invierte más tiempo en modificarlo, probarlo y documentarlo que en crearlo. Si está escribiendo código comercial, debería intentar limitar el número de líneas que se utilizan dentro de la organización.

Una forma práctica de lograrlo consiste en volver a utilizar código ya creado en lugar de escribir versiones ligeramente diferentes del mismo código para realizar una nueva tarea. Menos código significa menos costes. Si ya existe software que satisface sus necesidades para un proyecto, adquiéralo. El coste de comprar software existente es siempre inferior al coste de desarrollar un producto equivalente. Ponga mucha atención si el software existente no cubre exactamente sus necesidades ya que su modificación podría resultar más difícil que su creación desde cero.

Fiabilidad

Si un módulo de código se utiliza en otra parte de la organización, es muy probable que se haya probado exhaustivamente. Aunque se trata de unas pocas líneas, si se vuelve a escribir, es probable que pasemos algún elemento por alto incorporado por su autor original o que se agregó al código tras descubrir un fallo durante la fase de prueba. El código existente suele ser más fiable que el código recién creado.

Uniformidad

Las interfaces externas de nuestro sistema, incluidas las interfaces de usuario y las interfaces para los sistemas externos, deben ser uniformes. Para escribir código nuevo que resulte uniforme con respecto a la forma en la que funcionan el resto de las partes del sistema se necesita una voluntad y un esfuerzo deliberado. Si reutilizamos código ejecutado en otra parte del sistema, la uniformidad quedará garantizada automáticamente. Sobre todas estas ventajas, la reutilización del código significa menos trabajo, siempre y cuando dicho código sea modular y esté bien

escrito. Al trabajar, intente reconocer secciones de su código a las que pueda llamar en el futuro.

Utilizar require() e include()

PHP incorpora dos instrucciones muy sencillas pero de gran utilidad para permitir la reutilización de cualquier tipo de código. Mediante el uso de las instrucciones `require()` o `include()` puede cargar un archivo en su secuencia de comandos de PHP. El archivo puede contener todos aquellos elementos que se incluirían por regla general en una secuencia de comandos, incluidas instrucciones de PHP, etiquetas HTML, funciones de PHP o clases de PHP. Estas instrucciones funcionan de manera similar a las inclusiones del lado del servidor que ofrecen muchos servidores Web y a las instrucciones `#include` de C o C++.

Utilizar require()

El siguiente código se almacena en un archivo llamado `reusable.php`:

```
<?php
echo 'Here is a very simple PHP statement.<br />';
?>
```

El siguiente código se almacena en un archivo llamado `main.php`:

```
<?php
echo 'This is the main file.<br />';
require( 'reusable.php' );
echo 'The script will end now.<br />';
?>
```

Si carga `reusable.php`, es probable que no le sorprenda ver aparecer la secuencia "Here is a very simple PHP statement." en el navegador. Si carga el archivo `main.php` ocurrirá algo un tanto más interesante. El resultado de esta secuencia de comandos se ilustra en la figura 5.1.

Se necesita un archivo para utilizar la instrucción `require()`. En el ejemplo anterior, utilizamos el archivo `reusable.php`. Al ejecutar nuestra secuencia de comandos, la instrucción `require()`

```
require( 'reusable.php' );
```

se sustituye por los contenidos del archivo solicitado y, a continuación, se ejecuta la secuencia de comandos. Esto implica que al cargar `main.php`, se ejecuta como si la secuencia de comandos estuviera escrita de la siguiente forma:

```
<?php
echo 'This is the main file.<br />';
echo 'Here is a very simple PHP statement.<br />';
```

```
echo 'The script will end now.<br />';
?>
```

Al utilizar `require()` es necesario tener en cuenta las diferentes formas en las que se procesan las extensiones de nombre de archivo y las etiquetas de PHP.

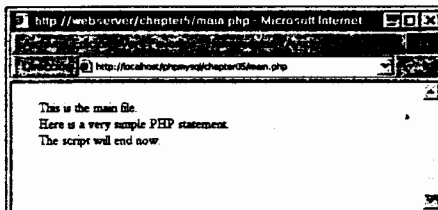


Figura 5.1. El resultado de `main.php` muestra el resultado de la instrucción `require()`.

Extensiones de nombre de archivo y `require()`

PHP no examina la extensión del nombre de archivo en el archivo requerido. Esto significa que puede asignar el nombre que desee a su archivo siempre y cuando no tenga previsto llamarlo directamente. Al utilizar `require()` para cargar el archivo, se convertirá de manera efectiva en parte de un archivo de PHP y se ejecutará como tal.

Por regla general, las instrucciones de PHP no se procesarán si estuvieran en un archivo llamado, por ejemplo, `page.html`. Sólo se llama a PHP para analizar archivos al definir extensiones como `.php` (aunque en su archivo de configuración de servidor Web puede ser diferente). Sin embargo, si carga la página `page.html` a través de una instrucción `require()`, se procesarán todas las instrucciones de PHP incluidas en su interior. Por lo tanto, puede utilizar cualquier extensión que desee para archivos de inclusión, pero conviene utilizar una convención lógica, como `.inc` o `.php`.

Recuerde que si almacena los archivos que terminan en `.inc` o alguna otra extensión no estándar en el árbol de documentos Web y los usuarios los cargan directamente en el navegador, podrán ver el código en forma de texto sin procesar, incluidas las contraseñas. Por lo tanto, es importante almacenar los archivos de inclusión fuera del árbol de documentos o utilizar extensiones estándar.

Etiquetas de PHP y `require()`

En nuestro ejemplo, el archivo reutilizable (`reusable.php`) se escribe de la siguiente forma:

```
<?php
echo 'Here is a very simple PHP statement.<br />';
?>
```

El código de PHP se coloca dentro del archivo en etiquetas de PHP. **Necesitará** realizar esta operación si desea que el código PHP incluido en el archivo **requerido** sea tratado como código de PHP. Si no abre una etiqueta de PHP, su **código será** tratado como texto o código HTML y no se ejecutará.

Utilizar `require()` para plantillas de sitios Web

Si las páginas Web de su compañía presentan un aspecto visual y operativo uniforme, puede utilizar PHP para agregar la plantilla y los elementos estándar utilizando `require()`.

Por ejemplo, las páginas del sitio Web de la compañía TLA Consulting presentan la apariencia que se muestra en la figura 5.2. Cuando se necesita crear una nueva página, el desarrollador puede abrir una existente, recortar el texto del archivo e introducir el nuevo texto, y guardar el archivo con otro nombre.

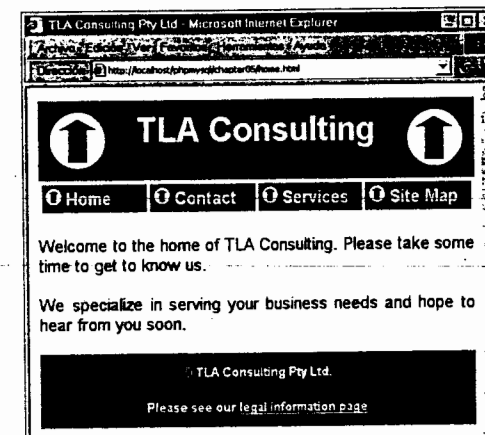


Figura 5.2. El sitio Web de TLA Consulting presenta un aspecto visual y operativo estándar en todas sus páginas.

Considere la siguiente situación: imagine un sitio Web que lleva mucho tiempo activo y consta de decenas, centenas o miles de páginas con un estilo común. Entonces se toma la decisión de cambiar parte de su aspecto. Puede tratarse de un cambio pequeño, como agregar una dirección de correo electrónico al pie de página de todas las páginas o incluir una nueva entrada en el menú de navegación. Seguro que no le apetece aplicar este pequeño cambio a todas las páginas.

La posibilidad de reutilizar secciones de código HTML comunes a todas las páginas es una opción mucho más práctica que cortar y pegar los cambios en decenas, centenas o miles de páginas.

En el listado 5.1 se recoge el código fuente de la página de inicio (home.html) ilustrada en la figura 5.2.

Listado 5.1. home.html. Código HTML de la página de inicio de TLA Consulting.

```
<html>
<head>
  <title>TLA Consulting Pty Ltd</title>
  <style>
    h1 {color:white; font-size:24pt; text-align:center;
      font-family:arial,sans-serif}
    .menu {color:white; font-size:12pt; text-align:center;
      font-family:arial,sans-serif; font-weight:bold}
    td {background:black}
    p {color:black; font-size:12pt; text-align:justify;
      font-family:arial,sans-serif}
    p.footer {color:white; font-size:9pt; text-align:center;
      font-family:arial,sans-serif; font-weight:bold}
    a:link,a:visited,a:active {color:white}
  </style>
</head>
<body>

  <!-- page header -->
  <table width="100%" cellpadding="12" cellspacing="0" border="0">
    <tr bgcolor="black">
      <td align="left"></td>
      <td>
        <h1>TLA Consulting</h1>
      </td>
      <td align="right"></td>
    </tr>
  </table>

  <!-- menu -->
  <table width="100%" bgcolor="white" cellpadding="4" cellspacing="4">
    <tr>
      <td width="25%">
        
        <span class="menu">Home</span></td>
      <td width="25%">
        
        <span class="menu">Contact</span></td>
      <td width="25%">
        
        <span class="menu">Services</span></td>
      <td width="25%">
        
        <span class="menu">Site Map</span></td>
    </tr>
  </table>

  <!-- page content -->
```

```
<p>Welcome to the home of TLA Consulting.
Please take some time to get to know us.</p>
<p>We specialize in serving your business needs
and hope to hear from you soon.</p>

<!-- page footer -->
<table width="100%" bgcolor="black" cellpadding="12" border="0">
<tr>
  <td>
    <p class="foot">&copy; TLA Consulting Pty Ltd.</p>
    <p class="foot">Please see our
      <a href="legal.php">legal information page</a></p>
  </td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

En el listado 5.1 puede ver que el archivo consta de un número de secciones distintas. El encabezado contiene las definiciones CSS (del inglés, Cascading Style Sheet, Hoja de estilo en cascada) utilizadas por esta página. La sección titulada "page header" (encabezado de página) muestra el nombre de la compañía y el logotipo, la sección "menu" (menú) crea la barra de navegación de la página y la sección "page content" (contenido de página) integra el texto exclusivo de esta página. A continuación, aparece el pie de página. Podemos dividir este archivo y designar las distintas partes como header.inc, home.php y footer.inc. Las secciones header.inc y footer.inc contendrán código que se reutilizará en otras páginas.

El archivo home.php sustituye a home.html y contiene el texto exclusivo de esta página y dos instrucciones require() como se muestra en el listado 5.2.

Listado 5.2. home.php. Código PHP que produce la página de inicio de TLA.

```
<?php
require('header.inc');
?>

<!-- page content -->
<p>Welcome to the home of TLA Consulting.
Please take some time to get to know us.</p>
<p>We specialize in serving your business needs
and hope to hear from you soon.</p>

<?php
require('footer.inc');
?>
```

La instrucción require() de home.php carga los archivos header.inc y footer.inc.

Como se mencionó, el nombre asignado a estos archivos no afecta a la forma en la que se procesan al llamarlos con require(). Una convención habitual, aunque del todo opcional, consiste en llamar a archivos parciales que terminarán incluidos en otros archivos algo.inc (aquí inc equivale a incluir). También resulta habi-

tual, además de conveniente, colocar los archivos que se incluirán dentro de un directorio al que puedan acceder sus secuencias de comandos pero no permitir que se carguen individualmente a través del servidor Web. De esta forma impediremos su carga, lo que dará lugar a: a) que se produzcan errores si la extensión del archivo es .php pero sólo contienen una página o secuencia de comandos parcial o b) permitir que se pueda leer el código fuente si ha utilizado otra extensión.

El archivo header.inc contiene las definiciones de CSS utilizadas por la página, las tablas que muestran el nombre de la compañía y los menús de navegación como se ilustran en el listado 5.3.

Listado 5.3. header.inc. El encabezado reutilizable para todas las páginas Web de TLA.

```
<html>
<head>
  <title>TLA Consulting Pty Ltd</title>
  <style type="text/css">
    h1 {color:white; font-size:24pt; text-align:center;
      font-family:arial,sans-serif}
    .menu {color:white; font-size:12pt; text-align:center;
      font-family:arial,sans-serif; font-weight:bold}
    td {background:black}
    p {color:black; font-size:12pt; text-align:justify;
      font-family:arial,sans-serif}
    p.foot {color:white; font-size:9pt; text-align:center;
      font-family:arial,sans-serif; font-weight:bold}
    a:link,a:visited,a:active {color:white}
  </style>
</head>
<body>

  <!-- page header -->
  <table width="100%" cellpadding="12" cellspacing="0" border="0">
    <tr bgcolor="black">
      <td align="left"></td>
      <td>
        <h1>TLA Consulting</h1>
      </td>
      <td align="right"></td>
    </tr>
  </table>

  <!-- menu -->
  <table width="100%" bgcolor="white" cellpadding="4" cellspacing="4">
    <tr>
      <td width="25%">
        
        <span class="menu">Home</span></td>
      <td width="25%">
        
        <span class="menu">Contact</span></td>
      <td width="25%">
```

```
        
        <span class="menu">Services</span></td>
      <td width="25%">
        
        <span class="menu">Site Map</span></td>
    </tr>
  </table>
```

El archivo footer.inc contiene la tabla que muestra el pie de página en la parte inferior de cada página. Este archivo se muestra en el listado 5.4.

Listado 5.4. footer.inc. El pie de página reutilizable para todas las páginas Web de TLA.

```
<!-- page footer -->
<table width="100%" bgcolor="black" cellpadding="12" border="0">
  <tr>
    <td>
      <p class="foot">&copy; TLA Consulting Pty Ltd.</p>
      <p class="foot">Please see our <a href="legal.php">legal
information page</a></p>
    </td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>
```

Este enfoque facilita la tarea de lograr una apariencia uniforme en un sitio Web y permite crear una página Web con el mismo estilo escribiendo algo así como:

```
<?php require('header.inc'); ?>
Here is the content for this page
<?php require('footer.inc'); ?>
```

Pero incluso tras crear una gran cantidad de páginas utilizando este encabezado y este pie de página, resulta sencillo modificar sus respectivos archivos. Con independencia del tipo de cambio que desee realizar (una pequeña variación o modificar el diseño completo del sitio), sólo necesitará realizar el cambio una vez. No tendrá que variar cada página del sitio porque todas ellas se cargan en los archivos de encabezado y pie de página.

El ejemplo visto utiliza únicamente HTML en el cuerpo, en el encabezado y en el pie de página. Pero no tiene por qué ser así. Dentro de estos archivos, podríamos utilizar instrucciones de PHP para generar dinámicamente partes de las páginas.

Si desea que un archivo se procese como archivo de texto sencillo o como HTML, y no se ejecute código de PHP, puede utilizar la función `readfile()`, que reproduce el contenido de un archivo sin analizarlo. Puede ser una importante medida de seguridad si utiliza textos proporcionados por el usuario.

Utilizar include()

Las instrucciones `require()` e `include()` son prácticamente idénticas. La única diferencia entre ambas es que cuando fallan, la instrucción `require()` de-

vuelve un error terminal, mientras que la instrucción `include()` devuelve una advertencia.

Utilizar `require_once()` e `include_once()`

Existen dos variaciones de `require()` e `include()`: `require_once()` e `include_once()`. La función de estas construcciones es garantizar que el archivo incluido sólo se incluye una vez. En los ejemplos que hemos desarrollado hasta el momento, encabezados y pies de página, no resulta especialmente útil.

Sí lo es cuando se utiliza `require()` e `include()` para incluir bibliotecas de funciones. Mediante estas construcciones evitamos incluir inadvertidamente la misma biblioteca de funciones dos veces, lo que volvería a definir las funciones y generaría un error.

Utilizar `auto_prepend_file` y `auto_append_file`

Si queremos utilizar la instrucción `require()` para agregar el encabezado y el pie de página de todas las páginas, existe otra forma de hacerlo. Dos de las opciones de configuración del archivo `php.ini` son `auto_prepend_file` y `auto_append_file`. Si asignamos estas opciones a los archivos de encabezado y pie de página, estaremos seguros de que se cargarán antes y después de cada página. Los archivos incluidos mediante estas directivas se comportan como si se hubieran añadido por medio de una instrucción `include()`; es decir, si falta un archivo, se genera una advertencia. En Windows, la configuración presentará este aspecto:

```
auto_prepend_file = "c:/inetpub/include/header.inc"
auto_append_file = "c:/inetpub/include/footer.inc"
```

En UNIX, la configuración presentará este aspecto:

```
auto_prepend_file = "/home/username/include/header.inc"
auto_append_file = "/home/username/include/footer.inc"
```

Si utiliza estas directivas no necesitará escribir las instrucciones `require()`, pero los encabezados y pies de página dejarán de ser opcionales.

Si está utilizando un servidor Web Apache, puede cambiar varias opciones de configuración como éstas en directorios individuales. Para ello, debe configurar el servidor para permitir que el archivo o archivos de configuración principales sean sustituidos. Para configurar las funciones de anexión al principio o al final de un directorio, cree un archivo llamado `.htaccess` en el directorio. Este archivo debe contener las dos siguientes líneas:

```
php_value auto_prepend_file "/home/username/include/header.inc"
php_value auto_append_file "/home/username/include/footer.inc"
```

Fíjese en que la sintaxis resulta ligeramente diferente con respecto a la misma opción en `php.ini` así como el elemento `php_value` situado al principio de la

línea. No hay signo igual. También puede alterar otra serie de parámetros de configuración de esta forma.

La posibilidad de establecer opciones en el archivo `.htaccess` en lugar de hacerlo en el archivo `php.ini` o en los archivos de configuración de su servidor Web brindan una gran versatilidad. Puede alterar los parámetros en un equipo compartido que sólo afecte a sus directorios. No es necesario reiniciar el servidor Web ni disponer de acceso de administrador. Una de las desventajas del método `.htaccess` es que los archivos se leen y se analizan cada vez que se solicita un archivo de dicho directorio en lugar de uno al inicio, lo que afecta al rendimiento.

Utilizar las funciones de PHP

La mayoría de los lenguajes de programación constan de funciones. Éstas se utilizan para separar el código que realiza una tarea simple y bien definida. Las funciones facilitan la lectura del código y nos permiten volver a utilizarlo cuando necesitamos realizar la misma tarea. Una función es un módulo de código autónomo que establece una interfaz de llamada, realiza alguna tarea y, opcionalmente, devuelve un resultado. Ya hemos visto una serie de funciones. En los capítulos anteriores, hemos llamado a varias funciones integradas en PHP. También hemos creado algunas funciones sencillas y se han comentado. En esta sección vamos a analizar en mayor detalle las operaciones de llamar y desarrollar funciones.

Llamar funciones

La siguiente línea representa la llamada más sencilla a una función:

```
nombre_función();
```

Esta línea llama a una función denominada `nombre_función()` que no requiere parámetros. Esta línea de código ignora cualquier valor que pudiera devolver la función.

Existen varias funciones que se llaman de la misma forma. La función `phpinfo()` suele resultar útil para realizar pruebas porque muestra la versión de PHP instalada, información sobre PHP, la configuración del servidor y valores sobre varias variables de PHP y de servidor. Esta función no toma parámetros y por regla general ignora el valor devuelto. Las llamadas a `phpinfo()` presentan este aspecto:

```
phpinfo();
```

La mayor parte de las funciones requieren uno o más parámetros, que son las entradas de las funciones. Los parámetros se pasan colocando los datos o el nombre de una variable con los datos incluidos dentro del paréntesis tras su nombre. La llamada a una función con un parámetro presenta este aspecto:

```
nombre_función('parámetro');
```

En ese caso, el parámetro utilizado es una cadena que contiene únicamente la palabra parámetro, pero las siguientes llamadas también son correctas según la función:

```
nombre_función(2);
nombre_función(7.993);
nombre_función($variable);
```

En la última línea, `$variable` puede ser cualquier tipo de variable de PHP, incluso una matriz. Un parámetro puede ser cualquier tipo de datos pero las funciones concretas suelen necesitar tipos de datos dados.

Para saber cuántos parámetros tomó una función, qué representa cada uno de ellos y el tipo que necesitan, basta con consultar su sintaxis. Al describir las funciones solemos incluir su sintaxis. A continuación, se recoge la sintaxis de la función `fopen()`:

```
resource fopen( string nombre_de_archivo, string modo
[, bool usar_ruta_inclusión [, resource zcontexto]])
```

Esta sintaxis nos indica varias cosas y es importante saber interpretarlas. En concreto, el término `resource` que aparece delante del nombre de la función indica que devolverá un puntero (un puntero de archivo). Los parámetros de la función se incluyen dentro de los paréntesis. En el caso de `fopen()` tenemos cuatro. El nombre del archivo y el modo son cadenas, el parámetro `usar_ruta_inclusión` es un valor Booleano y `zcontexto` es un puntero. Los corchetes que rodean a `usar_ruta_inclusión` y `zcontexto` indican que se trata de parámetros opcionales. Podemos incluir valores o ignorar el parámetro, en cuyo caso se utilizará el predeterminado. Sin embargo, en funciones con más de un parámetro opcional, sólo se pueden ignorar los situados a la derecha. Por ejemplo, al utilizar `fopen()`, podemos ignorar `zcontexto` o tanto `usar_ruta_inclusión` como `zcontexto`, pero no `usar_ruta_inclusión` y proporcionar `zcontexto`. Tras examinar la sintaxis de esta función, sabemos que el siguiente fragmento de código es una llamada válida a `fopen()`:

```
$name = 'myfile.txt';
$openmode = 'r';
$fp = fopen($name, $openmode)
```

Este código llama a la función `fopen()`. El valor devuelto se almacenará en la variable `$fp`. Hemos optado por pasarle una variable llamada `$name` que contiene una cadena que representa el archivo que queremos abrir y una variable llamada `$openmode` que contiene una cadena que representa el modo en el que queremos abrir el archivo. En cuanto al tercer y cuarto parámetros opcionales, hemos decidido no utilizarlos.

Llamar a una función no definida

Si intenta llamar a una función que no existe, obtendrá un mensaje de error como el ilustrado en la figura 5.3.

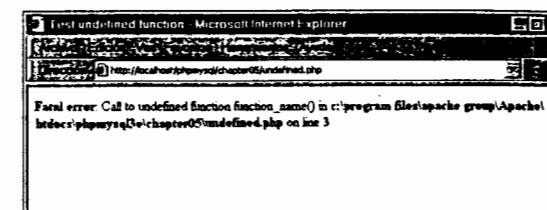


Figura 5.3. Este mensaje de error es el resultado de llamar a una función que no existe.

Los mensajes de error que PHP devuelve suelen ser de gran utilidad. Éste nos indica exactamente en qué archivo tuvo lugar el error, en qué línea de la secuencia de comandos y el nombre de la función que intentamos llamar. De esta forma resultará muy sencillo buscar el error y corregirlo.

Si se recibe este mensaje de error, hay que comprobar dos cosas:

- ¿Está escrita correctamente la función?
- ¿Existe la función en la versión de PHP que está utilizando?

No siempre resulta sencillo recordar cómo se escribe una función. Por ejemplo, algunos nombres de función formados por dos palabras utilizan un guión bajo para separarlas y otras no. La función `stripslashes()` se compone de dos palabras juntas mientras que la función `strip_tags()` utiliza un guión bajo para separar sus dos palabras. Si se escribe incorrectamente el nombre de una función en una llamada se devolverá el error ilustrado en la figura 5.3.

Muchas de las funciones que utilizamos en este libro no existen en PHP4 ya que asumimos que está utilizando la versión PHP5. En cada nueva versión se definen nuevas funciones por lo que las nuevas funcionalidades y el mayor rendimiento justifican la actualización. Si desea saber cuándo se ha agregado una función concreta, puede consultar el manual en línea. Si intenta llamar a una función no declarada en la versión que esté ejecutando obtendrá como resultado un error como el que se ilustra en la figura 5.3. Este mensaje de error también puede aparecer si la función invocada forma parte de una extensión de PHP que no se haya cargado. Por ejemplo, si intenta utilizar funciones de la biblioteca GD (manipulación de imágenes) y no la ha instalado, se generará este mensaje de error.

Funciones y el uso de mayúsculas y minúsculas

Recuerde que las llamadas a funciones no discriminan entre mayúsculas y minúsculas por lo que las secuencias `function_name()`, `Function_Name()` o `FUNCTION_NAME()` son igualmente válidas y devuelven el mismo resultado. Puede utilizar el patrón que le resulte más sencillo de leer pero debe intentar mantener cierta uniformidad. En este libro, así como en la mayor parte de la documentación de PHP, se utilizan las minúsculas como convención.

Es importante recordar que los nombres de función se comportan de manera diferente a los nombres de variable. Los nombres de variable discriminan entre mayúsculas y minúsculas, por lo que \$Name y \$name serán dos variables diferentes mientras que Name () y name () identifican la misma función.

¿Por qué debería crear funciones propias?

En anteriores capítulos hemos visto ejemplos de cómo utilizar algunas de las funciones incorporadas de PHP. Sin embargo, la verdadera potencia de un lenguaje de programación se demuestra en la capacidad para crear funciones personalizadas. Las funciones incorporadas de PHP nos permiten interactuar con archivos, utilizar una base de datos, crear gráficos y establecer conexiones a otros servidores. Sin embargo, a lo largo de su vida profesional descubrirá muchas veces que necesita realizar una operación no prevista por los creadores del lenguaje.

Afortunadamente, PHP permite crear funciones para realizar cualquier tarea deseada. Con toda probabilidad, su código combinará funciones existentes con lógica propia desarrollada para realizar una tarea. Si está escribiendo un bloque de código que probablemente desee utilizar de nuevo en varios puntos de una secuencia de comandos o en varias secuencias de comandos, es aconsejable que declare dicho bloque en forma de función.

La declaración de una función permite utilizar el código creado de la misma forma que las funciones incorporadas. Bastará con llamar a la función y definir los parámetros necesarios, lo que implica que puede llamar a la función y volver a utilizarla varias veces en la secuencia de comandos.

Estructura básica de una función

La declaración de una función crea o declara una nueva función. La declaración comienza con la palabra clave `function`, incluye el nombre de la función, los parámetros obligatorios y contiene el código que se ejecutará cada vez que se llame a la función. A continuación, se recoge el ejemplo de una función trivial:

```
function my_function()
{
    echo 'My function was called';
}
```

Esta declaración de función comienza con el término `function`, para que los lectores humanos y el analizador de PHP sepan que lo que viene a continuación es una función definida por el usuario. El nombre de la función es `my_function`. Podemos llamar a nuestra nueva función con la siguiente instrucción:

```
my_function();
```

Como habrá supuesto, la llamada a esta función devolverá la frase "My function was called" en el navegador.

Las funciones integradas están disponibles para su uso en todas las secuencias de comandos de PHP, pero si declara sus propias funciones, sólo estarán disponibles para la secuencia o secuencias de comandos en las que se declaren. Conviene incluir en un archivo las funciones más utilizadas y recurrir a un instrucción `require()` dentro de las secuencias de comandos para acceder a ellas.

Dentro de una función, las llaves encierran el código que realiza la tarea requerida. En su interior se pueden incluir todos aquellos elementos válidos de PHP como llamadas de función, declaraciones de nuevas variables o funciones, instrucciones `require()` o `include()` y código HTML. Si queremos salir de PHP dentro de una función y escribir HTML, podemos hacerlo de la misma forma que en cualquier otra parte de la secuencia de comandos: mediante una etiqueta de cierre de PHP seguida del código HTML. A continuación se recoge una modificación válida del ejemplo anterior que genera el mismo resultado:

```
<?php
    function my_function()
    {
    ?>
    My function was called
    <?php
    }
```

Fíjese en que el código de PHP aparece encerrado entre etiquetas de apertura y cierre de PHP. En la mayor parte de los ejemplos de código utilizados en este libro se incluyen estas etiquetas. En este caso se muestran porque resultan necesarias dentro del ejemplo así como por encima y por debajo de él.

Designar funciones

Lo más importante que recordar a la hora de asignar nombres a las funciones es que deberían ser cortos y descriptivos. Si su función crea un encabezado de página, `encabezadopag()` o `encabezado_pag` serían buenas elecciones.

A continuación se indican varias limitaciones:

- No se puede utilizar el mismo nombre asignado a una función existente.
- El nombre de la función sólo puede contener letras, dígitos y guiones bajos.
- El nombre de la función no puede comenzar por un dígito.

Muchos lenguajes permiten volver a utilizar nombres de funciones. Esta opción se conoce como sobrecarga de funciones. Sin embargo, PHP no admite esta posibilidad por lo que sus funciones no pueden tener el mismo nombre que una función incorporada o una función existente definida por el usuario. Fíjese en que aunque las secuencias de comando de PHP conocen las funciones integradas en el lenguaje,

las funciones definidas por el usuario sólo existen en las secuencias de comandos declaradas. Por lo tanto, podemos volver a utilizar el nombre de una función en un archivo diferente aunque esta práctica genera confusión y debería evitarse.

Los siguientes nombres de función son válidos:

```
name()
name2()
name_three()
_namefour()
```

Estos otros no lo son:

```
$name()
name-six()
fopen()
```

(El último sería válido si no existiese una función con el mismo nombre.)

Aunque \$name no es un nombre válido de función, una invocación como

```
$name();
```

se ejecutaría correctamente, en función del valor de \$name. Se debe a que PHP toma el valor almacenado en \$name, busca una función con ese nombre e intenta invocarla. Este tipo de función se denomina función de variable y puede que en ocasiones le resulte útil.

Utilizar parámetros

Para poder realizar su trabajo, la mayor parte de las funciones requieren el uso de uno o varios parámetros. Un parámetro permite pasar datos dentro de una función. A continuación, se recoge el ejemplo de una función que requiere un parámetro. Esta función toma una matriz unidimensional y la muestra en una tabla.

```
function create_table($data)
{
    echo '<table border = 1>';
    reset($data); // Recuerde que se utiliza para apuntar al inicio
    $value = current($data);
    while ($value)
    {
        echo "<tr><td>$value</td></tr>\n";
        $value = next($data);
    }
    echo '</table>';
}
```

Si llamamos a la función `create_table()` de la siguiente forma:

```
$my_array = array('Line one.', 'Line two.', 'Line three.');
```

```
create_table($my_array);
```

se generará el resultado ilustrado en la figura 5.4.

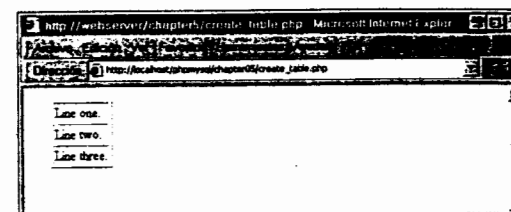


Figura 5.4. Esta tabla HTML es el resultado de llamar a la función `create_table()`.

Los parámetros nos permiten obtener datos creados fuera de la función (en este caso la matriz `$data`) dentro de la función. Como ocurre con las funciones incorporadas, las definiciones establecidas por el usuario pueden tener varios parámetros así como parámetros opcionales. Podemos mejorar la función `create_table()` de varias formas, pero una de ellas podría consistir en permitir que el invocador especifique el borde de la tabla u otros atributos. A continuación, se recoge una versión mejorada de la función. Resulta muy similar, pero nos permite establecer la anchura del borde de la tabla así como el espacio y relleno de las celdas.

```
function create_table2( $data, $border = 1, $cellpadding = 4, $cellspacing = 4 )
{
    echo "<table border='\$border' cellpadding = '$cellpadding' " .
        " cellspacing='\$cellspacing'>";
    reset($data);
    $value = current($data);
    while ($value)
    {
        echo "<tr><td>$value</td></tr>\n";
        $value = next($data);
    }
    echo '</table>';
}
```

El primer parámetro de `create_table2()` sigue siendo obligatorio. Los otros tres parámetros son opcionales porque se han definido valores predeterminados. Podemos obtener un resultado muy similar al ilustrado en la figura 5.4 con la siguiente llamada a `create_table2()`.

```
create_table2($my_array);
```

Si queremos mostrar los mismos datos con más detalles, podríamos llamar a la función de la siguiente forma:

```
create_table2($my_array, 3, 8, 8);
```

No es necesario indicar los valores opcionales (podemos suministrar algunos e ignorar otros). Los parámetros se asignarán de izquierda a derecha.

Recuerde que no se puede dejar sin definir un parámetro opcional y definir otro situado por detrás. En este ejemplo, si desea pasar un valor para `cellspacing`,

también deberá pasar otro cellpadding. Ésta suele ser una fuente común de errores de programación. También es la razón por la que los parámetros opcionales se especifican al final en cualquier lista de parámetros.

La siguiente llamada de función:

```
create_table2($my_array, 3);
```

resulta perfectamente válida: establece \$border en 3 y deja los parámetros \$cellpadding y \$cellspacing en sus valores predeterminados.

También puede declarar funciones que acepten un número de parámetros variable. Por medio de las funciones de ayuda func_num_args(), func_get_arg() y func_get_args() puede saber cuántos parámetros se han pasado y qué valores tienen. Veamos un ejemplo:

```
function var_args()
{
    echo "Number of parameters:";
    echo func_num_args();

    echo '<br />';
    $args = func_get_args();
    foreach ($args as $arg)
        echo $arg.'<br />';
}
```

Esta función indica el número de parámetros pasados e imprime cada uno de ellos. La función func_num_args() devuelve el número de argumentos pasados. La función func_get_args() devuelve una matriz de los argumentos. También puede acceder a los argumentos uno a uno por medio de la función func_get_arg(), a la que debe pasar el número de argumento al que desee acceder. (Los argumentos se numeran empezando desde cero.)

Ámbito

Es posible que se haya fijado en que cuando necesitamos utilizar variables dentro de un archivo requerido o incluido, basta con declararlo en la secuencia de comandos antes de la instrucción require() o include(), pero al utilizar una función, pasamos dichas variables dentro de la función de manera explícita. Esto se debe en parte a que no existe ningún mecanismo para pasar variables explícitamente a un archivo requerido o incluido y en parte a que el ámbito de las variables se comporta de forma diferente en las funciones.

El ámbito de una variable controla dónde resulta visible y el lugar en el que se puede utilizar. Cada lenguaje de programación adopta reglas diferentes a la hora de establecer el ámbito de las variables. Las de PHP son bastantes simples:

- El ámbito de las variables declaradas dentro de una función abarca desde la instrucción en la que se han declarado hasta las llaves de cierre situadas al

final de la función. Éste es el ámbito de función y las variables declaradas así se denominan variables locales.

- El ámbito de las variables declaradas fuera de funciones abarca desde la instrucción en la que se declaran hasta el final del archivo, pero no en el interior de funciones. Este ámbito es el ámbito global y las variables declaradas así se denominan variables globales.
- Las variables superglobales resultan visibles tanto dentro como fuera de las funciones (si desea obtener un listado de estas variables, consulte un capítulo anterior).
- El uso de las instrucciones require() e include() no afecta al ámbito. Si la instrucción se utiliza dentro de una función, se aplicará el ámbito de la función. Si no se encuentra dentro de una función, se aplica el ámbito global.
- La palabra clave global se puede utilizar manualmente para especificar que una variable definida o utilizada dentro de una función tiene ámbito global.
- Las variables se pueden eliminar manualmente llamando a unset(\$nombre_variable). Una variable deja de tener ámbito si se elimina.

Los siguientes ejemplos le ayudarán a aclarar estos conceptos. El fragmento de código que se incluye a continuación no genera ningún resultado. En concreto, se declara una variable llamada \$var dentro de la función fn(). Como la variable se declara dentro de una función, su ámbito es el de una función y sólo existirá desde donde se declara hasta el final de la función. Cuando volvamos a hacer referencia a \$var fuera de la función, se creará una nueva función llamada \$var. Esta nueva variable tiene ámbito global y estará visible hasta el final del archivo. Por desgracia, si la única instrucción que utilizamos con la nueva variable \$var es echo, nunca tendrá un valor.

```
function fn()
{
    $var = 'contents';
}
echo $var;
```

El siguiente ejemplo muestra lo contrario. En él se declara una variable fuera de la función y se intenta utilizar dentro de otra.

```
function fn()
{
    echo 'inside the function, $var = '.$var.'<br />';
    $var = 'contents2';
    echo 'inside the function, $var = '.$var.'<br />';
}
$var = 'contents 1';
fn();
echo 'outside the function, $var = '.$var.'<br />';
```

El resultado de este código será el siguiente:

```
inside the function, $var =
inside the function, $var = contents 2
outside the function, $var = contents 1
```

Las funciones no se ejecutan hasta que no se llaman, por lo que la primera instrucción es `$var = 'contents 1';`. Ésta crea una variable llamada `$var`, con ámbito global y su contenido es "contents 1". La siguiente instrucción ejecutada es una llamada a la función `fn()`. Las líneas incluidas dentro de la instrucción se ejecutan en orden. La primera línea de la función hace referencia a la variable llamada `$var`. Al ejecutar esta línea, no se puede ver la variable `$var` creada anteriormente, por lo que crea una nueva con ámbito de función e imprime su valor. Esto crea la primera línea de los resultados.

La siguiente línea de la función establece el contenido de `$var` en "contents 2". Como estamos dentro de la función, esta línea cambia el valor de la variable `$var` local, no de la global. La segunda línea del resultado verifica que este cambio funciona.

Con esto llegamos al final de la función y se ejecuta la secuencia de comandos. La instrucción `echo` demuestra que el valor de la variable global no ha cambiado.

Si queremos que una variable creada dentro de una función tenga ámbito global, podemos utilizar la palabra clave `global` de la siguiente forma:

```
function fn()
{
    global $var;
    $var = 'contents';
    echo 'inside the function, $var = '.$var.'<br />';
}

fn();
echo 'outside the function, $var = '.$var.'<br />';
```

En el siguiente ejemplo, la variable `$var` se ha definido como global lo que significa que tras llamar a la función, la variable también saldrá fuera de la función. El resultado de esta secuencia de comandos será el siguiente:

```
inside the function, $var = contents
outside the function, $var = contents
```

El ámbito de la variable abarca desde el punto en el que se ejecuta la línea global `$var;`. Podríamos haber declarado la función por encima o debajo de la línea de llamada. (Como observará, existe bastante diferencia entre el ámbito de función y el ámbito de variable.) La ubicación de la declaración de función no tiene relevancia. Lo importante es el lugar en el que se llame a la función y, por lo tanto, desde el que se ejecuta el código incluido en su interior. También puede utilizar la palabra clave `global` en la parte superior de una secuencia de comandos al utilizar por primera vez una variable para declarar que su ámbito abarca la secuencia de comandos. Éste es probablemente el uso más común de la palabra clave `global`.

Como puede ver por los ejemplos anteriores, resulta perfectamente válido volver a utilizar un nombre de variable para una variable dentro y fuera de una función sin que se produzcan interferencias entre ambas. Sin embargo, no conviene utilizar el mismo nombre porque sin un examen atento del código y del ámbito podría pensarse que se trata de las mismas variables.

Llamadas por referencia frente a llamadas por valor

Si desea escribir una función llamada `increment()` que nos permita incrementar un valor, podríamos vernos tentados a escribir lo siguiente:

```
function increment($value, $amount = 1)
{
    $value = $value + $amount;
}
```

Este código no sirve de nada. El resultado del siguiente código de prueba será 10.

```
$value = 10;
increment ($value);
echo $value;
```

Los contenidos de `$value` no han cambiado debido a las reglas de ámbito. Este código crea una variable llamada `$value` que contiene 10. A continuación llama a la función `increment()`. Se crea la variable `$value` de la función al llamarla. Se le agrega una unidad, por lo que el valor de `$value` pasa a 11 dentro de la función hasta que llega a su fin y volvemos al código que la llamó. En este código, la variable `$value` es diferente porque tiene ámbito global y no varía. Una forma de resolver este problema consiste en declarar `$value` en la función como global, pero esto implica que para poder utilizarla, la variable que queremos incrementar deberá llamarse `$value`. Una solución mejor sería utilizar las llamadas por referencia.

La forma normal de llamar a los parámetros de una función es pasándolos por valor. Al pasar un parámetro, se creará una nueva variable que contiene el valor pasado. Se trata de una copia del original. Puede modificar este valor como desee, pero el valor original de la variable fuera de la función seguirá siendo el mismo.

Una solución mejor es utilizar las llamadas por referencia. En este caso, cuando se pasa un parámetro a una función, en lugar de crear una nueva variable, la función recibe una referencia a la variable original. Esta referencia tiene un nombre de variable, que comienza por el símbolo del dólar (\$) y se puede utilizar de la misma forma que cualquier otra variable. La diferencia está en que en lugar de tener un valor propio, simplemente hace referencia al original. Cualquier cambio realizado a la referencia sólo afectará al original.

Para indicar que un parámetro debe pasarse por referencia se coloca un símbolo & delante del nombre del parámetro en la definición de función. No es necesario

ningún cambio en la llamada de función. El ejemplo de función anterior, `increment()`, se puede modificar para pasar un parámetro por referencia y lograr que funcione correctamente.

```
function increment(&$value, $amount = 1)
{
    $value = $value + $amount;
}
```

Ahora ya disponemos de una función operativa y podemos utilizar el nombre que deseemos para incrementar el valor que nos plazca. Como se indicó anteriormente, resulta confuso utilizar el mismo nombre fuera y dentro de una función, por lo que aplicaremos un nuevo nombre a la variable en la secuencia de comandos principal. El siguiente código de prueba imprimirá 10 antes de llamar a `increment()` y 11 después.

```
$a = 10;
echo $a.'  


```

Devolver desde funciones

La palabra clave `return` detiene la ejecución de una función. Cuando una función termina porque todas sus instrucciones se han ejecutado o porque se ha utilizado la palabra clave `return`, la ejecución regresa a la llamada de la función.

Si llama a la siguiente función, sólo se ejecutará la primera instrucción `echo`.

```
function test_return()
{
    echo 'This statement will be executed';
    return;
    echo 'This statement will never be executed';
}
```

Obviamente, no se trata de una forma muy útil de utilizar la instrucción `return`. Por regla general, sólo queremos volver desde el centro de una función en respuesta a una condición.

Por ejemplo, una razón habitual para utilizar una instrucción `return` es una condición de error que detenga una función al final. Por ejemplo, si escribimos una función para determinar el número más grande de dos especificados, podemos salir de la función si falta alguno de los números.

```
function larger( $x, $y )
{
    if (!isset($x)||!isset($y))
    {
        echo 'This function requires two numbers';
        return;
    }
}
```

```
}
if ($x>=$y)
    echo $x;
else
    echo $y;
echo '<br />';
}
```

La función incorporada `isset()` indica si se ha creado una variable y se le ha asignado un valor. En este código, devolvemos un mensaje de error y salimos de la función si uno de los parámetros no lleva definido un valor. Para probarla, utilizamos `!isset()`, que significa "NO `isset()`", de manera que la instrucción `if` pueda leerse como "si `x` no está establecida o si `y` no está establecida". La función devolverá un resultado si cualquiera de las dos condiciones resulta ser cierta.

Si se ejecuta la instrucción `return`, se ignorarán las siguientes líneas de la función. La ejecución del programa regresará al punto en el que se invocó la función. Si se establecen ambos parámetros, la función imprimirá el mayor de los dos.

El resultado del siguiente código:

```
$a = 1;
$b = 2.5;
$c = 1.9;
larger($a, $b);
larger($c, $a);
larger($d, $a);
```

será

```
2.5
1.9
This function requires two numbers
```

Devolver valores desde funciones

La salida de una función no es la única razón para utilizar la instrucción `return`. Muchas funciones utilizan instrucciones `return` para comunicarse con el código que las llamó. En lugar de imprimir los resultados de la comparación de la función `larger()`, puede que resulte más útil devolver la respuesta. De esta forma, el código que llame a la función puede decidir si mostrar o utilizarla y cómo. La función incorporada `max()` es equivalente y se comporta de esta forma.

Podemos escribir la función `larger()` así:

```
function larger( $x, $y )
{
    if (!isset($x)||!isset($y))
        return false;
    else if ($x>=$y)
        return $x;
    else
        return $y;
}
```

```

    return $y;
}

```

En este código devolvemos el valor mayor de los dos pasados. Obviamente, el valor devuelto será diferente en caso de error. Si uno de los números desaparece, devolveremos false. El único pero de este enfoque es que los programadores que llamen a esta función deben probar el tipo de devolución con === para asegurarse de que false no se confunde con 0. La función max() de PHP no devuelve nada si se establecen ambas variables y si sólo se establece una, será la que devolverá.

El siguiente código:

```

$a = 1; $b = 2.5; $c = 1.9;
echo larger($a, $b). "<br />";
echo larger($c, $a). "<br />";
echo larger($d, $a). "<br />";

```

generará el siguiente resultado porque \$d no existe y false no está visible:

```

2.5
1.9

```

Las funciones que realizan alguna tarea, pero que no necesitan devolver un valor, a menudo devuelven true o false para indicar si se realizan satisfactoriamente o fallan. Los valores booleanos true y false se pueden representar con valores 1 y 0, respectivamente, aunque son de tipos diferente.

Bloques de código

Para declarar que un grupo de instrucciones forma un bloque las colocamos entre llaves. Esta estructura no tendrá efectos sobre el funcionamiento del código pero sí implicaciones específicas como la forma en la que se ejecutan las estructuras de control, como los bucles y las estructuras condicionales. A continuación se incluyen dos ejemplos que funcionan de forma muy diferente:

Ejemplo sin bloque de código

```

for($i = 0; $i < 3; $i++)
    echo 'Line 1<br />';
echo 'Line 2<br />';

```

Ejemplo con bloque de código

```

for($i = 0; $i < 3; $i++)
{
    echo 'Line 1<br />';
    echo 'Line 2<br />';
}

```

En ambos ejemplos, el bucle for se itera tres veces. En el primer ejemplo, el bucle for sólo ejecuta la línea situada inmediatamente por debajo. El resultado de este ejemplo es el siguiente:

```

Line 1
Line 1
Line 1
Line 2

```

El segundo ejemplo utiliza un bloque de código para agrupar las dos líneas. Esto implica que el bucle for ejecuta ambas líneas tres veces.

```

Line 1
Line 2
Line 1
Line 2
Line 1
Line 2

```

Como el código de estos ejemplos está sangrado correctamente, es probable que vea la diferencia enseguida. El sangrado del código tiene el objetivo de ayudar a los lectores a interpretar visualmente las líneas afectadas por el bucle for. Sin embargo, fíjese en que los espacios no afectan a la forma en la que PHP procesa el código.

En algunos lenguajes, los bloques de código afectan al ámbito de las variables. Éste no es el caso de PHP.

Implementar recursión

PHP admite las funciones de recursión. Las funciones de recursión se llaman a sí mismas. Estas funciones resultan especialmente útiles para desplazarse por estructuras de datos dinámicas como listas y árboles vinculados.

Sin embargo, son escasas las aplicaciones basadas en la Web que requieran una estructura de datos de esta complejidad por lo que el uso de esta función es limitado. La recursión se puede utilizar en lugar de la iteración en muchos casos porque ambas permiten realizar una operación de manera repetida. Las funciones recursivas resultan más lentas y utilizan más memoria que la iteración, razón por la cual debería dar prioridad a estas últimas.

En el listado 5.5 se recoge un breve ejemplo de función recursiva.

Listado 5.5. recursion.php. Invertir una cadena utilizando la recursión y la iteración.

```

function reverse_r($str)
{
    if (strlen($str)>0)
        reverse_r(substr($str, 1));
    echo substr($str, 0, 1);
    return;
}

function reverse_i($str)
{
    for ($i=1; $i<=strlen($str); $i++)

```

```

    {
        echo substr($str, -$i, 1);
    }
    return;
}

```

En este listado, hemos implementado dos funciones. Ambas imprimen una cadena al revés. La función `reverse_r()` es recursiva y la función `reverse_i()` es iterativa.

La función `reverse_r()` toma una cadena como parámetro. Al llamarla, se llamará a sí misma y pasará el penúltimo carácter de la cadena. Por ejemplo, si llama a

```
reverse_r('Hello');
```

se llamará a sí misma varias veces con los siguientes parámetros:

```

reverse_r('ello');
reverse_r('llo');
reverse_r('lo');
reverse_r('o');
reverse_r('');

```

Cada llamada que realiza a sí misma crea una nueva copia del código de función en la memoria del servidor pero con un parámetro diferente. Es como si pretendiéramos llamar a una función diferente cada vez. Esto evita que las instancias de la función se confundan.

En cada llamada, se prueba la longitud de la cadena pasada. Al llegar al final de la cadena (`strlen() == 0`) falla la condición. La instancia más reciente de la función (`reverse_r('')`) seguirá adelante y ejecutará la siguiente línea de código que debe imprimir el primer carácter pasado de la cadena (en este caso, no hay ningún carácter porque la cadena está vacía).

A continuación, esta instancia de la función devuelve el control a la instancia que la llamó, en concreto `reverse_r('o')`. Esta instrucción imprime el primer carácter en su cadena ("o") y devuelve el control a la instancia que lo llamó.

El proceso continúa (se imprime un carácter y se vuelve a la instancia de la función superior en el orden de llamada) hasta que el control vuelve al programa principal.

Las soluciones recursivas presentan un aspecto muy elegante y matemático. En la mayor parte de los casos, sin embargo, resulta mucho mejor utilizar una solución iterativa. El listado 5.5 también incluye la variante iterativa. Como observará, es igual de larga (aunque no siempre es así) y realiza la misma función. La diferencia principal es que la función recursiva realiza copias de sí misma en memoria, lo que implica la sobrecarga de varias llamadas de función.

La versión recursiva se puede utilizar cuando el código resulta más breve y elegante que el de la versión iterativa, cosa que en este dominio de aplicaciones no suele ocurrir a menudo. Aunque la recursión parece más elegante, los programadores suelen olvidarse de incluir una condición de finalización, lo cual implica que la

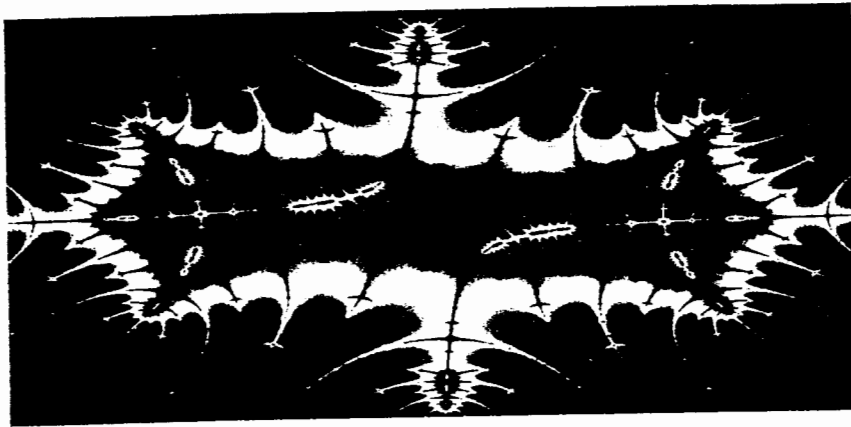
función se repetirá hasta que el servidor se quede sin memoria o hasta que se exceda el tiempo de ejecución.

Lecturas adicionales

El uso de las funciones `include()`, `require()`, `function` y `return` también se explica en el manual en línea. Si desea saber más sobre conceptos como el de la recursión, las llamadas por valor o por referencia y el ámbito de las variables que afecta a muchos lenguajes, consulte un libro de texto general sobre informática.

A continuación

Ahora que ya sabemos utilizar los archivos de inclusión, los archivos requeridos y las funciones para lograr que nuestro código resulte más sencillo de mantener y susceptible de utilizar de manera repetida, en el siguiente capítulo se analizará el software orientado a objetos y la compatibilidad que ofrece PHP al respecto. El uso de objetos permite lograr objetivos similares a los conceptos presentados en este capítulo pero con ventajas superiores para proyectos complejos.



6

PHP orientado a objetos

En este capítulo se explican conceptos relacionados con el desarrollo orientado a objetos y se muestra cómo implementarlos en PHP. PHP 5 presenta una nueva y más completa implementación orientada a objetos que aumenta la utilidad de clases y objetos.

Ahora la implementación orientada a objetos de PHP dispone de todas las funciones que se esperan de un lenguaje completamente orientado a objetos. Analizaremos cada una de estas características según avancemos por el capítulo, en especial para los que hayan utilizado PHP 4 o una versión anterior.

Entre los temas clave que trataremos en este capítulo se incluyen los siguientes:

- Conceptos orientados a objetos
- Clases, atributos y operaciones
- Atributos de clase
- Constantes de clase
- Llamadas a métodos de clase
- Herencia
- Modificadores de acceso
- Métodos estáticos
- Tipos

- Clonar objetos
- Clases abstractas
- Diseñar clases
- Implementar diseños personalizados
- Funciones orientadas a objetos avanzadas
- Nuevas funciones orientadas a objetos de PHP5

Conceptos orientados a objetos

Los lenguajes de programación modernos suelen admitir o incluso necesitan adoptar un enfoque orientado a objetos para el desarrollo de software. El desarrollo orientado a objetos (OO) intenta utilizar las clasificaciones, las relaciones y las propiedades de los objetos del sistema para contribuir al desarrollo de programas.

Clases y objetos

En el contexto del software orientado a objetos, un objeto puede ser prácticamente cualquier elemento o concepto (un objeto físico como una mesa o un cliente; o un objeto conceptual que sólo existe en el software, como un campo de entrada de texto o un archivo). Por regla general, estaremos más interesados en objetos conceptuales, incluidos objetos del mundo real que necesitan representarse en software.

El software orientado a objetos se diseña y construye como un conjunto de objetos independientes con atributos y operaciones que interactúan para cubrir nuestras necesidades. Los atributos son propiedades o variables relacionadas con el objeto. Las operaciones son métodos, acciones o funciones que el objeto realiza para modificarse a sí mismo o para obtener algún efecto externo. (El término atributo se utiliza en lugar de los términos variable miembro y propiedad, y el término operación como sinónimo de método.)

La ventaja principal del software orientado a objetos es su capacidad para admitir o fomentar la encapsulación, también conocida como ocultación de datos. Básicamente, el acceso a los datos dentro de un objeto sólo está disponible a través de operaciones con objetos, conocida como la interfaz del objeto.

La funcionalidad de un objeto está vinculada a los datos que utiliza. Podemos alterar los detalles de la implementación del objeto para mejorar el rendimiento, agregar nuevas funciones o resolver errores sin tener que modificar la interfaz, cuyos efectos pueden extenderse a todo el proyecto.

En otras áreas del desarrollo de software, la programación orientada a objetos es la norma y el software orientado a funciones se considera desfasado. Por varias razones, la mayor parte de las secuencias de comandos orientadas a objetos sigue,

por desgracia, diseñada y escrita utilizando una metodología orientada a funciones. Existen varias razones que explican este enfoque. La mayoría de los proyectos Web son relativamente pequeños y sencillos. En la mayor parte de los casos, los proyectos Web se pueden desarrollar satisfactoriamente sin planificar el enfoque debido a su tamaño. Sin embargo, si intenta aplicar la misma técnica para construir algo de mayor tamaño, la calidad de los resultados se verá afectada, si es que se obtiene algún resultado. Lo mismo sucede con proyectos de software de mayor tamaño.

Muchos proyectos evolucionan a partir de un conjunto de páginas vinculadas para convertirse en una aplicación compleja. Estas aplicaciones, ya se presenten a través de cuadros de diálogo y ventanas o páginas HTML generadas dinámicamente, necesitan disponer de una metodología de desarrollo correctamente ideada. La orientación a objetos puede ayudarle a gestionar la complejidad de los proyectos, a incrementar la reusabilidad del código y, por tanto, a reducir los costes de mantenimiento.

En el software orientado a objetos, un objeto es una colección única e identificable de datos y operaciones almacenados que operan sobre dichos datos. Por ejemplo, podemos tener dos objetos que representen botones. Aunque ambos tengan el texto "Aceptar", una anchura de 60 píxeles, una altura de 20 píxeles y otros atributos idénticos, necesitamos disponer de la posibilidad de trabajar con uno o con el otro. En software, existen variables independientes que actúan como identificadores únicos para dichos objetos.

Los objetos se pueden agrupar en clases. Las clases representan un conjunto de objetos que puede variar, pero que deben tener un conjunto de características en común. Una clase contiene objetos con operaciones que se comportan de la misma forma y atributos que representan las mismas cosas, aunque los valores de dichos atributos varíen de objeto a objeto.

Podemos imaginar el término bicicleta como una clase de objetos que describe muchas bicicletas diferentes con una gran cantidad de características o atributos en común; por ejemplo, que tengan dos ruedas, un color y un tamaño, y realicen operaciones, como moverse.

Mi bicicleta es un ejemplo de objeto que encaja en la clase bicicleta. Compartirá rasgos comunes a todas las bicicletas, incluida una operación de movimiento que se comporta de la misma forma en la mayoría de las bicicletas (aunque apenas la utilice). Mi bicicleta tiene atributos con valores únicos porque es verde y no todas las bicicletas tienen ese color.

Polimorfismo

Un lenguaje de programación orientado a objetos debe admitir el polimorfismo, lo que significa que las clases pueden tener diferentes comportamientos con respecto a la misma operación. Por ejemplo, si tenemos una clase coche y una clase bicicleta, sus operaciones de desplazamiento serán diferentes. Para los objetos del mundo real, este hecho no plantea un problema ya que es poco probable que se confunda el

movimiento de una bicicleta con el de un coche. Sin embargo, un lenguaje de programación no posee el sentido común del mundo real, por lo que el lenguaje debe admitir el polimorfismo para determinar qué operación de movimiento utilizar con un objeto dado. El polimorfismo es más una característica relacionada con los comportamientos que con los objetos. En PHP, sólo las funciones miembro de una clase puede ser polimórficas. Una comparación del mundo real es la de los verbos en los lenguajes naturales, que equivalen a las funciones miembro. Considere las formas en las que una bicicleta se puede utilizar en el mundo real. Se puede limpiar, mover, desmontar, reparar o pintar, entre otras cosas.

Estos verbos describen acciones genéricas porque no se puede saber el tipo de objeto sobre el que se actúa. (Este tipo de abstracción sobre objetos y acciones es una de las características que distinguen a la inteligencia humana.)

Por ejemplo, la operación de mover una bicicleta requiere acciones completamente diferentes a las necesarias para mover un coche, aunque los conceptos sean similares. El verbo mover se puede asociar a un conjunto concreto de acciones una vez que se dé a conocer el objeto sobre el que se actúa.

Herencia

La herencia nos permite crear una relación jerárquica entre clases utilizando subclases. Una subclase hereda atributos y operaciones de su superclase. Por ejemplo, un coche y una bicicleta tienen elementos en común. Podemos utilizar una clase vehículo para incluir elementos como un atributo de color y una operación de movimiento común a todos los vehículos y permitir que nuestras clases coche y bicicleta las hereden. Comprobará que los términos subclase, clase derivada y secundaria se utilizan como sinónimos; lo mismo ocurre con superclase y principal.

Gracias a la herencia, podemos desarrollar y seguir agregando elementos a clases existentes. A partir de una clase básica se pueden derivar clases más complejas y especializadas a medida que surja la necesidad. Como resultado, nuestro código será más reutilizable, lo cual es una de las ventajas más importantes de un enfoque orientado a objetos.

El uso de la herencia puede ahorrarnos trabajo si las operaciones se escriben una vez en una superclase en lugar de varias veces en subclases diferentes. También puede ayudarlos a modelar de manera más exacta relaciones del mundo real. Si se establece una relación lógica del tipo "es un/una" en una frase entre dos clases, es probable que la herencia resulte adecuada. La frase "un coche es un vehículo" tiene sentido, pero la frase "un vehículo es un coche" no lo tiene porque no todos los vehículos son coches. Por lo tanto, el coche puede derivarse desde la clase vehículo.

Crear clases, atributos y operaciones en PHP

Por el momento, las clases se han estudiado de forma bastante abstracta. Al crear una clase en PHP, se utiliza la palabra clave `class`.

Estructura de una clase

La definición básica de una clase presenta este aspecto:

```
class nombreclase
{
}
```

Para que la clase resulte útil necesita tener atributos y operaciones. Para crear atributos se declaran variables dentro de una definición de clase utilizando la palabra clave `var`. El siguiente código crea una clase llamada `classname`, con dos atributos `$attribute1` y `$attribute2`.

```
class classname
{
    var $attribute1;
    var $attribute2;
}
```

Las operaciones se crean declarando funciones dentro de la definición de clase. El siguiente código crea una clase denominada `classname` con dos operaciones que no hacen nada. La operación `operation1()` no toma parámetros y la operación `operation2()` toma dos parámetros.

```
class classname
{
    function operation1()
    {
    }
    function operation2($param1, $param2)
    {
    }
}
```

Constructores

La mayor parte de las clases constan de un tipo especial de operación llamado constructor. Un constructor se llama al crear un objeto y suele realizar tareas útiles de inicialización como establecer atributos con valores de inicio lógicos o crear otros objetos necesarios.

Un constructor se declara de la misma forma que otras operaciones, pero tiene el nombre especial `__construct()`. Es uno de los cambios de PHP5. En versión anteriores, las funciones de constructor tenían el mismo nombre que la clase. Por motivos de compatibilidad inversa, si en una clase no se encuentra una función con el nombre `__construct()`, PHP buscará una función que tenga el mismo nombre que la clase.

Aunque podemos llamar manualmente al constructor, su función principal es hacerlo automáticamente al crear un objeto. El siguiente código declara una clase con un constructor:


```
class classname
{
    function __construct($param)
    {
        echo "Constructor called with parameter $param <br />";
    }
}
```

PHP5 admite actualmente la sobrecarga de funciones, lo que significa que puede proporcionar una función con el mismo nombre y diferentes tipos o cantidad de parámetros. (Muchos lenguajes de programación orientados a objetos lo admiten.) Lo analizaremos más adelante.

Destructores

Lo contrario de un constructor es un destructor. Los destructores son una de las novedades de PHP5. Le permiten ejecutar una funcionalidad concreta antes de que se destruya una clase, lo que ocurrirá automáticamente cuando se anulen todas las referencias a la clase o éstas no se correspondan al ámbito.

Al igual que ocurre con los nombres de los constructores, es necesario asignar `__destruct()` al nombre de un destructor de clases. Los destructores no pueden adoptar parámetros.

Crear instancias de clases

Tras declarar una clase, tenemos que crear un objeto (un elemento concreto que forme parte de una clase) con el que trabajar. Esta tarea también se conoce como crear una instancia o instanciar una clase. Para crear un objeto se utiliza la palabra clave `new`. Es necesario especificar a qué clase pertenecerá el objeto y suministrar todos los parámetros que requiera el constructor.

El siguiente código declara una clase llamada `classname` con un constructor y crea tres objetos del tipo `classname`:

```
class classname
{
    function __construct($param)
    {
        echo "Constructor called with parameter $param <br />";
    }
}

$a = new classname('First');
$b = new classname('Second');
$c = new classname();
```

Como el constructor se llama cada vez que creamos un objeto, este código genera el siguiente resultado:

```
Constructor called with parameter First
Constructor called with parameter Second
Constructor called with parameter
```

Utilizar atributos de clase

Dentro de una clase, disponemos de acceso a una variable especial llamada `$this`. Si un atributo de la clase actual se denominara `$attribute`, se utilizaría la secuencia `$this->attribute` para hacer referencia a él al establecer o acceder a la variable desde una operación dentro de una clase.

El siguiente código muestra cómo establecer o acceder a un atributo dentro de una clase:

```
class classname
{
    var $attribute;
    function operation($param)
    {
        $this->attribute = $param;
        echo $this->attribute;
    }
}
```

La posibilidad de acceder a un atributo desde el exterior de una clase se determina mediante modificadores de acceso, que analizaremos más adelante. En este ejemplo no se restringe el acceso a los atributos, por lo que puede acceder a ellos desde el exterior de clase, como se indica a continuación:

```
class classname
{
    var $attribute;
}

$a = new classname();
$a->attribute = 'value';
echo $a->attribute;
```

No es buena idea acceder directamente a los atributos desde fuera de una clase. Una de las ventajas de un enfoque orientado a objetos es que fomenta la encapsulación, lo que puede conseguir por medio de las funciones `__get` y `__set`. Si en lugar de acceder a los atributos de una clase directamente, se escriben funciones de descriptores de acceso, todos los accesos se realizarán a través de una única sección de código. Las funciones de descriptores de acceso pueden presentar el siguiente aspecto al principio:

```
class classname
{
    var $attribute;
    function __get($name)
    {
```

```

    return $this->$name;
}
function __set ($name, $value)
{
    $this->$name = $value;
}
}

```

Este código proporciona funciones para acceder al atributo denominado `$attribute`. Tenemos una función llamada `__get()` que devuelve simplemente el valor de `$attribute` y una función llamada `__set()` que asigna un valor nuevo a `$attribute`.

Apreciará que `__get()` adopta un parámetro, el nombre de un atributo, y devuelve el valor de dicho atributo. Por su parte, la función `__set()` adopta dos parámetros: el nombre de un atributo y el valor en que deseamos establecerlo.

No es necesario invocar directamente estas funciones. El doble guión bajo que aparece delante del nombre indica que tienen un significado especial en PHP, como sucede con las funciones `__construct()` y `__destruct()`.

Se preguntará cómo funcionan. Si crea la instancia de la clase

```
$a = new classname();
```

puede utilizar las funciones `__get()` y `__set()` para comprobar y establecer el valor de cualquier atributo.

Si introduce

```
$a->$attribute = 5;
```

esta instrucción invoca implícitamente la función `__set()` con el valor de `$name` establecido en "attribute" y el valor de `$value` en 5. Tendrá que escribir la función `__set()` para que realice la comprobación de errores necesaria.

La función `__get()` funciona de forma similar. Si en su código hace referencia a `$a->$attribute`, esta instrucción invocará explícitamente la función `__get()` para devolver el valor.

A primera vista, podría parecer que este código no agrega mucho valor. En su forma actual, es probablemente cierto, pero la razón para suministrar las funciones de descripción de acceso es sencilla: sólo tendremos una sección de código que accede a dicho atributo.

Con un solo punto de acceso, podemos implementar elementos de comprobación para asegurarnos de que sólo se almacenan datos pertinentes. Si en un momento posterior necesitamos que el valor de `$attribute` esté entre cero y cien, bastará con agregar unas pocas líneas de código y verificar antes de permitir los cambios. Podemos modificar la función `__set()` para que presente este aspecto:

```

function __set($new_value)
{
    if( $name=='attribute' && $value >= 0 && $value <= 100 )
        $this->attribute = $value;
}

```

Con un solo punto de acceso, podemos cambiar libremente la implementación subyacente. Si por alguna razón, optamos por cambiar la forma en la que se almacena `$attribute`, las funciones de descriptor de acceso nos permitirán hacerlo variando el código en un solo punto.

Puede que en lugar de almacenar `$attribute` como variable queramos recuperarla únicamente desde la base de datos cuando resulte necesario, calcular un valor actualizado cada vez que se solicite, inferir un valor de los valores de otros atributos o codificar los datos con un tipo de dato más pequeño. Sea cual sea el cambio que decidamos realizar, bastará con modificar nuestras funciones de descriptor de acceso. El resto de las secciones de código no se verán afectadas mientras las funciones de descriptor de acceso sigan aceptando o devolviendo los datos que esperan otras partes del programa.

Controlar el acceso con `private` y `public`

PHP 5 incorpora nuevos modificadores de acceso que controlan la visibilidad de atributos y métodos, y que se añaden por delante de las declaraciones de atributos y métodos. PHP 5 admite los tres siguientes modificadores de acceso:

- La opción predeterminada es `public`, lo que significa que si no especifica un modificador de acceso para un atributo o un método, será `public`. A los elementos públicos se puede acceder desde dentro o fuera de la clase.
- El modificador de acceso `private` indica que al elemento marcado como tal sólo se puede acceder desde el interior de la clase. Puede utilizarlo en todos los atributos si no utiliza `__get()` y `__set()`. También puede optar por convertir en privados algunos métodos si se trata de funciones que se utilizarán sólo dentro de la clase. Los elementos privados no se heredan (como veremos más adelante).
- El modificador de acceso `protected` implica que al elemento sólo se puede acceder desde dentro de la clase. También se utiliza en subclases, como veremos más adelante. Por el momento, piense en `protected` como algo intermedio entre `public` y `private`.

Para añadir modificadores de acceso a la clase del ejemplo, puede modificar el código de esta forma:

```

class classname
{
    public $attribute;
    public function __get($name)
    {
        return $this->$name;
    }
    public function __set ($name, $value)
    {

```

```

    $this->$name = $value;
}

```

Llamar operaciones de clase

Podemos llamar a operaciones de clase de la misma forma que llamamos a los atributos de clase. Si tenemos la siguiente clase:

```

class classname
{
    function operation1()
    {
    }
    function operation2($param1, $param2)
    {
    }
}

```

y creamos un objeto del tipo `classname` llamado `$a` de la siguiente forma:

```
$a = new classname();
```

Seguidamente llamamos a las operaciones de la misma forma que a otras funciones: por su nombre y con todos los parámetros que se necesiten entre paréntesis. Como estas operaciones pertenecen a un objeto en lugar de a funciones normales, tenemos que especificar a qué objeto pertenecen. El nombre del objeto se utiliza de la misma forma que los atributos de objeto:

```

$a->operation1();
$a->operation2(12, 'test');

```

Si nuestras operaciones devuelven algo, podemos capturar los datos devueltos de la siguiente forma:

```

$x = $a->operation1();
$y = $a->operation2(12, 'test');

```

Implementar la herencia en PHP

Si nuestra clase es una subclase de otra, podemos utilizar la palabra clave `extends` para especificarlo.

El siguiente código crea una clase llamada `B` que se deriva de la clase llamada `A` previamente definida.

```

class B extends A
{
    var $attribute2;
}

```

```

function operation2()
{
}

```

Si la clase `A` se declara de la siguiente forma:

```

class A
{
    var $attribute1;
    function operation1()
    {
    }
}

```

todos los accesos siguientes a las operaciones y atributos de un objeto de tipo `B` serían válidos:

```

$b = new B();
$b->operation1();
$b->attribute1 = 10;
$b->operation2();
$b->attribute2 = 10;

```

Fíjese en que como la clase `B` amplía la clase `A`, podemos hacer referencia a `operation1()` y `$attribute1`, aunque se declararon en la clase `A`. Como subclase de `A`, `B` tiene la misma funcionalidad y los mismos datos. Además, `B` ha declarado un atributo y una operación propios.

Es importante observar que la herencia sólo funciona en una dirección. La subclase hereda las funciones de la clase principal o superclase, pero ésta no toma ninguna función de aquella. Por lo tanto, las dos siguientes líneas de código serían erróneas:

```

$a = new A();
$a->operation1();
$a->attribute1 = 10;
$a->operation2();
$a->attribute2 = 10;

```

La clase `A` no tiene una operación `operation2()` ni un atributo `attribute2`.

Controlar la visibilidad a través de la herencia por medio de `private` y `protected`

Puede utilizar los modificadores de acceso `private` y `protected` para controlar qué se hereda. Si especifica un método o atributo como `private`, no se heredará. Si se especifica como `protected`, no se podrá ver fuera de la clase (como si fuera un elemento `private`) pero se heredará. Veamos el siguiente ejemplo:

```

<?php
class A
{

```

```

    private function operation1()
    {
        echo "operation1 called";
    }
    protected function operation2()
    {
        echo "operation2 called";
    }
    public function operation3()
    {
        echo "operation3 called";
    }
}

class B extends A
{
    function __construct()
    {
        $this->operation1();
        $this->operation2();
        $this->operation3();
    }
}

$b = new B;

?>

```

Este código crea una operación de cada tipo en la clase A: public, protected y private. B se hereda de A. En el constructor de B puede intentar llamar a la operación desde la clase principal. La línea

```
$this->operation1();
```

genera un error muy grave, como se indica a continuación:

```
Fatal error: Call to private method A::operation1() from context 'B'
```

Este ejemplo demuestra que las operaciones privadas no se pueden invocar desde una clase secundaria.

Si anula el comentario de esta línea, las dos otras invocaciones funcionarán. La función protected es heredada pero sólo se puede utilizar desde el interior de la clase secundaria, como hemos hecho aquí. Si intenta añadir la siguiente línea:

```
$b->operation2();
```

a la parte final del archivo, obtendrá el siguiente error:

```
Fatal error: Call to protected method A::operation2() from context '
```

Sin embargo, puede invocar operation3() desde el exterior de la clase:

```
$b->operation3();
```

Todo esto es posible porque se ha declarado como public.

Reemplazos

Hemos mostrado una subclase que declara nuevos atributos y operaciones. También resulta válido, y a veces útil, volver a declarar los mismos atributos y operaciones. Podemos hacerlo para asignar un atributo de la subclase, un valor diferente para el mismo atributo de su superclase o aplicar a una operación de la subclase funcionalidad diferente con respecto a la misma operación de su superclase. Este recurso se denomina reemplazo.

Por ejemplo, si tenemos una clase A:

```

class A
{
    var $attribute = 'default value';
    function operation()
    {
        echo 'Something<br />';
        echo "The value of \$attribute is $this->attribute<br />";
    }
}

```

y queremos alterar el valor predeterminado de \$attribute y suministrar nueva funcionalidad para operation(), podemos crear la siguiente clase B, que reemplaza \$attribute y operation():

```

class B extends A
{
    var $attribute = 'different value';
    function operation()
    {
        echo 'Something else<br />';
        echo "The value of \$attribute is $this->attribute<br />";
    }
}

```

La declaración de B no afecta a la definición original de A. Considere las siguientes dos líneas de código:

```

$a = new A();
$a -> operation();

```

Hemos creado un objeto de tipo A y hemos llamado a la función operation(). El resultado será:

```

Something
The value of $attribute is default value

```

si la creación de B no ha alterado a A. Si creamos un objeto de tipo B, obtendremos un resultado diferente.

El siguiente código:

```

$b = new B();
$b -> operation();

```

generará

```
Something else
The value of $attribute is different value
```

De la misma forma que el suministro de nuevos atributos y operaciones dentro de una subclase no afecta a la superclase, el reemplazo de atributos u operaciones dentro de una subclase no afecta a la superclase.

Una subclase heredará todos los atributos y operaciones de su superclase, a menos que se suministren reemplazos. Si suministra una definición de reemplazo, ésta tendrá preferencia y reemplazará a la definición original.

La palabra clave `parent` le permite invocar la versión original de la operación en la clase principal. Por ejemplo, para invocar `A::operation()` desde la clase B, tendría que utilizar `parent::operation()`. Sin embargo, el resultado generado es diferente. Aunque invocamos la operación desde la clase principal, PHP utiliza los valores de atributo de la clase actual. Por ello, se obtiene el siguiente resultado:

```
Something
The value of $attribute is different value
```

La herencia puede tener varias capas de profundidad. Por ejemplo, podemos declarar una clase C, que amplíe B y que por tanto herede las funciones desde B y de la clase superior A. La clase C puede, a su vez, seleccionar atributos y operaciones de sus clases principales para anularlas y reemplazarlas.

Evitar la herencia y los reemplazos con final

Una de las novedades de PHP 5 es la palabra clave `final`. Al utilizarla por delante de la declaración de una función, ésta no se podrá reemplazar en ninguna clase. Por ejemplo, puede añadirla a la clase A del ejemplo anterior:

```
class A
{
    var $attribute = 'default value';
    final function operation()
    {
        echo 'Something<br />';
        echo "The value of \$attribute is \$this->attribute<br />";
    }
}
```

Al aplicar este enfoque se evita que se reemplace `operation()` en la clase B. Si intenta hacerlo, obtendrá el siguiente error:

Fatal error: Cannot override final method A::operation()

También puede utilizar la palabra clave `final` para evitar que se creen subclases de una clase. Para evitar que se generen subclases de la clase A, puede hacer lo siguiente:

```
final class A
{ ... }
```

Si tras ello intenta heredar de A, un obtendrá un error:

Fatal error: Class B may not inherit from final class (A)

Herencia múltiple

Algunos lenguajes orientados a objetos (en especial C++ y Smalltalk) admiten la herencia múltiple pero no así PHP. Esto significa que cada clase sólo puede heredarse desde una clase superior. No existen restricciones en cuanto a la cantidad de clases secundarias que puede compartir una clase principal. Puede que este concepto no resulte claro al principio. La figura 6.1 muestra tres formas diferentes de derivar las clases A, B y C.

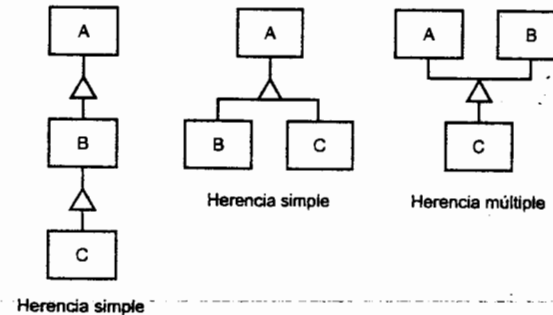


Figura 6.1. PHP no admite la herencia múltiple.

La combinación de la izquierda muestra la clase C que se hereda de la clase B, que a su vez se hereda de la clase A. Cada clase tiene un elemento superior al menos, por lo que se trata de una herencia simple perfectamente factible en PHP.

En la combinación central, la clase B y la clase C se heredan de la clase A. Cada clase tiene una clase superior como máximo, por lo que de nuevo estamos ante una herencia permitida en PHP.

La combinación de la derecha muestra la clase C que se deriva de la clase A y de la clase B. En este caso, la clase C consta de dos clases principales lo que la convierte en una clase no válida en PHP.

Implementar interfaces

PHP 5 presenta el concepto de interfaz. Se trata de soluciones para la herencia múltiple y son similares a la implementación de interfaces de otros lenguajes orientados a objetos, como Java.

Una interfaz especifica una serie de funciones que deben implementarse en las clases que implementen dicha interfaz. Por ejemplo, puede que desee una serie de clases que se puedan mostrar a sí mismas. En lugar de disponer de una clase principal con una función `display()` de las que todas se hereden y se reemplacen, puede implementar una función de esta forma:

```
interface Displayable
{
    function display();
}

class webPage implements Displayable
{
    function display()
    {
        // ...
    }
}
```

Este ejemplo ilustra un tipo de herencia múltiple ya que la clase `webPage` se puede heredar de una clase e implementar una o varias interfaces.

Si no implementa los métodos especificados en la interfaz (en este caso `display()`), se generará un error muy grave.

Diseñar clases

Ahora que ya conocemos algunos de los conceptos en los que se basan los objetos y las clases, y la sintaxis para implementarlos en PHP, ha llegado el momento de examinar cómo diseñar clases útiles.

Muchas clases de nuestro código representan clases o categorías de objetos del mundo real. Las clases que se utilizan en el desarrollo Web pueden incluir páginas, componentes de interfaces de usuario, carros de la compra, resolución de errores, categorías de productos y clientes.

Los objetos de su código también pueden representar instancias específicas de clases mencionadas previamente, por ejemplo, la página principal, un botón dado o el carro de la compra utilizado por Fred Smith en un momento dado. El propio Fred Smith puede representarse mediante un objeto de tipo cliente. Cada artículo comprado por Fred se puede representar como un objeto que pertenezca a una categoría o clase.

En el capítulo anterior, utilizamos sencillos archivos de inclusión para proporcionar a nuestra compañía ficticia, TLA Consulting, un aspecto visual y operativo uniforme en las diferentes páginas del sitio Web. El uso de las clases y la herencia permite crear versiones más avanzadas del mismo sitio.

Queremos disponer de la posibilidad de crear páginas rápidamente para el sitio TLA que se comporten de igual forma y presenten un aspecto semejante. Estas páginas se podrán modificar para su adaptación a diferentes partes del sitio.

Vamos a crear una clase `Page`. El objetivo global de esta clase es limitar la cantidad de código HTML necesario para crear una nueva página. Nos permitirá alterar las partes que cambian de una página a otra además de generar automáticamente los elementos para que no varíen. Las clases ofrecen un marco flexible para crear nuevas páginas y no deberían comprometer nuestra libertad de acción. Como estamos generando la página desde una secuencia de comandos en lugar de código HTML estático, podemos agregar cualquier elemento que resulte inteligente, incluyendo funcionalidad para:

- Permitirnos alterar elementos de página en un lugar. Si cambiamos la advertencia sobre los derechos de autor o agregamos un botón adicional, sólo necesitaremos realizar el cambio en un punto.
- Disponer de contenido predeterminado para la mayor parte de las páginas, pero disponer de la capacidad de modificar cada elemento donde resulte necesario y establecer valores personalizados para elementos como el título y las etiquetas meta.
- Reconocer qué página se está visualizando y alterar los elementos de navegación para adaptarlos (no tiene mucho sentido tener un botón vinculado a la página principal dentro de la página principal).
- Permitirnos sustituir elementos estándar para páginas particulares. Por ejemplo, si queremos utilizar diferentes botones de navegación en las secciones del sitio, deberíamos disponer de la posibilidad de sustituir los estándar.

Escribir el código para nuestra clase

Tras decidir el aspecto que queremos que devuelva nuestro código y la aplicación de una serie de funciones, ¿cómo lo implementamos? En una parte posterior del libro abordaremos el diseño y la gestión de proyectos de gran tamaño. Por el momento, vamos a concentrarnos en las partes específicas relacionadas con la escritura de PHP orientado a objetos.

Nuestra clase necesitará un nombre lógico. Como representa a una página, se denominará `Page`. Para declarar una clase llamada `Page`, escribimos

```
class Page
{
}
```

Esta clase necesita algunos atributos. Estableceremos los elementos que es probable que queramos modificar de una página a otra, como los atributos de nuestra clase. El contenido principal de la página, que será una combinación de etiquetas HTML y texto, se denominará `$content`. Podemos declarar el contenido con la siguiente línea de código dentro de la definición de clase.

```
public $content;
```

También podemos establecer los atributos para almacenar el título de la página. Es probable que queramos modificar este elemento para indicar con claridad la página que está visualizando nuestro visitante. En lugar de incluir títulos en blanco, suministraremos un título predeterminado con la siguiente declaración:

```
public $title = 'TLA Consulting Pty Ltd';
```

La mayor parte de las páginas Web comerciales incluyen etiquetas meta para ayudar a los motores de búsqueda a indexarlas. Para que resulten útiles, las etiquetas meta deberían cambiar de una página a otra. De nuevo, suministramos un valor predeterminado:

```
public $keywords = 'TLA Consulting, Three Letter Abbreviation,
    some of my best friends are search engines';
```

Los botones de navegación que se muestran en la página original de la figura 5.2 (véase el capítulo anterior) deberían mantenerse entre las diferentes páginas para evitar confundir a los usuarios, pero para poder cambiarlos con facilidad los convertiremos en un atributo. Como el número de botones puede ser variable, utilizaremos una matriz y almacenaremos el texto del botón y del URL al que debería apuntar.

```
public $buttons = array(
    'Home' => 'home.php',
    'Contact' => 'contact.php',
    'Services' => 'services.php',
    'Site Map' => 'map.php'
);
```

Para proporcionar alguna funcionalidad, la clase también necesita operaciones. Podemos comenzar por suministrar funciones de descriptores de acceso para establecer y obtener valores de los atributos definidos. Éstos suelen adoptar la siguiente forma:

```
public function __set($name, $value)
{
    $this->$name = $value;
}
```

La función `__set()` no contiene comprobación de errores (por motivos de brevedad) pero la podremos añadir más adelante. Como es poco probable que solicitemos alguno de estos valores desde fuera de la clase, puede optar por no utilizar una función `__get()`.

La función principal de esta clase es mostrar una página de código HTML, por lo que necesitaremos una función. Hemos llamado a la función `Display()` y presenta de la siguiente forma:

```
public function Display()
{
    echo "<html>\n<head>\n";
    $this->DisplayTitle();
}
```

```
$this->DisplayKeywords();
$this->DisplayStyles();
echo "</head>\n<body>\n";
$this->DisplayHeader();
$this->DisplayMenu($this->buttons);
echo $this->content;
$this->DisplayFooter();
echo "</body>\n</html>\n";
}
```

Esta función incluye varias instrucciones `echo` sencillas para mostrar código HTML, pero se compone fundamentalmente de llamadas a otras funciones de la clase. Como es probable que haya supuesto por los nombres, dichas funciones muestran partes de la página.

No es obligatorio dividir las funciones de esta forma. Todas ellas podrían combinarse en una función de mayor tamaño. En nuestro caso, las hemos dividido por varias razones.

Cada función debería realizar una tarea definida. Cuanto más sencilla sea, más fácil resultará escribirla y probarla. Tampoco conviene excederse: si divide su programa en unidades demasiado pequeñas puede resultar difícil de leer.

El uso de la herencia permite reemplazar operaciones. Podemos reemplazar la función `Display()`, pero es poco probable que queramos cambiar la forma en la que se muestra toda la página. Resultará mucho mejor dividir la funcionalidad de visualización en unas pocas tareas independientes y disponer de la posibilidad de reemplazar sólo las partes que deseemos modificar.

La función `Display()` llama a `DisplayTitle()`, `DisplayKeywords()`, `DisplayStyles()`, `DisplayHeader()`, `DisplayMenu()` y `DisplayFooter()`. Por lo tanto, necesitamos definir estas operaciones. Podemos escribir operaciones o funciones en orden lógico. Para ello, se llama a la operación o a la función antes que al código de la función. En muchos otros lenguajes es necesario escribir la función u operación antes de poder llamarla. La mayor parte de nuestras operaciones son bastante simples y necesitan mostrar HTML y quizás los contenidos de nuestros atributos.

El listado 6.1 muestra la clase completa, que hemos guardado como `page.inc` para incluir o exigir dentro de otros archivos.

Listado 6.1. `page.inc`. La clase `Page` proporciona una forma fácil y flexible de crear páginas para el sitio TLA.

```
<?php
class Page
{
    // atributos de la clase Page
    public $content;
    public $title = 'TLA Consulting Pty Ltd';
    public $keywords = 'TLA Consulting, Three Letter Abbreviation,
        some of my best friends are search engines';
    public $buttons = array( 'Home' => 'home.php',
        'Contact' => 'contact.php',
```

```

        'Services' => 'services.php',
        'Site Map' => 'map.php'
    );

    // operaciones de la clasePage
    public function __set ($name, $value)
    {
        $this->$name = $value;
    }

    public function Display()
    {
        echo "<html>\n<head>\n";
        $this->DisplayTitle();
        $this->DisplayKeywords();
        $this->DisplayStyles();
        echo "</head>\n<body>\n";
        $this->DisplayHeader();
        $this->DisplayMenu($this->buttons);
        echo $this->content;
        $this->DisplayFooter();
        echo "</body>\n</html>\n";
    }

    public function DisplayTitle()
    {
        echo "<title> ".$this->title." </title>";
    }

    public function DisplayKeywords()
    {
        echo "<meta name=\"keywords\" content=\"".
            htmlspecialchars($this->keywords)."\" />";
    }

    public function DisplayStyles()
    {
        <?php
        <style>
        <!--
        hl {color:white; font-size:24pt; text-align:center;
            font-family:arial,sans-serif}
        .menu {color:white; font-size:12pt; text-align:center;
            font-family:arial,sans-serif; font-weight:bold}
        td {background:black}
        p {color:black; font-size:12pt; text-align:justify;
            font-family:arial,sans-serif}
        p.foot {color:white; font-size:9pt; text-align:center;
            font-family:arial,sans-serif; font-weight:bold}
        a:link,a:visited,a:active {color:white}
        -->
        </style>
        <?php
    }

    public function DisplayHeader()

```

```

    <?php
    {
        <table width="100%" cellpadding="12" cellspacing="0" border="0">
        <tr bgcolor="black">
            <td align="left"></td>
            <td>
                <h1>TLA Consulting Pty Ltd</h1>
            </td>
            <td align="right"></td>
        </tr>
        </table>
    <?php
    }

    public function DisplayMenu($buttons)
    {
        echo "<table width='100%' bgcolor='white' cellpadding='4'
            cellspacing='4'>\n";
        echo "<tr>\n";

        //calcula el tamaño del botón
        $width = 100/count($buttons);

        foreach ($buttons as $name=>$url)
        {
            $this->DisplayButton($width, $name, $url,
                !$this->IsURLCurrentPage($url));
        }
        echo "</tr>\n";
        echo "</table>\n";
    }

    public function IsURLCurrentPage($url)
    {
        if(strpos($_SERVER['PHP_SELF'], $url)==false)
        {
            return false;
        }
        else
        {
            return true;
        }
    }

    public function DisplayButton($width, $name, $url, $active = true)
    {
        if ($active)
        {
            echo "<td width='".$htmlentities($width)."%'">
                <a href='".$htmlentities($url)."'>
                    <img src='".$htmlentities($name)."' border
                    =\"0\" /></a>
                    <a href='".$htmlentities($url)."'><span class='menu'>$name</span>
                    </a></td>";
        }
        else
    }

```



```

    {
        echo "<td width = '".htmlentities($width)."%>
            <img src = 'side-logo.gif'>
            <span class='menu'>$name</span></td>";
    }

    public function DisplayFooter()
    {
        ?>

        <table width = "100%" bgcolor = "black" cellpadding = "12" border = "0">
        <tr>
            <td>
                <p class="foot">&copy; TLA Consulting Pty Ltd.</p>
                <p class="foot">Please see our
                    <a href = "legal.php">legal information page</a></p>
            </td>
        </tr>
        </table>
    <?php
    }
    ?>

```

Al leer esta clase, fíjese en que `DisplayStyles()`, `DisplayHeader()` y `DisplayFooter()` necesitan mostrar un gran bloque de HTML estático sin ningún procesamiento de PHP. Por lo tanto, sólo hemos utilizado una etiqueta final de PHP (`?>`), hemos escrito nuestro código de HTML y hemos vuelto a introducir PHP con una etiqueta de apertura de PHP (`<?php`) dentro de las funciones.

En esta clase se definen otras dos operaciones. En concreto, la operación `DisplayButton()` muestra un botón de menú. Si el botón va a apuntar a la página en la que estamos, mostramos un botón inactivo que presenta un aspecto ligeramente diferente sin vinculación. De esta forma, logramos mantener la uniformidad de la página y suministramos a los visitantes una ubicación visual.

La operación `IsURLCurrentPage()` determina si el URL asociado a un botón apunta la página actual. Se pueden utilizar muchas técnicas para descubrirlo. En este caso, hemos utilizado la función de cadena `strpos()` para determinar si el URL dado está incluido en una de las variables establecidas de servidor. La instrucción `strpos($_SERVER['PHP_SELF'], $url)` devolverá un número si la cadena de `$url` se encuentra dentro de la variable superglobal `$_SERVER['PHP_SELF']` o false en caso contrario.

Para utilizar esta clase de página necesitamos incluir `page.inc` en una secuencia de comandos y llamar a `Display()`.

El código del listado 6.2 creará la página de inicio de TLA Consulting y devolverá un resultado muy similar al que generamos previamente en la figura 5.2. El código del listado 6.2 realiza las siguientes tareas:

1. Utiliza `require` para incluir contenidos de `page.inc`, que contiene la definición de la clase `Page`.

2. Crea una instancia de la clase `Page`, denominada `$homepage`.
3. Define el contenido, formado por texto dinámico y etiquetas HTML que aparecerán en la página (de esta forma se invoca implícitamente el método `__set()`).
4. Llama a la operación `Display()` dentro del objeto `$homepage` para obligar a la página a mostrarse en el navegador del visitante.

Listado 6.2. `home.php`. Esta página de inicio utiliza la clase `Page` para realizar la mayor parte del trabajo implicado en la generación de la página.

```

<?php
require ('page.inc');

$homepage = new Page();

$homepage->content('
    <p>Welcome to the home of TLA Consulting.
    Please take some time to get to know us.</p>
    <p>We specialize in serving your business needs
    and hope to hear from you soon.</p>');

$homepage->Display();
?>

```

Como puede observar en este listado, se necesita realizar muy poco trabajo para generar nuevas páginas utilizando la clase `Page`. El uso de esta clase de la forma ilustrada implica que todas nuestras páginas deben ser muy similares.

Si queremos que una sección del sitio utilice una variante de la página estándar, bastará con copiar `page.inc` en un nuevo archivo llamado `page2.inc` y realizar algunos cambios. Como resultado, cada vez que actualicemos o modifiquemos partes de la página `page.inc` necesitaremos acordarnos de realizar los mismos cambios en `page2.inc`.

Una opción mejor consiste en utilizar la herencia para crear una nueva clase que derive gran parte de su funcionalidad de `Page` y que reemplace las partes que necesiten ser diferentes. En el sitio de TLA, queremos que la página de servicios incluya una segunda barra de navegación. La secuencia de comandos que se muestra en el listado 6.3 realiza esta tarea mediante la creación de una nueva clase llamada `ServicesPage` que se deriva de `Page`. Suministramos una nueva matriz llamada `$row2buttons` que contiene los botones y vínculos que queremos en la segunda fila. Como queremos que esta clase se comporte prácticamente de la misma manera, sólo anulamos la parte que queremos modificar: la operación `Display()`.

Listado 6.3. `services.php`. La página de servicios se deriva de la clase `Page` pero reemplaza `Display()` para variar el resultado.

```

<?php
require ('page.inc');

```

```

class ServicesPage extends Page
{
    private $row2buttons = array( 'Re-engineering' => 'reengineering.php',
        'Standards Compliance' => 'standards.php',
        'Buzzword Compliance' => 'buzzword.php',
        'Mission Statements' => 'mission.php'
    );

    public function Display()
    {
        echo "<html>\n<head>\n";
        $this->DisplayTitle();
        $this->DisplayKeywords();
        $this->DisplayStyles();
        echo "</head>\n<body>\n";
        $this->DisplayHeader();
        $this->DisplayMenu($this->buttons);
        $this->DisplayMenu($this->row2buttons);
        echo $this->content;
        $this->DisplayFooter();
        echo "</body>\n</html>\n";
    }

    $services = new ServicesPage();
    $services->content = '<p>At TLA Consulting, we offer a number of services.
        Perhaps the productivity of your employees would
        improve if we re-engineered your business.
        Maybe all your business needs is a fresh mission
        statement, or a new batch of buzzwords.</p>';
    $services->Display();
}
?>

```

El reemplazo de `Display()` es muy similar con la excepción de que contiene una línea más

```
$this->DisplayMenu($this->row2buttons);
```

para llamar a `DisplayMenu()` una segunda vez y crear una segunda barra de menú.

Fuera de la definición de clase, creamos una instancia de la clase `ServicePage`, establecemos los valores para los que no queremos los predeterminados y llamamos a `Display()`. Como se ilustra en la figura 6.2, tenemos una nueva variante de la página estándar. El único código nuevo que necesitamos escribir es el que hace referencia a las partes diferentes.

La creación de páginas a través de clases PHP presenta ventajas claras. Con una clase que realice la mayor parte del trabajo por nosotros, necesitaremos realizar menos trabajo para crear una nueva página. Podemos actualizar todas las páginas de una vez actualizando la clase. La herencia nos permite derivar diferentes versiones de la clase desde el original sin perder sus ventajas.

Como ocurre con casi todo en esta vida, estas ventajas tienen un coste. La creación de páginas desde una secuencia de comandos exige un mayor esfuerzo del

procesador que la simple carga de una página HTML estándar desde el disco y su envío a un navegador. En un sitio con tráfico este hecho resultará importante por lo que convendría utilizar páginas HTML estáticas o almacenar en caché el resultado de las secuencias de comandos allí donde resulte posible para cargarlo en el servidor.

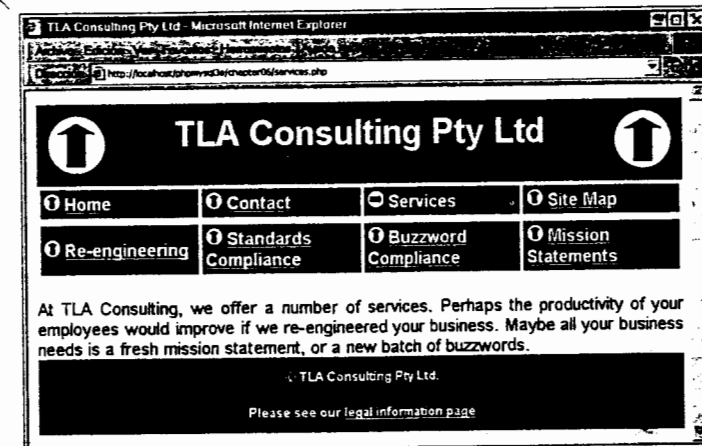


Figura 6.2. La página de servicios se creó utilizando la herencia para volver a utilizar gran parte de nuestra página estándar.

Nuevas funciones avanzadas orientadas a objetos de PHP 5

En los siguientes apartados analizaremos las funciones orientadas a objetos avanzadas de PHP, muchas de las cuales son nuevas en PHP 5.

PHP 4 frente a PHP 5

Si ha utilizado anteriores versiones de PHP debe tener en cuenta algunas diferencias importantes.

En PHP 4, los objetos se pasaban por valor y ahora se pasan por referencia. Esta forma de escribir el código no debería afectar a su código anterior y, de hecho, muchos programadores han escrito código ineficaz sin saberlo. Por ejemplo, incluso al escribir

```
$c = new myClass;
```

Se crea una nueva clase y se copia la instancia a `$c` (con lo que se crean dos copias aunque inmediatamente se pierde el puntero a una de ellas). Este comportamiento puede provocar problemas si asume que los objetos se pasan por referencia, en especial cuando se pasan a funciones. La mayoría de los lenguajes orientados a objetos pasa los objetos como referencias de forma predeterminada, entre los que se incluye PHP. La otra gran diferencia es que anteriormente en PHP era complicado anular las referencias a objetos devueltos por funciones, sobre todo para invocar métodos en dichos objetos. Antes no se podía escribir algo como

```
select_object()->display();
```

donde `select_object()` devolvía un objeto con un método `display()`. Esta instrucción funciona ahora sin problemas.

Utilizar constantes de clase

PHP presenta el concepto de constante de clase, que se puede utilizar sin necesidad de crear una instancia de una clase, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
<?php
class Math {
    const pi = 3.14159;
}
echo 'Math::pi = ' . Math::pi . "\n";
?>
```

Puede acceder a la constante si utiliza el operador `::` para especificar la clase a la que pertenece la constante, como hemos hecho en el ejemplo.

Implementar métodos estáticos

Otra de las novedades de PHP es la palabra clave `static`. Se aplica a los métodos para que puedan invocarse sin crear una instancia de la clase. Es el equivalente para métodos del concepto de constante de clase. Por ejemplo, tomemos la clase `Math` creada en un apartado anterior. Podría añadir una función `squared()` a la misma e invocarla sin crear una instancia de la clase:

```
class Math
{
    static function squared($input)
    {
        return $input*$input;
    }
}
echo Math::squared(8);
```

Sepa que no puede utilizar la palabra clave `this` dentro de un método estático ya que no puede haber una instancia de objeto a la que hacer referencia.

Comprobar el tipo de clase y sugerir tipos

En PHP 5 aparece por primera vez la palabra clave `instanceof` y el concepto de tipos de clase.

La palabra clave `instanceof` nos permite comprobar el tipo de un objeto. Podemos comprobar si se trata de una instancia de una determinada clase, si se hereda de una clase o si implementa una interfaz. Esta palabra clave es un eficaz operador condicional. Por ejemplo, con los ejemplos anteriores en los que implementábamos la clase `B` como subclase de `A`, obtendríamos:

```
($b instanceof B) sería true.
```

```
($b instanceof A) sería true.
```

```
($b instanceof Displayable) sería false.
```

Todos estos ejemplos asumen que `A`, `B` y `Displayable` se encuentran en el ámbito actual; en caso contrario se generaría un error.

Otra de las novedades de PHP 5 es la sugerencia de tipos de clase. Por lo general, al pasar un parámetro a una función, no se pasa el tipo de dicho parámetro. Con la sugerencia de tipos de clase, puede especificar el tipo de clase que debería pasarse y, si no es el que realmente se pasa, se genera un error. La comprobación de tipos es equivalente a `instanceof`. Veamos la siguiente función:

```
function check_hint(B $someclass)
{
    //...
}
```

Este ejemplo sugiere que `$someclass` tiene que ser una instancia de la clase `B`. Si pasamos una instancia de la clase `A` como

```
check_hint($a);
```

se genera el siguiente error:

```
Fatal error: Argument 1 must be an instance of B
```

Si hubiera sugerido `A` y pasado una instancia de `B`, no se habría producido un error ya que `B` se hereda de `A`.

Clonar objetos

PHP 5 presenta la palabra clave `clone` por primera vez, para poder copiar un objeto existente. Por ejemplo,

```
$c = clone $b;
```

crea una copia del objeto `$b` de la misma clase, con los mismos valores de atributo.

También puede cambiar este comportamiento. Si necesita un comportamiento no predeterminado para `clone`, tendrá que crear un método en la clase base con el nombre `__clone()`, método que es similar a un constructor o un destructor, ya que no se invoca directamente. Se invoca cuando se utiliza la palabra clave `clone` como indicamos en este apartado. Tras ello, dentro del método `__clone()` puede definir exactamente el tipo de comportamiento de copia que desee.

Lo mejor de `__clone()` es que se invocará tras crearse una copia exacta por medio del comportamiento predeterminado, por lo que sólo podrá cambiar lo que desee cambiar.

La funcionalidad más habitual que se añade a `__clone()` es código para garantizar que los atributos de la clase que se procesan como referencias se copian correctamente. Si desea clonar una clase que contiene una referencia a un objeto, probablemente espere una segunda copia de dicho objeto en lugar de una segunda referencia al mismo, por lo que tendría sentido añadirlo a `__clone()`.

También puede optar por no cambiar nada y realizar otra acción diferente, como por ejemplo actualizar un registro de base de datos subyacente relacionado con la clase.

Utilizar clases abstractas

Otra de las novedades de PHP 5 son las clases abstractas. Estas clases no se pueden instanciar.

PHP 5 también ofrece métodos abstractos, que proporcionan la firma de un método pero no su implementación, como se muestra en este ejemplo:

```
abstract operationX($param1, $param2);
```

Cualquier clase que contenga métodos abstractos debe ser abstracta, como se indica a continuación:

```
abstract class A
```

```
{
    abstract function operationX($param1, $param2);
}
```

Las clases y métodos abstractos se suelen utilizar en jerarquías de clases complejas en las que todas las subclases deben incluir y reemplazar un método concreto, lo que también se puede hacer con una interfaz.

Sobrecargar métodos con `__call()`

Anteriormente hemos visto diferentes métodos con significados especiales cuyos nombres empezaban por un doble guión bajo (`__`), como por ejemplo `__get()`, `__set()`, `__construct()` y `__destruct()`. Otro ejemplo es el método `__call()`, que se utiliza en PHP para implementar la sobrecarga de métodos. La sobrecarga de métodos es habitual en muchos lenguajes orientados a objetos pero en PHP no

resulta demasiado útil ya que en su lugar se suelen utilizar tipos flexibles y los parámetros opcionales de las funciones.

Para utilizarla, debe implementar un método `__call()`, como se indica a continuación:

```
public function __call($method, $p)
{
    if ($method == 'display')
    {
        if (is_object($p[0]))
            $this->displayObject($p[0]);
        else if (is_array($p[0]))
            $this->displayArray($p[0]);
        else
            $this->displayScalar($p[0]);
    }
}
```

El método `__call()` adopta dos parámetros. El primero contiene el nombre del método invocado y el segundo una matriz de los parámetros pasados a dicho método. Puede decidir qué método subyacente invocar. En este caso, si un objeto se pasa al método `display()`, se invoca el método subyacente `displayObject()`; si se pasa una matriz, se invoca `displayArray()` y si se pasa otro elemento, se invoca `displayScalar()`. Para invocar este código, primero debe crear una instancia de la clase que contenga este método `__call()` (por ejemplo con el nombre `overload`) y, tras ello, invocar el método `display()`, como se indica a continuación:

```
$ov = new overload;
$ov->display(array(1, 2, 3));
$ov->display('cat');
```

La primera llamada a `display()` invoca `displayArray()` y la segunda invoca `displayScalar()`. No necesita una implementación subyacente del método `display()` para que este código funcione.

Utilizar `__autoload()`

Otra de las funciones especiales es `__autoload()`. No se trata de un método de clase sino de una función independiente, es decir, se declara fuera de cualquier declaración de clase. Si la implementa, se invocará automáticamente al intentar crear una instancia de una clase que no se ha declarado.

El principal uso de `__autoload()` consiste en intentar incluir cualquier archivo necesario para crear una instancia de la clase requerida. Veamos este ejemplo:

```
function __autoload($name)
{
    include_once $name.'.php';
}
```

Esta implementación intenta incluir un archivo con el mismo nombre que la clase.

Implementar iteradores e iteración

Una de las características del nuevo motor orientado a objetos es que ahora podemos utilizar un bucle `foreach()` para iterar por los atributos de un objeto como si se tratara de una matriz. Veamos un ejemplo:

```
class myClass
{
    public $a=5;
    public $b=7;
    public $c=9;
}
$х = new myClass;
foreach ($х as $attribute)
    echo $attribute."<br />";
```

Al cierre de esta edición, el manual de PHP sugería la necesidad de implementar la interfaz vacía `Transversable` para que funcione la interfaz `foreach`, pero si lo hacemos se genera un error muy grave. El funcionamiento parece correcto si no se implementa. Si necesita un comportamiento más sofisticado, puede implementar un iterador. Para ello, hacemos que la clase sobre la que queramos iterar implemente la interfaz `IteratorAggregate` y le asignamos el método `getIterator`, que devuelve una instancia de la clase de iteración. Esta clase debe implementar la interfaz `Iterator`, que cuenta con una serie de métodos que es necesario implementar. En el listado 6.4 se recoge un ejemplo de una clase y un iterador.

Listado 6.4. `iterator.php`. Una sencilla clase base y una clase de iteración.

```
<?php
class ObjectIterator implements Iterator {

    private $obj;
    private $count;
    private $currentIndex;

    function __construct($obj)
    {
        $this->obj = $obj;
        $this->count = count($this->obj->data);
    }
    function rewind()
    {
        $this->currentIndex = 0;
    }
    function valid()
    {
        return $this->currentIndex < $this->count;
    }
    function key()
    {
        return $this->currentIndex;
    }
}
```

```
function current()
{
    return $this->obj->data[$this->currentIndex];
}
function next()
{
    $this->currentIndex++;
}

class Object implements IteratorAggregate
{
    public $data = array();

    function __construct($in)
    {
        $this->data = $in;
    }

    function getIterator()
    {
        return new ObjectIterator($this);
    }
}

$myObject = new Object(array(2, 4, 6, 8, 10));

$myIterator = $myObject->getIterator();
for($myIterator->rewind(); $myIterator->valid(); $myIterator->next())
{
    $key = $myIterator->key();
    $value = $myIterator->current();
    echo "$key => $value<br />";
}
?>
```

La clase `ObjectIterator` cuenta con una serie de funciones que la interfaz `Iterator` necesita:

- El constructor no es necesario pero conviene utilizarlo para definir valores para los distintos elementos sobre los que deseemos iterar así como un enlace al elemento de datos actual.
- La función `rewind()` debe establecer el puntero de datos interno en la parte inicial de los datos.
- La función `valid()` debe indicar si siguen existiendo datos en la ubicación actual del puntero de datos.
- La función `key()` debe devolver el valor del puntero de datos.
- La función `value()` debe devolver el valor almacenado en el puntero de datos actual.
- La función `next()` debe desplazar el puntero de datos por los datos.

El motivo de utilizar una clase de iteración como ésta es que la interfaz a los datos no cambiará aunque varíe la implementación subyacente. En este ejemplo, la clase `IteratorAggregate` es una sencilla matriz. Si decide cambiarla por una tabla de hash o una lista vinculada, podría utilizar un elemento `Iterator` estándar para recorrerla, aunque el código de `Iterator` cambiaría.

Convertir clases en cadenas

Otra de las nuevas funciones mágicas es `__toString()`. Si la implementa en una clase, se invocará al intentar imprimir la clase, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
$p = new Printable;
echo $p;
```

Lo que devuelva la función `__toString()` se imprimirá por medio de `echo`. Puede implementarlo de esta forma:

```
class Printable
{
    var $stone;
    var $stestwo;
    public function __toString()
    {
        return(var_export($this, TRUE));
    }
}
```

(La función `var_export()` imprime los valores de todos los atributos de una clase.)

Utilizar el API de reflexión

Otra de las nuevas características de PHP 5 es el API de reflexión. La reflexión es la capacidad de interrogar clases y objetos existentes para determinar su estructura y sus contenidos, lo que puede resultar muy útil cuando nos enfrentamos a clases desconocidas o sin documentar, por ejemplo a secuencias de comandos de PHP codificadas.

El API es realmente complejo pero analizaremos un ejemplo para que se haga una idea de cómo utilizarla. Retomemos la clase `Page` que definimos antes. Por medio del API puede obtener toda la información sobre esta clase, como se indica en el listado 6.5.

Listado 6.5. `reflection.php`. Mostrar información sobre la clase `Page`.

```
<?php
require_once('page.inc');
$class = new ReflectionClass('Page');
```

```
echo '<pre>';
echo $class;
echo '</pre>';
?>
```

En este caso, utilizamos el método `__toString()` de la clase `Reflection` para imprimir los datos. Las etiquetas `<pre>` se encuentran en líneas diferentes para no confundir el método `__toString()`. La primera pantalla del resultado generado por este código se ilustra en la figura 6.3.

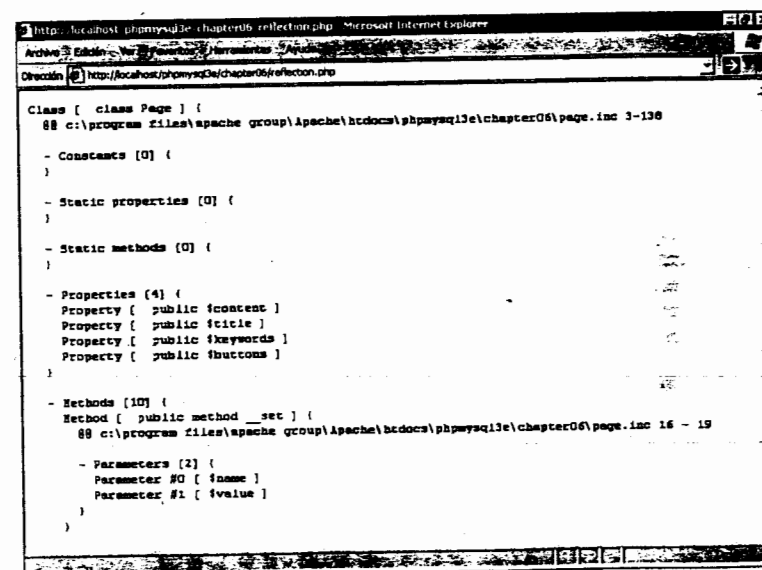
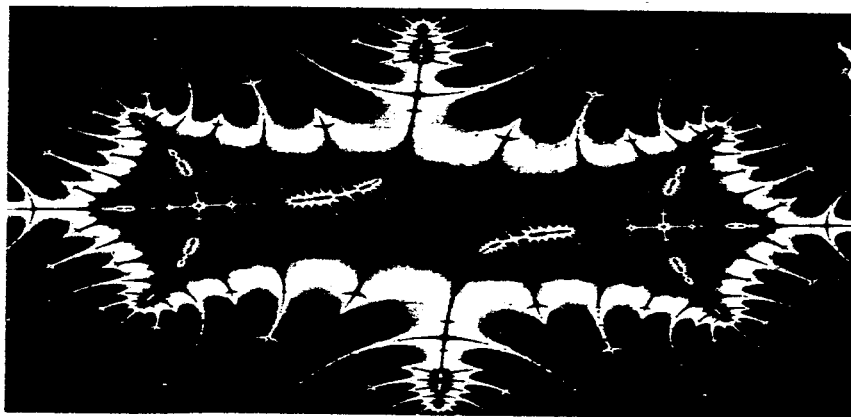


Figura 6.3. El resultado del API de reflexión es sorprendentemente detallado.

A continuación

En el siguiente capítulo describiremos las nuevas funciones de control de excepciones de PHP. Las excepciones constituyen un elegante mecanismo para solucionar errores de tiempo de ejecución.



7

Controlar excepciones

En este capítulo analizaremos el concepto de control de excepciones y cómo se implementa en PHP. Las excepciones son una de las novedades más importantes de PHP 5. Constituyen un mecanismo muy útil para solucionar errores de forma extensible, mantenida y orientada a objetos. Nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Conceptos del control de excepciones
- Estructuras de control de excepciones: `try...throw...catch`
- La clase `Exception`
- Excepciones definidas por el usuario
- Excepciones en el ejemplo Bob's Auto Parts
- Excepciones y otros mecanismos de resolución de errores en PHP

Conceptos del control de excepciones

El concepto básico del control de excepciones es el código que se ejecuta en el interior del denominado bloque `try`, bloque que tiene el siguiente aspecto:

```
try
{
    // aquí va el código
}
```

Si sucede algo incorrecto dentro del bloque `try`, se genera una excepción. Algunos lenguajes, como Java, generan las excepciones automáticamente en determinados casos. En PHP, las excepciones deben generarse manualmente. Las excepciones se generan de esta forma:

```
throw new Exception('mensaje', código);
```

La palabra clave `throw` desencadena el mecanismo de control de excepciones. Es una construcción del lenguaje más que una función pero será necesario pasarle un valor. Espera recibir un objeto. En el caso más sencillo, se puede crear una instancia de la clase incorporada `Exception`, como hemos hecho en este ejemplo.

El constructor de esta clase adopta dos parámetros: un mensaje y un código que, respectivamente, representan un mensaje de error y un número de código de error. Ambos parámetros son opcionales. Por último, por debajo del bloque `try` necesitaremos al menos un bloque `catch`, con el siguiente aspecto:

```
catch (typehint exception)
{
    // controle la excepción
}
```

Puede haber más de un bloque `catch` asociado a un mismo bloque `try`. El uso de más de uno tendría sentido si cada bloque `catch` espera capturar un tipo de excepción diferente. Por ejemplo, si desea capturar excepciones de la clase `Exception`, el aspecto del bloque `catch` tendría el siguiente aspecto:

```
catch (Exception $e)
{
    // controle la excepción
}
```

El objeto que se pasa al bloque `catch` (y que éste captura) es el que se pasa (y que genera) a la instrucción `throw` que provoca la excepción. La excepción puede ser de cualquier tipo, aunque es aconsejable utilizar instancias de la clase `Exception` o instancias de excepciones definidas por el usuario derivadas de esta clase. (Más adelante veremos cómo definir excepciones personalizadas.)

Cuando se genera una excepción, PHP busca un bloque `catch` que coincida. Si tiene más de un bloque `catch`, los objetos pasados al mismo deben ser de tipos diferentes para que PHP pueda determinar qué bloque `catch` utilizar.

Otro aspecto que tener en cuenta es que se pueden generar más excepciones dentro de un bloque `catch`. Para que esta operación resulte más clara, analizaremos un ejemplo. En el listado 7.1 se reproduce un sencillo ejemplo de control de excepciones.

Listado 7.1. `basic_exception.php`. Generar y capturar una excepción.

```
<?php
try
```

```
{
    throw new Exception('A terrible error has occurred', 42);
}
catch (Exception $e)
{
    echo 'Exception '. $e->getCode(). ': '. $e->getMessage()
        . ' in '. $e->getFile(). ' on line '. $e->getLine(). '<br />';
}
?>
```

En este código hemos utilizado diferentes métodos de la clase `Exception`, que analizaremos en breve. El resultado de la ejecución de este listado se ilustra en la figura 7.1.

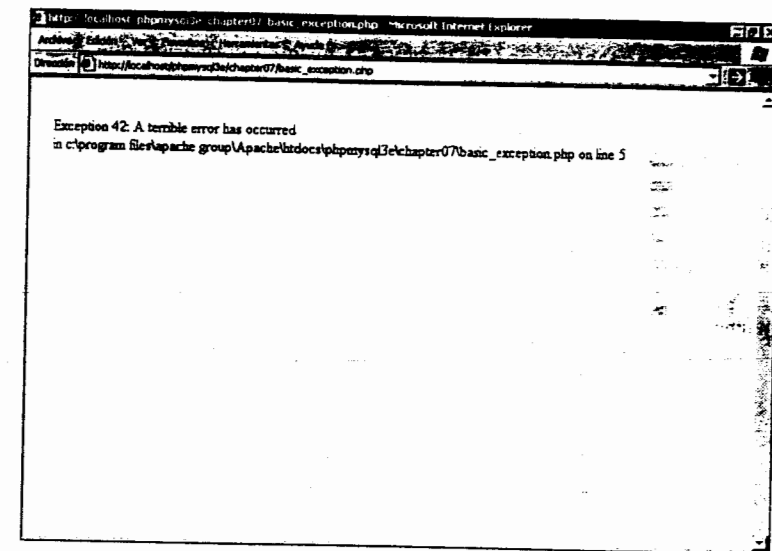


Figura 7.1. Este bloque `catch` informa del mensaje de error e indica dónde se ha producido.

En el código, puede ver que generamos una excepción de la clase `Exception`. Esta clase cuenta con métodos que podemos utilizar en el bloque `catch` para devolver un útil mensaje de error.

La clase `Exception`

PHP 5 incorpora una clase denominada `Exception`. Su constructor adopta dos parámetros, como hemos indicado antes: un mensaje de error y un código de error.

Además del constructor, esta clase dispone de los siguientes métodos:

- `getCode()`: Devuelve el código tal y como se haya pasado al constructor
- `getMessage()`: Devuelve el mensaje tal y como se haya pasado al constructor.
- `getFile()`: Devuelve la ruta completa al archivo de código en el que se ha producido la excepción
- `getLine()`: Devuelve el número de línea del archivo de código en que se haya producido la excepción
- `getTrace()`: Devuelve una matriz con un rastro que indica dónde se ha producido la excepción
- `getTraceAsString()`: Devuelve la misma información que `getTrace`, pero con formato de cadena
- `__toString()`: Le permite reproducir un objeto `Exception` y proporciona toda la información de los métodos anteriores

Apreciará que en el listado 7.1 hemos utilizado los cuatro primeros métodos. Puede obtener la misma información (más la pista) si ejecuta:

```
echo $e;
```

Esta pista muestra qué funciones se ejecutan en el momento en que se produce la excepción.

Excepciones definidas por el usuario

En lugar de crear una instancia de la clase base `Exception` y de pasarla, podemos pasar el objeto que deseemos. En la mayoría de los casos, ampliaremos la clase `Exception` para crear nuestras propias clases de excepción.

Podemos pasar cualquier otro objeto a la cláusula `throw`. Incluso podemos hacerlo si un determinado objeto nos da problemas y queremos pasarlo por motivos de depuración.

No obstante, por lo general ampliaremos la clase base `Exception`. El manual de PHP proporciona código que muestra la estructura de esta clase. Dicho código, obtenido de <http://www.php.net/zend-engine-2.php>, se reproduce en el listado 7.2. No se trata del código real, pero representa lo que podemos esperar que se herede.

Listado 7.2. Clase `Exception`. Esto es lo que puede esperar que se herede.

```
<?php
class Exception {
```

```
function __construct(string $message=NULL, int $code=0) {
    if (func_num_args()) {
        $this->message = $message;
    }
    $this->code = $code;
    $this->file = __FILE__; // de la cláusula throw
    $this->line = __LINE__; // de la cláusula throw
    $this->trace = debug_backtrace();
    $this->string = StringFormat($this);
}

protected $message = 'Unknown exception'; // mensaje de la excepción
protected $code = 0; // código de la excepción definida por el usuario
protected $file; // nombre de archivo del origen de la excepción
protected $line; // línea del origen de la excepción

private $trace; // pista de la excepción
private $string; // sólo interno

final function getMessage() {
    return $this->message;
}
final function getCode() {
    return $this->code;
}
final function getFile() {
    return $this->file;
}
final function getTrace() {
    return $this->trace;
}
final function getTraceAsString() {
    return self::TraceFormat($this);
}

function __toString() {
    return $this->string;
}

static private function StringFormat(Exception $exception) {
    // ... una función no disponible en secuencias de comandos de PHP
    // que devuelve toda la información relevante en forma de cadena
}

static private function TraceFormat(Exception $exception) {
    // ... una función no disponible en secuencias de comandos de PHP
    // que devuelve la pista como cadena
}
? >
```

La razón del análisis de esta definición de clase es que la mayoría de los métodos públicos son definitivos, no se pueden reemplazar. Puede crear su propia subclase `Exception` pero no puede modificar el comportamiento de los métodos básicos. Fijese en que puede reemplazar la función `__toString()`, para modificar la forma de representar la excepción. También puede añadir sus propios métodos. En el listado 7.3 se recoge un ejemplo de clase `Exception` definida por el usuario.

Listado 7.3. user_defined_exception.php. Ejemplo de clase Exception definida por el usuario.

```
<?php

class myException extends Exception
{
    function __toString()
    {
        return 'table border><tr><td><strong>Exception '. $this->getCode()
            . ' /></strong>: '. $this->getMessage().<br />' in '
            . $this->getFile(). ' on line '. $this->getLine()
            . ' /></td></tr></table><br />';
    }
}

try
{
    throw new myException('A terrible error has occurred', 42);
}
catch (myException $m)
{
    echo $m;
}

?>
```

En este código declaramos una nueva clase de excepción, myException, que amplía la clase Exception básica. La diferencia entre esta clase y la clase Exception es que reemplazamos el método __toString() para poder imprimir la excepción de forma correcta. En la figura 7.2 puede comprobar el resultado de ejecutar este código.

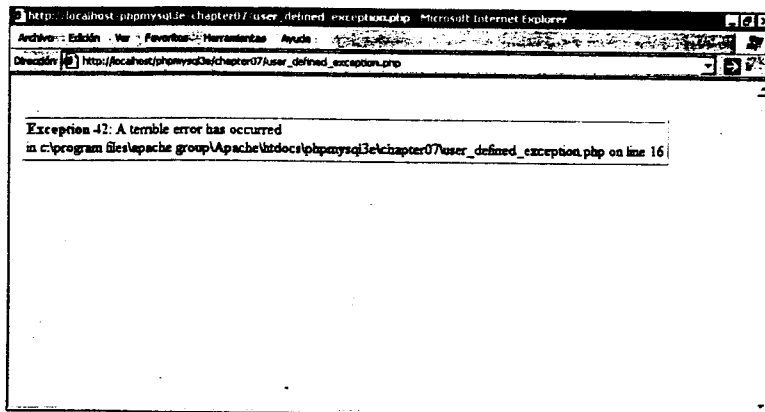


Figura 7.2. La clase myException proporciona excepciones con una atractiva impresión.

Este ejemplo es muy sencillo. En el siguiente apartado veremos cómo crear diferentes excepciones para solucionar los distintos tipos de error.

Excepciones en el ejemplo Bob's Auto Parts

En un capítulo anterior vimos cómo se podían almacenar los datos de los pedidos de Bob en un archivo plano. Sabemos que la E/S de datos (en realidad, cualquier tipo de E/S) es una parte de los programas en la que se generan numerosos errores, motivo por lo que es el candidato perfecto para aplicar el control de excepciones.

Si retomamos el código original, descubrimos tres aspectos que pueden dar problemas al escribir en el archivo: el archivo no se puede abrir, no se puede obtener un bloqueo o no se puede escribir en el archivo. Hemos creado una clase de excepción para cada una de estas posibilidades. En el listado 7.4 se reproduce el código de estas tres excepciones.

Listado 7.4. file_exception.php. Excepciones relacionadas con la E/S de datos.

```
<?php

class fileOpenException extends Exception
{
    function __toString()
    {
        return 'fileOpenException '. $this->getCode()
            . ' />' . $this->getMessage().<br />' in '
            . $this->getFile(). ' on line '. $this->getLine()
            . ' />';
    }
}

class fileWriteException extends Exception
{
    function __toString()
    {
        return 'fileWriteException '. $this->getCode()
            . ' />' . $this->getMessage().<br />' in '
            . $this->getFile(). ' on line '. $this->getLine()
            . ' />';
    }
}

class fileLockException extends Exception
{
    function __toString()
    {
        return 'fileLockException '. $this->getCode()
            . ' />' . $this->getMessage().<br />' in '
            . $this->getFile(). ' on line '. $this->getLine()
            . ' />';
    }
}
```

```

        '<br />';
    }
}
?>

```

Las subclases Exception no hacen nada especialmente interesante. De hecho, en lo que respecta a esta aplicación, podríamos dejarlas vacías o utilizar la clase Exception proporcionada. No obstante hemos incluido un método __toString() para cada una que explica el tipo de excepción generado.

Volvemos a escribir el archivo processororder.php de un capítulo anterior para incorporar las excepciones. La nueva versión se incluye en el listado 7.5.

Listado 7.5. processororder.php. Secuencia de comandos de procesamiento de Bob con control de excepciones incluido.

```

<?php
    require_once('file_exceptions.php');

    // cree nombres de variable cortos
    $tireqty = $_POST['tireqty'];
    $oilqty = $_POST['oilqty'];
    $sparkqty = $_POST['sparkqty'];
    $address = $_POST['address'];

    $DOCUMENT_ROOT = $_SERVER['DOCUMENT_ROOT'];
?>
<html>
<head>
    <title>Bob's Auto Parts - Order Results</title>
</head>
<body>
    <h1>Bob's Auto Parts</h1>
    <h2>Order Results</h2>
    <?php
        $date = date('H:i, jS F');

        echo '<p>Order processed at ' .
            echo $date;
            echo '</p>';

        echo '<p>Your order is as follows: </p>';

        $totalqty = 0;
        $totalqty = $tireqty + $oilqty + $sparkqty;
        echo 'Items ordered: ' . $totalqty . '<br />';

        if( $totalqty == 0)
        {
            echo 'You did not order anything on the previous page!<br />';
        }
        else
        {

```

```

        if ( $tireqty>0 )
            echo $tireqty . ' tires<br />';
        if ( $oilqty>0 )
            echo $oilqty . ' bottles of oil<br />';
        if ( $sparkqty>0 )
            echo $sparkqty . ' spark plugs<br />';
    }

    $totalamount = 0.00;

    define('TIREPRICE', 100);
    define('OILPRICE', 10);
    define('SPARKPRICE', 4);

    $totalamount = $tireqty * TIREPRICE
        + $oilqty * OILPRICE
        + $sparkqty * SPARKPRICE;

    $totalamount=number_format($totalamount, 2, '.', '');

    echo '<p>Total of order is ' . $totalamount . '</p>';
    echo '<p>Address to ship to is ' . $address . '</p>';

    $outputstring = $date . "\t" . $tireqty . " tires \t" . $oilqty . " oil\t" .
        $sparkqty . " spark plugs\t\t" . $totalamount
        . "\t" . $address . "\n";

    // abra el archivo para adjuntar elementos
    try
    {
        if (!($fp = @fopen("$DOCUMENT_ROOT/./orders/orders.txt", 'ab')))
            throw new fileOpenException();

        if (!flock($fp, LOCK_EX))
            throw new fileLockException();

        if (!fwrite($fp, $outputstring, strlen($outputstring)))
            throw new fileWriteException();
        flock($fp, LOCK_UN);
        fclose($fp);
        echo '<p>Order written.</p>';
    }
    catch (fileOpenException $foe)
    {
        echo '<p><strong>Orders file could not be opened. ' .
            'Please contact our webmaster for help.</strong></p>';
    }
    catch (Exception $e)
    {
        echo '<p><strong>Your order could not be processed at this time. ' .
            'Please try again later.</strong></p>';
    }

?>
</body>
</html>

```

Puede apreciar que la sección de E/S del archivo se incluye en un bloque `try`. Es recomendable utilizar bloques `try` de pequeño tamaño y capturar las correspondientes excepciones al final de cada uno. De esta forma el código de control de excepciones resulta más sencillo de programar y mantener ya que en todo momento podemos ver lo que sucede.

Si no puede abrir el archivo, genere una excepción `FileNotFoundException`; si no puede bloquearlo, genere una excepción `FileLockException` y si no puede escribir en el archivo, genere una excepción `FileWriteException`.

Detengámonos en los bloques `catch`. Para ilustrar este concepto sólo hemos incluido dos: uno para controlar `FileNotFoundException` y otro que se encarga de `Exceptions`. Como el resto de excepciones se hereda de `Exception`, se capturarán por medio del segundo bloque `catch`. Los bloques `catch` se comparan siguiendo los mismos criterios que el operador `instanceof`, un buen motivo para ampliar sus clases de excepción de una misma clase.

Una advertencia importante: si genera una excepción para la que no ha escrito el correspondiente bloque `catch`, PHP generará un error muy grave.

Excepciones y otros mecanismos de control en errores de PHP

Además del mecanismo de control de excepciones que hemos analizado en este capítulo, PHP cuenta con una compleja compatibilidad con la resolución de errores, que veremos en un capítulo posterior. El proceso de generar y controlar excepciones no interfiere en absoluto con el funcionamiento de este mecanismo de resolución de errores.

En el listado 7.5 a la invocación de `fopen()` se ha añadido como prefijo el operador `@` de supresión de errores. Si falla, PHP generará una advertencia que puede o no informarse o registrarse, en función de los parámetros de informe de errores configurados en `php.ini`. Estos parámetros se describirán detalladamente en un capítulo posterior pero debe saber que esta advertencia se emite independientemente de si se genera una excepción o no.

Lecturas adicionales

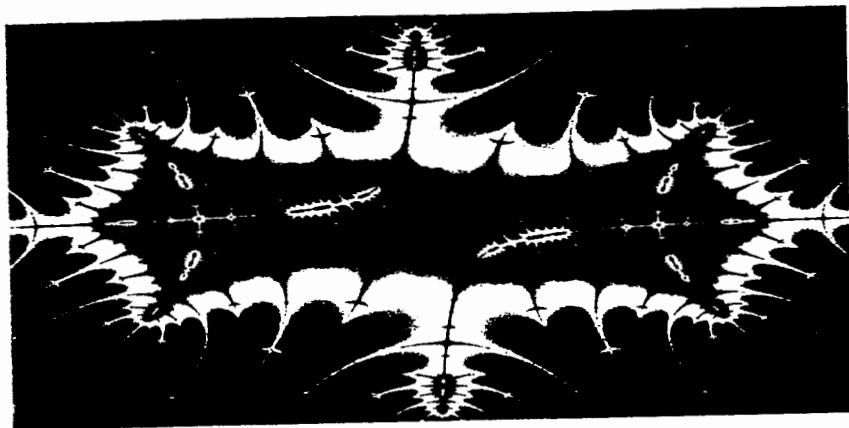
Como el control de excepciones es una de las novedades de PHP5, no hay mucho escrito sobre este tema. Sin embargo, sí abunda información básica al respecto. Sun cuenta con un completo curso práctico sobre las excepciones y por qué utilizarlas (escrito desde la perspectiva de Java, evidentemente), que puede encontrar en <http://java.sun.com/docs/books/tutorial/essential/exceptions/definition.html>.

A continuación

La siguiente parte del libro está dedicada a MySQL. Explicaremos cómo crear y completar una base de datos de MySQL, y aplicaremos lo aprendido sobre PHP para que pueda acceder a su base de datos desde la Web.

Parte II

Utilizar MySQL



8

Diseñar una base de datos Web

Ahora que ya se ha familiarizado con los fundamentos de PHP, vamos a ver cómo integrar un base de datos en nuestras secuencias de comandos. En un capítulo anterior comentamos las ventajas de utilizar una base de datos relacional en lugar de un archivo sin procesar:

- Los RDBMS brindan un acceso más rápido a los datos que los archivos sin procesar.
- Los RDBMS permiten realizar consultas fácilmente para extraer conjuntos de datos que encajen con determinados criterios.
- Los RDBMS incorporan mecanismos para tratar con accesos simultáneos para no tener que preocuparnos de esta tarea como programadores.
- Los RDBMS brindan acceso aleatorio a los datos.
- Los RDBMS incorporan un sistema de privilegios.

Para ser más concretos, el uso de una base de datos relacional nos permite responder de forma rápida y sencilla a consultas sobre la procedencia de los clientes, los productos que se están vendiendo mejor o qué tipo de clientes son los que más dinero se dejan. Esta información puede ayudarle a mejorar el sitio para atraer y fidelizar a los clientes. En esta sección utilizaremos MySQL como base de datos.

Antes de profundizar en el estudio de las características de MySQL en el siguiente capítulo, examinaremos los siguientes aspectos:

- Conceptos y terminología relacionados con las bases de datos relacionales
- Diseño de bases de datos Web
- Arquitectura de bases de datos Web

En esta parte del libro, nos centraremos en los siguientes aspectos:

- **Crear una base de datos:** Analizaremos la configuración básica necesaria para conectar una base de datos de MySQL a la Web. Aprenderemos a crear usuarios, bases de datos, tablas e índices, así como los distintos motores de almacenamiento de MySQL.
- **Trabajar con una base de datos de MySQL:** Veremos cómo consultar la base de datos y cómo añadir, eliminar y actualizar registros, todo desde la línea de comandos.
- **Acceder a una base de datos de MySQL desde la Web con PHP:** Explicaremos cómo conectar PHP y MySQL para poder utilizar y administrar la base de datos desde una interfaz Web. Analizaremos dos métodos para ello: utilizar la biblioteca MySQL de PHP y el nivel de abstracción de base de datos PEAR:DB.
- **Administración avanzada de MySQL:** Describiremos cómo administrar MySQL, con detalles sobre el sistema de privilegios, la seguridad y la optimización.
- **Programación avanzada de MySQL:** Analizaremos los motores de almacenamiento, con especial atención en las transacciones, búsqueda de texto y los procedimientos almacenados.

Conceptos de base de datos relacionales

Las bases de datos relacionales son, con diferencia, el tipo de base de datos más utilizado. Estas bases de datos se basan teóricamente en el álgebra relacional. No es necesario comprender la teoría para utilizar una base de datos relacional (aunque vendría bien), pero sí conviene comprender algunos conceptos básicos relacionados con las bases de datos.

Tablas

Las bases de datos relacionales se componen de relaciones, conocidas de manera más común como tablas. Una tabla es exactamente eso, una tabla de datos. Un ejemplo de tabla relacional es una hoja de cálculo electrónica. Vamos a examinar un ejemplo. En la figura 8.1, puede ver una tabla de ejemplo. Esta tabla contiene los nombres y las direcciones de los clientes de una librería, Book-O-Rama.

CUSTOMERS

CustomerID	Name	Address	City
1	Julie Smith	25 Oak Street	Airport West
2	Alan Wong	1/47 Haines Avenue	Box Hill
3	Michelle Arthur	357 North Road	Yarraville

Figura 8.1. Los detalles de los clientes de Book-O-Rama se guardan en una tabla.

La tabla tiene un nombre (Customers), varias columnas que hacen referencia a un tipo diferente de datos y filas que se corresponden con los distintos clientes.

Columnas

Cada columna de la tabla tiene un nombre exclusivo y diferentes datos. Cada una de ellas lleva asociado un tipo de datos. Por ejemplo, en la tabla Customers de la figura 8.1, puede ver que el campo CustomerID es de tipo entero y las otras tres columnas son cadenas. Las columnas a veces se llaman campos o atributos.

Filas

Cada fila de la tabla representa un cliente distinto. Debido al formato tabular, todos tienen los mismos atributos. Las filas también se denominan registros.

Valores

Cada fila se compone de un conjunto de valores individuales que se corresponden con las columnas. Cada valor debe tener el tipo de dato especificado por su columna.

Claves

Necesitamos disponer de una forma de identificar a cada cliente. Los nombres no son una buena opción (si tiene un nombre muy utilizado, entenderá por qué). Tomemos como ejemplo a Julie Smith de la tabla Customers. Si abre una guía de teléfonos de los EEUU, descubrirá una gran cantidad de entradas con ese nombre.

Podemos distinguir a Julie de diferentes formas. Es probable que sea la única Julie Smith que viva en la dirección que se indica. Sin embargo, el uso del nombre y la dirección en conjunto para distinguir a alguien resulta muy pesado y suena un poco a lenguaje legal. Además se necesita utilizar más de una columna de la tabla.

En este ejemplo, lo que hemos hecho, y es probable que se decante por la misma solución en sus aplicaciones, es asignar un número de identificación de cliente exclusivo (CustomerID). Se trata del mismo principio seguido para asignar números de cuenta o número de socios únicos. Esta técnica facilita el almacenamiento de los detalles en una base de datos. Un número de identificación asignado

artificialmente garantiza su exclusividad. Existen muy pocos tipos de información real que dispongan de esta propiedad, aunque se utilicen en una combinación.

La columna de identificación de una tabla se denomina clave o clave principal. Las claves pueden constar de varias columnas. Éste sería el caso si optamos por utilizar "Julie Smith del 25 de Oak Street, Airport West" para hacer referencia a Julie. La clave estaría formada por las columnas Nombre, Dirección y Ciudad, pero su exclusividad no estaría garantizada.

Las bases de datos suelen constar de varias tablas y utilizan una clave para asociar una tabla a otra. En la figura 8.2, hemos agregado una segunda tabla a la base de datos. En esta tabla se almacenan los pedidos realizados por los clientes. Cada fila de la tabla Orders representa un único pedido realizado por un único cliente. Sabemos quién es el cliente porque almacenamos su CustomerID. Por ejemplo, si examinamos el pedido con OrderID 2, descubriremos que lo ha realizado el cliente con CustomerID 1. A continuación, si examinamos la tabla Customers, veremos que el cliente con CustomerID 1 es Julie Smith.

CustomerID	Name	Address	City
1	Julie Smith	25 Oak Street	Airport West
2	Alan Wong	1/47 Haines Avenue	Box Hill
3	Michelle Arthur	357 North Road	Yarraville

OrderID	CustomerID	Amount	Date
1	3	27.50	02-Apr-2000
2	1	12.99	15-Apr-2000
3	2	74.00	19-Apr-2000
4	4	6.99	01-May-2000

Figura 8.2. Cada pedido de la tabla Orders hace referencia a un cliente de la tabla Customer.

El término utilizado en las bases relacionales para designar esta relación es clave secundaria. La columna CustomerID es la clave principal de la tabla Customer, pero cuando aparece en otra tabla, como la tabla Orders, se conoce como clave secundaria.

Es posible que se esté preguntando por qué hemos optado por utilizar dos tablas distintas y no almacenar la dirección de Julie en la tabla Orders. En la siguiente sección intentaremos dar respuesta a esta cuestión.

Esquemas

El conjunto completo de diseños de tabla de un base de datos se conoce como **esquema** de la base de datos. Es como el esqueleto de la base de datos. Un esquema debe mostrar las tablas con sus columnas, los tipos de datos de las columnas e

indicar la clave principal de cada tabla y sus claves secundarias. Los **esquemas** no incluyen datos, pero se puede incluir un ejemplo para explicar su objetivo. Los esquemas pueden adoptar la forma de diagramas, como los que estamos utilizando, diagramas de relaciones de entidad (que no se analizarán en este libro) o pueden tener forma de texto, como

```
Customers(CustomerID, Name, Address, City)
Orders(OrderID, CustomerID, Amount, Date)
```

Los términos subrayados con una línea continua en el esquema son las claves principales de la relación. Los términos en cursiva son las claves secundarias de la relación en la que aparecen.

Relaciones

Las claves secundarias representan una relación entre los datos de dos tablas. Por ejemplo, el vínculo de Orders a Customers representa una relación entre una fila de la tabla Orders y una fila de la tabla Customers.

Existen tres tipos básicos de relaciones en una base de datos relacional. Se clasifican en función del número de elementos que haya a cada lado de la relación. Las relaciones pueden ser uno a uno, uno a varios o varios a varios.

Una relación uno a uno significa que sólo hay un elemento a cada lado de la relación. Por ejemplo, si hemos colocado direcciones en una tabla distinta a la de clientes, existiría una relación uno a uno entre ambas. Podríamos tener una clave secundaria desde la tabla de direcciones a la tabla de clientes o al revés (no serían obligatorias ambas).

En una relación uno a varios, una fila de una tabla se vincula a varias filas de otra tabla. En nuestro ejemplo, un cliente podría haber realizado varios pedidos. En estas relaciones, la tabla que contiene varias filas tendrá una clave secundaria hasta la tabla con una sola fila. En este caso, hemos incluido la columna CustomerID dentro de la tabla Order para mostrar la relación.

En las relaciones varios a varios, varias filas de una tabla se asocian a varias filas de otra tabla. Por ejemplo, si tenemos dos tablas, Libros y Autores, puede que un libro haya sido escrito por dos autores y que ambos hayan escrito otros libros, en solitario o en colaboración con otros autores. En este tipo de relaciones se crea una tabla especial para representar las relaciones, con lo que nos tendremos las siguientes: Libros, Autores, Libros_Autores. La tercera tabla contendrá únicamente las claves de las otras tablas como claves secundarias en pares, para mostrar qué autores están relacionados con cada libro.

Diseñar nuestra base de datos Web

La tarea más difícil consiste en determinar cuándo se necesita una tabla y cuál debería ser la clave. Existe una ingente cantidad de material dedicado a estudiar los

diagramas de relación de entidades y de normalización de bases de datos, pero quedan fuera del ámbito de este libro. Sin embargo, en la mayor parte de los casos, basta con seguir unos sencillos principios básicos de diseño. Vamos a analizarlos en el contexto de la aplicación Book-O-Rama.

Pensar en los objetos del mundo real que se están modelando

Al crear una base de datos, lo que hacemos es modelar elementos y relaciones del mundo real, y almacenar la información sobre dichos objetos y relaciones. Por regla general, cada clase de objeto del mundo real que se modele necesitará su propia tabla. Piense en ello un momento: queremos almacenar la misma información sobre todos nuestros clientes. Si existe un conjunto de datos con la misma "forma", podremos crear fácilmente una tabla que se corresponda con dichos datos. En el ejemplo Book-O-Rama, queremos almacenar la información sobre nuestros clientes, los libros que vendemos y los detalles de los pedidos. Todos los clientes tienen un nombre y una dirección. Los pedidos tienen una fecha y una cantidad total, así como los libros pedidos. Los libros constan de ISBN, de un autor, un título y un precio. Por lo tanto, parece que necesitamos al menos tres tablas en esta base de datos: Customers, Orders y Books. En la figura 8.3 se recoge el esquema inicial.

CUSTOMERS

CustomerID	Name	Address	City
1	Julie Smith	25 Oak Street	Airport West
2	Alan Wong	1/47 Haines Avenue	Box Hill
3	Michelle Arthur	357 North Road	Yarraville

ORDERS

OrderID	CustomerID	Amount	Date
1	3	27.50	02-Apr-2000
2	1	12.99	15-Apr-2000
3	2	74.00	19-Apr-2000
4	4	6.99	01-May-2000

BOOKS

ISBN	Author	Title	Price
0-672-31687-8	Michael Morgan	Java 2 for Professional Developers	34.99
0-672-31745-1	Thomas Down	Installing Debian GNU/Linux	24.99
0-672-31509-2	Pruitt, et al.	Teach Yourself GIMP in 24 Hours	24.99

Figura 8.3. El esquema inicial consta de las tablas Customers, Orders y Books.

Por el momento, no podemos determinar qué libros se incluyen en cada pedido a partir del modelo. Lo veremos en un instante.

Evitar el almacenamiento de datos redundantes

En una sección anterior ya nos planteamos por qué no almacenar la dirección de Julie Smith en la tabla de pedidos.

Si Julie realiza varios pedidos a Book-O-Rama, como así esperamos, acabaremos almacenando sus datos varias veces. Es probable que la tabla de pedidos presente un aspecto parecido al ilustrado en la figura 8.4.

ORDERS

OrderID	Amount	Date	CustomerID	Name	Address	City
12	199.50	25-Apr-2000	1	Julie Smith	28 Oak Street	Airport West
13	43.00	29-Apr-2000	1	Julie Smith	28 Oak Street	Airport West
14	15.99	30-Apr-2000	1	Julie Smith	28 Oak Street	Airport West
15	23.75	01-May-2000	1	Julie Smith	28 Oak Street	Airport West

Figura 8.4. El diseño de una base de datos que almacena datos redundantes aumenta el espacio utilizado y puede dar lugar a anomalías en los datos.

Esto plantea dos problemas básicos.

- El primero supone malgastar espacio innecesariamente. ¿Por qué guardar los detalles de Julie en tres sitios si sólo necesitamos guardarlos en uno?
- El segundo problema son las anomalías que pueden surgir al actualizar los datos, es decir, situaciones en las que al cambiar los datos se producen inconsistencias. La integridad de los datos quedará alterada y ya no sabremos qué datos son correctos y qué datos son incorrectos. Por regla general, esta situación dará lugar a la pérdida de datos.

Es necesario evitar tres tipos de anomalías de actualización: anomalías de modificación, de inserción y de eliminación.

Si Julie se muda de domicilio con pedidos todavía pendientes, tendremos que actualizar su dirección en tres lugares en lugar de en uno, lo que equivale a tener que realizar el trabajo tres veces. Resulta sencillo pasar por alto esta tarea y acabar realizando el cambio en un solo lugar, lo que dará lugar a la incoherencia de los datos de la base de datos (algo muy negativo). Estos problemas se conocen como anomalías de modificación porque tienen lugar cuando se intenta modificar la base de datos.

En este diseño, necesitamos insertar los detalles de Julie cada vez que recibimos un pedido, lo que significa que deberemos comprobar y asegurarnos de que sus datos son correctos en las filas existentes de la tabla. Si pasáramos por alto la comprobación, podríamos acabar con dos filas de datos desiguales sobre Julie. Por ejemplo, una fila podría indicar que vive en Airport West y otra en Airport. Este tipo de anomalía se conoce como anomalía de inserción porque tiene lugar al introducir los datos.

El tercer tipo de anomalía se conoce como anomalía de eliminación porque tiene lugar (sorpresa, sorpresa) al eliminar filas de la base de datos. Por ejemplo, imagine

que tras enviar un pedido, lo eliminamos de la base de datos. Cuando se hayan servido todos los pedidos de Julie, se habrán eliminado todos de la tabla `Orders`. Esto significa que no dispondremos de un registro sobre la dirección de Julie. Por tanto, no podremos enviarles ninguna oferta especial y necesitaremos tomar sus datos de nuevo cuando vuelva a realizar un pedido. Por regla general, al diseñar las bases de datos se intenta evitar estas anomalías.

Utilizar valores de columna atómicos

Cada atributo de una fila debe almacenar un solo valor. Por ejemplo, necesitamos saber qué libros componen cada pedido. Existen varias formas de hacerlo.

Podemos agregar una columna a la tabla `Orders` en la que se enumeren todos los libros que hemos pedido, como se ilustra en la figura 8.5.

ORDERS					
OrderID	CustomerID	Amount	Date	Books Ordered	
1	3	27.50	02-Apr-2000	0-672-31697-8	
2	1	12.99	15-Apr-2000	0-672-31745-1, 0-672-31509-2	
3	2	74.00	19-Apr-2000	0-672-31697-8	
4	3	6.99	01-May-2000	0-672-31745-1, 0-672-31509-2, 0-672-31697-8	

Figura 8.5. En este diseño, el atributo `Books Ordered` de cada fila incluye varios valores.

No es una buena idea por varias razones. Lo que en realidad estamos haciendo es anidar una tabla dentro de una columna (una tabla que relaciona pedidos y libros). Al hacerlo, resulta más difícil responder a preguntas como "¿Cuántas copias del libro *Java 2 for Professional Developers* quiere pedir?" ya que el sistema no puede contar los campos coincidentes. En su lugar, debe analizar cada valor de atributo y determinar si contiene una correspondencia en su interior.

Como lo que estamos haciendo es crear una tabla dentro de otra, lo que deberíamos hacer es crear una nueva tabla. Esta nueva tabla, se denomina `Order_Items` y se muestra en la figura 8.6.

ORDER_ITEMS		
OrderID	ISBN	Quantity
1	0-672-31697-8	1
2	0-672-31745-1	2
2	0-672-31509-2	1
3	0-672-31697-8	1
4	0-672-31745-1	1
4	0-672-31509-2	2
4	0-672-31697-8	1

Figura 8.6. Este diseño facilita la búsqueda de libros concretos pedidos.

Esta tabla proporciona un vínculo entre la tabla `Orders` y la tabla `Books`. Es habitual crear este tipo de tablas en una relación varios a varios entre dos objetos:

en este caso, un pedido puede constar de varios libros y varias personas pueden pedir un libro.

Seleccionar claves lógicas

Asegúrese de que las claves seleccionadas son exclusivas. En nuestro caso, hemos creado una clave especial para los clientes (`CustomerID`) y para los pedidos (`OrderID`) porque es posible que estos objetos del mundo real no dispongan de manera natural de un identificador con garantías de exclusividad. No necesitamos crear un identificador único para los libros porque ya existe en forma de ISBN. En `Order_Item`, puede agregar una clave adicional si lo desea, pero la combinación de los atributos `OrderID` e `ISBN` resultará exclusiva siempre y cuando se trate a cada copia de un libro dentro de un pedido como una fila. Por esta razón, la tabla `Order_Item` incluye una columna `Quantity`.

Reflexionar sobre las preguntas que desea formular a la base de datos

Enlazando con la sección anterior, piense en las preguntas que desea que responda la base de datos. (Recuerde las preguntas que realizamos al principio del capítulo. Por ejemplo, ¿cuáles son los libros que más vende Book-O-Rama?) Asegúrese de que la base de datos contiene todos los datos necesarios y que se han establecido los vínculos adecuados entre las tablas para responder a las preguntas deseadas.

Evitar diseños con varios atributos vacíos

Si desea agregar reseñas de libros a la base de datos, dispone al menos dos formas de hacerlo. En la figura 8.7 se recogen ambos enfoques.

BOOKS				
ISBN	Author	Title	Price	Review
0-672-31687-8	Michael Morgan	Java 2 for Professional Developers	34.99	
0-672-31745-1	Thomas Down	Installing Debian GNU/Linux	24.99	
0-672-31509-2	Pruitt, et al.	Teach Yourself GIMP in 24 Hours	24.99	

BOOK_REVIEWS

ISBN	Review

Figura 8.7. Para agregar reseñas, podemos incorporar una nueva columna a la tabla `Books` o añadir una tabla específica para almacenar esta información.

La primera consiste en agregar la columna *Review* a la tabla *Books*. En esta solución se incluye un campo nuevo de reseña para cada libro. Si la base de datos consta de una gran cantidad de libros y el encargado de las reseñas no tiene previsto crear una para cada libro, muchas filas quedarán vacías. Es lo que se conoce como valor nulo. No conviene tener muchos valores nulos en una tabla ya que esta práctica contribuye a desperdiciar espacio de almacenamiento y ocasiona problemas al calcular totales o al aplicar otras funciones a columnas numéricas. Si un usuario ve un valor nulo en una tabla, no sabrá si se debe a que el valor no resulta relevante, a que hay un error en la base de datos o a que no se han introducido los datos todavía. Por regla general, para evitar los problemas con la inclusión de demasiados valores nulos se recurre a un diseño alternativo. En este caso, podemos utilizar el segundo diseño ilustrado en la figura 8.7. En este caso, sólo se enumeran los libros con una reseña a la tabla *Book_Reviews*, así como sus reseñas.

Fíjese en que este diseño se basa en la idea de tener una persona encargada de la revisión, es decir, una relación uno a uno entre las tablas *Books* y *Reviews*. Si deseara incluir diferentes reseñas de un mismo libro, sería una relación uno a varios, y tendría que aplicar la segunda opción de diseño. Con una reseña por libro, podría utilizar el ISBN como clave principal de la tabla *Book_Reviews*. Si hubiera varias reseñas por libro, debería añadir un identificador exclusivo para cada una.

Resumen de los tipos de tablas

Como tendrá la oportunidad de comprobar, las bases de datos suelen componerse de dos tipos de tablas:

- Tablas sencillas que describen un objeto del mundo real. También podrían contener claves a otros objetos simples en los que exista una relación uno a uno o uno a varios. Por ejemplo, nuestro cliente podría contener varios pedidos, pero cada pedido se asocia a un único cliente. Por lo tanto, asignamos una referencia al cliente en el pedido.
- Tablas de unión que describen una relación varios a varios entre dos objetos reales como la relación entre *Orders* y *Books*. Estas tablas suelen asociarse con algún tipo de transacción del mundo real.

Arquitectura de base de datos Web

Tras comentar la arquitectura interna de nuestra base de datos, vamos a examinar la arquitectura externa de un sistema de base de datos Web y a comentar la metodología para desarrollar un sistema de base de datos Web.

Arquitectura

En la figura 8.8 se ilustra el funcionamiento básico de un servidor Web. Este sistema consta de dos objetos: un navegador Web y un servidor Web. Para unirlos

se necesita una forma de comunicación. Un navegador Web realiza una solicitud al servidor. El servidor devuelve una respuesta. Esta arquitectura resulta apropiada para un servidor que devuelva páginas estáticas. La arquitectura que devuelve resultados de un sitio Web basado en una base de datos resulta un tanto más complicada.

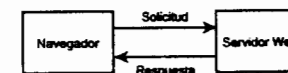


Figura 8.8. La relación cliente/servidor entre un navegador Web y un servidor Web requiere comunicación.

Las aplicaciones de base de datos Web que desarrollaremos en este libro siguen la estructura general de base de datos Web que se ilustra en la figura 8.9. Gran parte de esta estructura debería resultar familiar a estas alturas.

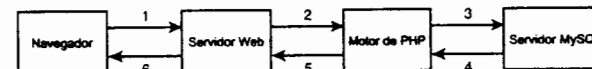


Figura 8.9. La arquitectura básica de base de datos Web se compone de un navegador Web, un servidor Web, un motor de secuencia de comandos y un servidor de base de datos.

Una transacción típica de base de datos Web se compone de las fases siguientes, numeradas en función de la figura 8.9. Examinaremos estas fases en el contexto del ejemplo *Book-O-Rama*.

1. El navegador Web de un usuario envía una petición HTTP a una página Web dada. Por ejemplo, puede tratarse de una búsqueda para extraer todos los libros escritos por Laura Thomson en *Book-O-Rama* con ayuda de un formulario HTML. La página de resultados de búsqueda se denomina *results.php*.
2. El servidor Web recibe la petición de *results.php*, recupera el archivo y lo pasa al motor de PHP para su procesamiento.
3. El motor de PHP comienza a analizar la secuencia de comandos. Dentro de la secuencia de comandos hay un comando que establece la conexión a la base de datos y ejecuta una consulta (realiza la búsqueda de libros). PHP abre una conexión al servidor MySQL y remite la consulta pertinente.
4. El servidor MySQL recibe la consulta de la base de datos y la procesa. A continuación, envía los resultados (una lista de libros) al motor de PHP.
5. El motor de PHP termina de ejecutar la secuencia de comandos, lo que suele implicar la aplicación de formato a los resultados en HTML. Seguidamente, devuelve el código HTML resultante al servidor Web.
6. El servidor Web devuelve el código HTML al navegador donde el usuario puede ver la lista de los libros solicitados.

El proceso es básicamente el mismo independientemente del motor de secuencia de comandos o del servidor de base de datos que utilicemos. Por regla general, el software del servidor Web, el motor de PHP y el servidor de la base de datos se ejecutan en el mismo equipo. Sin embargo, también es habitual ejecutar el servidor de la base de datos en un equipo diferente, por razones de seguridad, de una mayor capacidad o de reparto de la carga. Desde el punto de vista de desarrollo, el trabajo será el mismo, pero puede presentar algunas ventajas significativas de rendimiento. Al aumentar el tamaño y la complejidad de las aplicaciones, tendrá que separar sus aplicaciones PHP en niveles, por lo general un nivel de base de datos que interactúe con MySQL, un nivel de lógica de negocios con las partes básicas de la aplicación y un nivel de presentación que gestione el resultado HTML. Sin embargo, la arquitectura básica ilustrada en la figura 8.9 es válida; basta con añadir estructura a la sección de PHP.

Lecturas adicionales

En este capítulo, hemos analizado alguna de las directrices para el diseño de bases de datos. Si quiere profundizar en la teoría sobre la que descansan las bases de datos relacionales, puede leer algunas de las obras escritas por expertos en el tema como C.J. Date. Eso sí, tenga en cuenta que el material puede resultar bastante teórico y poco relevante a corto plazo para un desarrollador Web comercial. Las bases de datos Web más habituales no suelen alcanzar un nivel tan alto de complejidad.

A continuación

En el siguiente capítulo, comenzaremos a configurar nuestra base de datos MySQL. En primer lugar aprenderá a configurar una base de datos MySQL para la Web y cómo consultarla y, a continuación, cómo consultarla desde PHP.



9

Crear la base de datos Web

En este capítulo vamos a comentar cómo configurar una base MySQL para su uso en un sitio Web.

Abordaremos los siguientes aspectos:

- Crear una base de datos
- Definir usuarios y privilegios
- Introducción al sistema de privilegios
- Crear tablas de base de datos
- Crear índices
- Seleccionar tipos de columna en MySQL

En este capítulo, vamos a seguir adelante con la aplicación de la librería en línea Book-O-Rama comentada en el último capítulo. A continuación, se recoge el esquema de la aplicación de Book-O-Rama para ayudarle a recordar:

```
Customers(CustomerID, Name, Address, City)
Orders(OrderID, CustomerID, Amount, Date)
Books(ISBN, Author, Title, Price)
Order_Items(OrderID, ISBN, Quantity)
Book_Reviews(ISBN, Reviews)
```

Recuerde que las claves principales aparecen subrayadas con una línea continua y las claves secundarias se representan en cursiva.

Para utilizar el material de esta sección, debe disponer de acceso a MySQL, lo cual significa que

- Ha completado la instalación básica de MySQL en su servidor Web. Esto incluye:
 - Instalar los archivos
 - Configurar un usuario para ejecutar MySQL
 - Configurar su ruta
 - Ejecutar `mysql_install_db`, si resultara necesario
 - Establecer la configuración del usuario raíz
 - Eliminar el usuario anónimo y la base de datos de prueba
 - Iniciar el servidor de MySQL por primera vez y configurarlo para que se ejecute de forma automática
- Si ha realizado todas estas operaciones, puede seguir adelante con la lectura del capítulo. Si no lo ha hecho, en el apéndice A encontrará instrucciones sobre cómo proceder.

Si tiene problemas durante este capítulo, puede que se deba a la configuración de su sistema MySQL. En este caso, revise esta lista y el apéndice A para asegurarse de que la configuración es correcta.

- Dispone de acceso a MySQL en un equipo de cuya administración no se encarga, como un servicio de alojamiento Web, un equipo en su lugar de trabajo, etc.

Si éste fuera el caso, para poder seguir los ejemplos o crear su propia base de datos, deberá pedir a su administrador que configure un usuario y la base de datos para permitirle trabajar con ella y que le indique el nombre de usuario, la contraseña y el nombre de la base de datos que se le ha asignado.

Puede ignorar las secciones de este capítulo dedicadas a explicar cómo configurar usuarios y bases de datos o leerlas para explicar mejor lo que necesita su administrador del sistema. Como usuario normal, no podrá ejecutar los comandos para crear usuarios y bases de datos.

Los ejemplos de este capítulo se han elaborado y probado con la última versión 5.0 de MySQL. Las versiones anteriores disponen de menor funcionalidad. Debería instalar o actualizar su versión a la más reciente, que puede descargar del sitio de MySQL en <http://mysql.com>.

En este libro interactuaremos con MySQL por medio de un cliente de línea de comandos denominado monitor de MySQL, que se incluye en todas las instalaciones de MySQL. No obstante, puede utilizar cualquier otro cliente. Si utiliza MySQL en un entorno Web alojado, los administradores de sistemas suelen ofrecer la interfaz phpMyAdmin, basada en un navegador. Los distintos clientes GUI implican el uso

de procedimientos diferentes a los que describiremos en este capítulo pero no le resultará complicado adaptarlos a su caso concreto.

Utilizar el monitor de MySQL

En este capítulo y en el siguiente, apreciará que en los ejemplos de MySQL cada comando termina en un punto y coma (;). Este símbolo indica a MySQL que ejecute el comando. Si olvida utilizar el punto y coma, no se aplicará ninguna acción. Se trata de un problema común entre los nuevos usuarios.

También significa que puede utilizar nuevas líneas en mitad de un comando. En el libro, hemos utilizado este recurso para facilitar la lectura de los ejemplos. Apreciará dónde lo hemos hecho porque MySQL incluye un símbolo de continuación. Se trata de una flecha como la incluida en este fragmento:

```
mysql> grant select
->
```

Este símbolo indica que MySQL espera más entradas. Mientras no se escriba un punto y coma, obtendrá estos caracteres al pulsar Intro.

Tenga en cuenta además que las instrucciones de SQL no discriminan entre mayúsculas y minúsculas, pero que las bases de datos y las tablas sí pueden hacerlo (este aspecto se ampliará más adelante).

Iniciar sesión en MySQL

Para iniciar sesión, diríjase hasta la interfaz de línea de comandos de su equipo y escriba lo siguiente:

```
mysql -h nombredelhost -u nombredeusuario -p
```

El comando `mysql` invoca al monitor de MySQL. Se trata de un cliente de línea de comandos que nos permite comunicarnos con el servidor MySQL.

El modificador `-h` se utiliza para especificar el host al que establecer la conexión, es decir, el equipo en el que se está ejecutando el servidor MySQL. Si ejecuta este comando en el mismo equipo que el servidor MySQL, no necesitará utilizar el modificador `-h` ni el parámetro `nombredelhost`. De lo contrario, deberá sustituir dicho parámetro por el nombre del equipo en el que se esté ejecutando el servidor MySQL.

El modificador `-u` se utiliza para especificar el `nombredeusuario` con el que desea conectarse. Si no se especifica, se utilizará el nombre de usuario predeterminado con el que se inició la sesión en el sistema operativo.

Si ha instalado MySQL en su propio equipo o servidor, deberá iniciar sesión como `root` y crear la base de datos que utilizaremos en esta sección. Si ha realizado

una instalación limpia, el usuario raíz (root) será el único usuario del que dispondrá para iniciar la sesión. Si está utilizando MySQL en un equipo administrado por otra persona, utilice el nombre de usuario que se le haya asignado.

El modificador `-p` indica al servidor que se desea establecer la conexión utilizando una contraseña. Puede evitar su uso, si no se ha establecido una contraseña para el usuario utilizado para iniciar la sesión.

Si se está iniciando la sesión como usuario raíz y no se ha establecido una contraseña para dicho usuario, le recomendamos que consulte el apéndice A de inmediato. Sin una contraseña para el usuario raíz, su sistema es inseguro.

No es necesario que incluya la contraseña en esta línea. El servidor MySQL se la pedirá. De hecho, es mejor no hacerlo. Si introduce la contraseña en la línea de comandos, se mostrará en la pantalla y otros usuarios podrían verla.

Tras introducir el comando anterior, debería obtener un resultado parecido al siguiente:

```
Enter password:
```

(Si no funcionase, verifique que el servidor MySQL se está ejecutando y el comando `mysql` aparece en algún lugar de su ruta.)

Debería introducir la contraseña. Si todo va bien, se mostrará una respuesta parecida a la siguiente:

```
Welcome to the MySQL monitor.  Commands end with ; or \g.
Your MySQL connection id is 5 to server version: 3.23.52-nt

Type 'help;' or '\h' for help. Type '\c' to clear the buffer.

mysql>
```

En su equipo, si no obtiene una respuesta similar, asegúrese de haber ejecutado `mysql_install_db`, si resultara necesario, de haber establecido la contraseña del usuario raíz y de haberla escrito correctamente. Si se trata de otro equipo, asegúrese de haber escrito correctamente la contraseña.

Tras ello, debería aparecer el símbolo de comandos de MySQL listo para crear la base de datos. Si está utilizando su propio equipo, siga las directrices de la siguiente sección. Si está utilizando el equipo de otra persona, esta fase ya estará completada. Puede saltar a la sección "Utilizar la base de datos correcta". Si lo desea, puede leer las secciones intermedias para ampliar sus conocimientos pero no podrá ejecutar los comandos indicados en ellas. (O no debería, al menos).

Crear bases de datos y usuarios

El sistema de base de datos de MySQL admite una gran cantidad de bases de datos diferentes. Por regla general, se utilizará una base de datos por cada aplicación. En nuestro ejemplo Book-O-Rama, la base de datos se llamará `books`.

Crear la base de datos

Esta es la parte más sencilla. Escriba la siguiente secuencia en el símbolo de comandos de MySQL:

```
mysql> create database nombrebd;
```

Sustituya el parámetro `nombrebd` por el nombre de la base de datos deseado. Para comenzar a crear el ejemplo Book-O-Rama, puede crear una base de datos llamada `books`.

Y eso es todo. Debería ver aparecer una respuesta como la siguiente:

```
Query OK, 1 row affected (0.06 sec)
```

Esta secuencia indica que todo ha funcionado correctamente. Si no la obtiene, asegúrese de incluir el punto y coma al final de la línea. Este símbolo indica a MySQL que ha terminado y debería ejecutar el comando.

Definir usuarios y privilegios

Un sistema MySQL puede tener muchos usuarios. Como norma debería utilizarse el usuario raíz para labores administrativas únicamente, por razones de seguridad. Deberá configurar una cuenta y una contraseña para cada usuario del sistema. No es necesario que sean las mismas utilizadas fuera de MySQL (por ejemplo, los nombres de usuario y contraseñas de Unix o NT). Los mismos principios se aplican al usuario raíz. Conviene utilizar contraseñas diferentes para el sistema y para MySQL, en especial en el caso de la contraseña del usuario raíz.

No es obligatorio configurar contraseñas para los usuarios, pero sí muy aconsejable. A la hora de configurar una base de datos Web, conviene establecer al menos un usuario por aplicación Web. Es probable que se esté preguntado por qué. La respuesta reside en los privilegios.

Introducción al sistema de privilegios de MySQL

Una de las mejores funciones de MySQL es su avanzado sistema de privilegios. Un privilegio es el derecho a realizar una acción dada sobre un determinado objeto y se asocia a un usuario concreto. El concepto es muy similar a los permisos de archivo. Al crear un usuario dentro de MySQL, se le conceden un conjunto de privilegios en los que se especifica lo que puede y no puede hacer dentro del sistema.

Principio de asignación del privilegio más bajo

Este principio se puede utilizar para mejorar la seguridad de cualquier sistema informático. Se trata de un principio elemental pero muy importante que se suele pasar por alto a menudo. Su contenido es el siguiente:

Un usuario (o proceso) debería disponer del nivel más bajo de privilegio necesario para realizar la tarea que se le asigne.

Su aplicación debe ir más allá de MySQL. Por ejemplo, para ejecutar consultas desde la Web, un usuario no necesita disponer de todos los privilegios asociados al usuario raíz. Por lo tanto, deberíamos crear otro usuario que sólo disponga de los privilegios necesarios para acceder a la base de datos que acabamos de crear.

Configurar usuarios: el comando GRANT

Los comandos GRANT y REVOKE se utilizan para conceder y retirar los derechos a los usuarios de MySQL en cuatro niveles de privilegio. Estos niveles son:

- Global
- Base de datos
- Tabla
- Columna

En un instante veremos cómo se aplica cada uno de ellos. El comando GRANT se utiliza para crear usuarios y concederles privilegios. La sintaxis general del comando GRANT es la siguiente:

```
GRANT privilegios [columnas]
ON elemento
TO nombre_usuario [IDENTIFIED BY 'contraseña']
[REQUIRE opciones_ssl]
[WITH [GRANT OPTION | opciones_límite] ]
```

Las cláusulas incluidas entre corchetes son opcionales. La sintaxis de este comando incluye varios marcadores de posición. En primer lugar, *privilegios*, equivale a una lista de privilegios separados por comas. MySQL consta de un conjunto definido de ellos, que se describen en la siguiente sección.

El marcador de posición *columnas* es opcional. Puede utilizarlo para especificar privilegios a cada columna. Puede utilizar el nombre de una sola columna o una lista de nombres de columna separadas por comas.

El marcador de posición, *elemento* es la base de datos o tabla a la que se aplican los nuevos privilegios.

Puede conceder privilegios a todas las bases de datos especificando *.* como *elemento*. Es lo que se conoce como conceder privilegios globales. También puede

hacerlo especificando * únicamente si no va a utilizar ninguna base de datos en concreto. Por regla general, especificará todas las tablas de la base de datos como *nombrebd.**, una sola tabla de base de datos como *nombrebd.nombretabla* o columnas específicas indicando *nombrebd.nombretabla* y las columnas deseadas en el marcador de posición *columnas*. Si está utilizando una base de datos específica al remitir este comando y sólo se utiliza *nombretabla*, se interpretará como una tabla de la base de datos actual.

El marcador de posición *nombre_usuario* será el nombre del usuario con el que desea registrarse en MySQL. Recuerde que no tiene por qué ser el mismo que el nombre de registro del sistema. Este parámetro también puede contener un nombre de host. Puede utilizarlo para distinguir, por ejemplo, entre Laura (interpretado como *laura@hostlocal*) y *laura@otro sitio.com*. Esta opción resulta bastante útil porque los usuarios pertenecientes a diferentes dominios suelen utilizar los mismos nombres. También permite incrementar la seguridad porque se puede especificar desde dónde se conectan los usuarios e incluso a qué tablas y datos pueden acceder desde una ubicación dada.

El marcador de posición *contraseña* es la contraseña que deseamos utilizar para iniciar la sesión. Se aplican las reglas habituales para la selección de contraseñas. En una sección posterior ampliaremos el tema de la seguridad, pero las contraseñas no deben resultar sencillas de adivinar. Es aconsejable que contengan una combinación de caracteres en mayúsculas y minúsculas y caracteres no alfabéticos.

La cláusula REQUIRE le permite especificar que el usuario debe conectarse a través de SSL, así como otras opciones SSL. En el manual de MySQL encontrará más información sobre conexiones SSL a MySQL.

La opción WITH GRANT OPTION, si se especifica, permite que el usuario indicado delegue sus privilegios en otros usuarios.

Puede especificar la cláusula WITH como

```
MAX_QUERIES_PER_HOUR n
```

```
O
```

```
MAX_UPDATES_PER_HOUR n
```

```
O
```

```
MAX_CONNECTIONS_PER_HOUR n
```

Estas cláusulas le permiten limitar el número de consultas, actualizaciones o conexiones por hora que puede realizar un usuario. Pueden resultar muy útiles para limitar la carga de un usuario concreto en sistemas compartidos.

Los privilegios se almacenan en cinco tablas del sistema, dentro de la base de datos *mysql*. Estas cinco tablas se denominan *mysql.user*, *mysql.db*, *mysql.host*, *mysql.tables_priv* y *mysql.columns_priv* y se relacionan directamente con los cuatro niveles de privilegio mencionados anteriormente. Como alternativa a GRANT, puede alterar estas tablas directamente, como se analizará en un capítulo posterior.

Tipos y niveles de privilegio

Existen tres tipos básicos de privilegios en MySQL: los privilegios apropiados para su concesión a los usuarios habituales, los privilegios apropiados para su concesión a los administradores y dos privilegios especiales. Se puede asignar cualquier privilegio a cualquier usuario, pero es aconsejable restringir los privilegios de administrador a los administradores, siguiendo el principio de conceder el nivel más bajo de privilegios. Debería restringir los privilegios concedidos a los usuarios para las bases de datos y tablas que necesiten utilizar. No debería conceder acceso a la base de datos mysql a nadie a excepción de a un administrador. En esta base de datos se almacenan todos los usuarios, contraseñas y otros datos. (En un capítulo posterior analizaremos esta base de datos.) Los privilegios para el resto de los usuarios deberían establecerse directamente en función de los tipos específicos de comandos SQL y si un usuario puede ejecutarlos. En el siguiente capítulo analizaremos en detalle estos comandos. Por el momento, basta con la descripción conceptual indicada. En la tabla 9.1 se recogen estos privilegios. En la columna Se aplica a se enumeran los objetos a los se pueden conceder cada privilegio.

Tabla 9.1. Privilegios para usuarios.

Privilegio	Se aplica a	Descripción
SELECT	tablas, columnas	Permite a los usuarios seleccionar filas (registros) de tablas.
INSERT	tablas, columnas	Permite a los usuarios insertar nuevas filas en las tablas.
UPDATE	tablas, columnas	Permite a los usuarios modificar valores de filas de tablas existentes.
DELETE	tablas	Permite a los usuarios eliminar filas de tablas existentes.
INDEX	tablas	Permite a los usuarios crear y eliminar índices sobre tablas concretas.
ALTER	tablas	Permite a los usuarios alterar la estructura de tablas existentes agregando, por ejemplo, columnas, cambiando el nombre de las columnas o de las tablas y modificando los tipos de datos de las columnas.
CREATE	bases de datos y tablas	Permite a los usuarios eliminar bases de datos o tablas. Si especifica una base de datos o una tabla dada en el comando GRANT, los usuarios sólo podrán crear dicha base de datos o tabla, lo que significa que tendrán que eliminarla primero.

Privilegio	Se aplica a	Descripción
DROP	bases de datos y tablas	Permite a los usuarios eliminar bases de datos o tablas.

La mayor parte de los privilegios para los usuarios normales son relativamente inofensivos en términos de la seguridad del sistema. Se puede utilizar el privilegio ALTER para resolver el sistema de privilegios cambiando el nombre de las tablas, pero los usuarios suelen utilizarlo bastante. La búsqueda de la seguridad consiste en hallar un equilibrio entre la usabilidad y la protección. Debe tomar una decisión con respecto al privilegio ALTER, pero debe saber que se suele conceder a los usuarios a menudo.

Además de los privilegios enumerados en la tabla 9.1, existe el privilegio REFERENCES que no se utiliza y el privilegio GRANT que se concede con el parámetro WITH GRANT OPTION en lugar de en la lista de *privilegios*. La tabla 9.2 muestra los privilegios apropiados para su concesión a los usuarios administrativos.

Tabla 9.2. Privilegios para administradores.

Privilegio	Descripción
CREATE TEMPORARY TABLES	Permite a un administrador utilizar la palabra clave TEMPORARY en una instrucción CREATE TABLE.
FILE	Permite la lectura de datos en tablas desde archivos y viceversa.
LOCK TABLES	Permite el uso explícito de una instrucción LOCK TABLES.
PROCESS	Permite a un administrador ver los procesos de servidor y cerrarlos.
RELOAD	Permite a un administrador volver a cargar tablas de concesión y eliminación de privilegios, host, registros y tablas.
REPLICATION CLIENT	Permite utilizar SHOW STATUS en servidores principales y secundarios de replicación, como veremos en un capítulo posterior.
REPLICATION SLAVE	Permite la replicación de todos los servidores secundarios en el servidor principal, como veremos en un capítulo posterior.
SHOW DATABASES	Permite acceder a una lista de bases de datos por medio de una instrucción SHOW DATABASES. Sin este privilegio, los usuarios sólo pueden ver las bases de datos en las que tengan otros privilegios.

Privilegio	Descripción
SHUTDOWN	Permite a un administrador cerrar el servidor MySQL.
SUPER	Permite a un administrador eliminar subprocesos pertenecientes a cualquier usuario.

Estos privilegios se pueden conceder a usuarios que no sean administradores pero debe estar muy atento si está considerando dicha posibilidad. El privilegio FILE es un tanto diferente. La posibilidad de cargar datos desde archivos puede contribuir a ahorrar mucho tiempo al volver a introducir los datos en la base de datos. Sin embargo, la función de carga de archivos se puede utilizar para cargar cualquier archivo que puede ver el servidor MySQL, incluidas las bases de datos pertenecientes a otros usuarios y, potencialmente, los archivos de contraseñas. Tenga cuidado al conceder este privilegio u ofrezca la posibilidad de realizar la carga de los usuarios. Existen otros dos privilegios especiales, que se recogen en la tabla 9.3.

Figura 9.3. Privilegios especiales.

Privilegio	Descripción
ALL	Concede todos los privilegios enumerados en las tablas 9.1 y 9.2. También se puede escribir ALL PRIVILEGES en lugar de ALL.
USAGE	No concede ningún privilegio. Este privilegio crea un usuario y le permite registrarse, pero no se le concede ningún otro privilegio. Por regla general, la concesión de otros privilegios se suele dejar para un momento posterior.

El comando REVOKE

Se trata del comando opuesto al comando GRANT. Se utiliza para retirar privilegios de un usuario. Su sintaxis es muy similar a la sintaxis de GRANT:

```
REVOKE privilegios [(columnas)]
ON elemento
FROM nombre_usuario
```

Si se han concedido privilegios con la cláusula WITH GRANT OPTION, puede revocarlos de la siguiente forma:

```
REVOKE ALL PRIVILEGES, GRANT
FROM nombre_usuario
```

Ejemplos de uso de GRANT y REVOKE

Para configurar un administrador, puede escribir:

```
mysql> grant all
-> on *
```

```
-> to fred identified by 'mnb123'
-> with grant option;
```

Este ejemplo concede todos los privilegios sobre todas las bases de datos a un usuario llamado Fred con la contraseña mnb123 y le permite traspasar dichos privilegios. No le gustará tener un usuario así en su sistema por lo que conviene revocarlo:

```
mysql> revoke all privileges, grant
-> from fred;
```

Seguidamente vamos a configurar un usuario normal sin privilegios.

```
mysql> grant usage
-> on books.*
-> to sally identified by 'magic123';
```

Hablamos con Sally para determinar qué desea hacer y le concedemos los privilegios adecuados:

```
mysql> grant select, insert, update, delete, index, alter, create, drop
-> on books.*
-> to sally;
```

Fijese en que no necesitamos especificar la contraseña de Sally para realizar esta tarea. Si decidimos que Sally ha intentado realizar algo no apropiado en la base de datos, podemos reducir sus privilegios:

```
mysql> revoke alter, create, drop
-> on books.*
-> from sally;
```

Y posteriormente cuando ya no necesite utilizar la base de datos, podemos revocar todos sus privilegios:

```
mysql> revoke all
-> on books.*
-> from sally;
```

Configurar un usuario para la Web

Necesitará configurar un usuario para que sus secuencias de comandos de PHP se conecten a MySQL. Podemos volver a aplicar el principio del privilegio mínimo. ¿Qué se permitirá a las secuencias de comandos?

En la mayor parte de los casos, sólo se necesita seleccionar, insertar, eliminar y actualizar filas de tablas. Podemos configurar estas tareas de la siguiente forma:

```
mysql> grant select, insert, delete, update
-> on books.*
-> to bookorama identified by 'bookoramal23';
```

Por razones de seguridad, debería seleccionar una contraseña mejor.

Si utilizamos un servicio de alojamiento Web, por regla general obtendremos acceso al resto de los privilegios de tipo usuario en una base de datos creada para nosotros. Se nos asignará un nombre de usuario y una contraseña para el uso de la línea de comandos (desde donde crear tablas y realizar otras tareas por el estilo) y para realizar las conexiones de secuencia de comandos Web (para consultar la base de datos). Este sistema resulta un poco menos seguro. Puede configurar un usuario con este nivel de privilegios de la siguiente forma:

```
mysql> grant select, insert, update, delete, index, alter, create, drop
-> on books.*
-> to bookorama identified by 'bookoramal23';
```

Proceda a configurar esta segunda versión del usuario ya que es la que utilizaremos en la siguiente sección.

Cerrar la sesión como usuario raíz

Puede cerrar la sesión del monitor de MySQL escribiendo `quit`. Debería volver a registrarse como usuario Web para comprobar si todo funciona correctamente. Si se ha ejecutado la instrucción `GRANT` pero no puede acceder al intentar iniciar sesión, puede que no haya eliminado el usuario anónimo durante el proceso de instalación. Vuelva a iniciar sesión como usuario raíz y consulte las instrucciones incluidas en el apéndice A sobre cómo eliminar cuentas anónimas. Debería poder iniciar sesión como usuario Web.

Utilizar la base de datos correcta

Si ha llegado hasta aquí, debería haber iniciado en una cuenta de MySQL de nivel de usuario lista para probar el ejemplo de código, bien porque acaba de configurarla o porque el administrador del servidor Web se ha encargado de ello.

Lo primero que necesita hacer al iniciar una sesión es especificar qué base de datos desea utilizar. Para ello, puede escribir:

```
mysql> use nombredb;
```

donde *nombredb* es el nombre de la base de datos. Como alternativa, puede evitar el comando `use` especificando la base de datos al iniciar la sesión, de la siguiente forma:

```
mysql -D nombredb -h nombrehost -u nombreusuario -p
```

En este ejemplo, utilizaremos la base de datos de libros:

```
mysql> use books;
```

Al introducir este comando, MySQL devolverá una respuesta como la siguiente:

```
Database changed
```

Si no selecciona una base de datos antes de empezar a trabajar, MySQL generará un mensaje de error como el siguiente:

```
ERROR 1046 (3D000): No Database Selected
```

Crear tablas de base de datos

El siguiente paso en la configuración de la base de datos consiste en crear las tablas. Para ello puede utilizar el comando `CREATE TABLE` de SQL. Esta instrucción suele presentar esta forma:

```
CREATE TABLE nombretabla (columnas)
```

Debería sustituir el marcador de posición *nombretabla* por el nombre de la tabla que desea crear y el marcador de posición *columnas* por una lista de columnas separadas por comas en la tabla. Cada columna tendrá un nombre seguido por un tipo de dato.

Volvamos a repasar el esquema de Book-O-Rama:

```
Customers(CustomerID, Name, Address, City)
Orders(OrderID, CustomerID, Amount, Date)
Books(ISBN, Author, Title, Price)
Order_Items(OrderID, ISBN, Quantity)
Book_Reviews(ISBN, Review)
```

El listado 9.1 muestra el código SQL para crear las tablas, asumiendo que ya hayamos creado la base de datos llamada *books*. Encontrará el código necesario en el archivo correspondiendo a este capítulo del CD-ROM.

Puede ejecutar un archivo SQL existente, como el cargado desde el CD-ROM a través de MySQL mediante la siguiente secuencia:

```
> mysql -h host -u bookorama -D books -p < bookorama.sql
```

(Recuerde sustituir *host* con el nombre de su host.)

El uso de la redirección de archivos resulta bastante práctico en este caso porque permite editar las secuencias SQL en el editor de texto deseado antes de ejecutarlas.

Listado 9.1. *bookorama.sql*. Código SQL para crear las tablas de Book-O-Rama.

```
create table customers
( customerid int unsigned not null auto_increment primary key,
  name char(50) not null,
  address char(100) not null,
  city char(30) not null
);

create table orders
( orderid int unsigned not null auto_increment primary key,
  customerid int unsigned not null,
```

```

    amount float(6,2),
    date date not null
);

create table books
( isbn char(13) not null primary key,
  author char(50),
  title char(100),
  price float(4,2)
);

create table order_items
( orderid int unsigned not null,
  isbn char(13) not null,
  quantity tinyint unsigned,

  primary key (orderid, isbn)
);

create table book_reviews
( isbn char(13) not null primary key,
  review text
);

```

Cada tabla se crea con una instrucción `CREATE TABLE` independiente. Como puede observar hemos creado el esquema con las columnas diseñadas en el último capítulo. Cada columna tiene un tipo de dato listado tras su nombre. Algunas columnas tienen otros especificadores.

Significado del resto de las palabras clave

`NOT NULL` significa que todas las filas de la tabla deben tener un valor en este atributo. Si no se especifica, el campo puede dejarse en blanco (`NULL`).

`AUTO_INCREMENT` es una función especial de MySQL que puede utilizar sobre columnas de tipo entero. Significa que si dejamos el campo en blanco al insertar filas en la tabla, MySQL generará automáticamente un valor de identificación exclusivo. Este valor será una unidad mayor que el valor máximo incluido en la columna. Sólo puede tener una columna de este tipo por tabla. Las columnas que especifiquen `AUTO_INCREMENT` deben estar indexadas.

El uso de la palabra clave `PRIMARY KEY` tras el nombre de una columna determina que la columna se tratará como la clave principal de la tabla. Las entradas de esta columna deben ser exclusivas. MySQL indexará automáticamente esta columna. Fijese en que en el listado anterior al utilizarlo con `customerid` en la tabla `customers` se ha hecho con `AUTO_INCREMENT`. La indexación automática sobre la clave principal se encarga del índice que necesita `AUTO_INCREMENT`.

Si especificamos `PRIMARY KEY` tras el nombre de una columna, sólo se puede utilizar para claves principales formadas por una sola columna. El uso de la cláusula `PRIMARY KEY` al final de la instrucción `order_items` es una alternativa. Aquí la

hemos utilizado porque la clave principal de esta tabla se compone de dos columnas. (De esta forma también se crea un índice basado en las dos columnas.)

La palabra clave `UNSIGNED` utilizada tras un tipo entero significa que sólo puede tener como valor cero o un número positivo.

Tipos de columna

Tomemos la primera tabla como ejemplo

```

create table customers
( customerid int unsigned not null auto_increment primary key,
  name char(50) not null,
  address char(100) not null,
  city char(30) not null
);

```

Al crear una tabla, deberá tomar una decisión con respecto a los tipos de columnas. En la tabla `customers`, tenemos cuatro columnas como se especifica en nuestro esquema. La primera, `customerid` es la clave principal, que hemos especificado directamente. Hemos decidido que sea de tipo entero (tipo `int`) y que los ID sean `unsigned`. También hemos aprovechado la función `auto_increment` para que MySQL pueda encargarse de ello automáticamente y evitarnos una preocupación.

Las otras dos columnas contendrán datos de tipo cadena. En este caso hemos seleccionado `char` como tipo de dato. Este tipo especifica campos de anchura fija a través de corchetes; por ejemplo, `name`, puede tener hasta 50 caracteres.

Este tipo de datos asignará siempre 50 caracteres de espacio de almacenamiento para el nombre, aunque no se utilicen todos. MySQL rellenará los datos con espacios para asignarles el tamaño exacto. Como alternativa se puede utilizar el tipo `varchar`, que sólo utiliza la cantidad de espacio necesario (más un byte). El tipo `varchar` absorbe menos espacio pero resulta más lento.

Para los clientes reales con nombres y direcciones reales, las anchuras seleccionadas para estas columnas son demasiado estrechas.

Fijese en que hemos declarado todas las columnas como `NOT NULL`. Se trata de una pequeña optimización que puede realizar cuando resulte posible. En un capítulo posterior trataremos el tema de la optimización.

Alguna de las instrucciones `CREATE` presentan variaciones en cuanto a la sintaxis. Examinemos la tabla `orders`:

```

create table orders
( orderid int unsigned not null auto_increment primary key,
  customerid int unsigned not null,
  amount float(6,2),
  date date not null
);

```

La columna `amount` se especifica como número de coma flotante de tipo `float`. En la mayor parte de los tipos de datos de coma flotante, puede especificar la anchura de visualización y el número de decimales. En este caso, la cantidad del

pedido se establecerá en dólares, por lo que podemos asignar un tamaño total razonablemente largo (una anchura de seis espacios) y dos decimales para los céntimos. La columna `date` lleva asignado el tipo de dato `date`.

En esta tabla concreta, hemos especificado que las columnas puedan definir la cantidad como `NOT NULL`. ¿Por qué? Cuando se introduce un pedido en la base de datos, tendremos que crearlo en `orders`, agregarle los elementos a `order_items` y calcular la cantidad. Puede que no sepamos la cantidad al crear el pedido, por lo que permitimos que sea `NULL`. La tabla `books` presenta algunas características similares.

```
create table books
( isbn char(13) not null primary key,
  author char(50),
  title char(100),
  price float(4,2)
);
```

En este caso, no necesitamos generar la clave principal porque los ISBN se generan en otra parte. Hemos dejado los otros campos como `NULL` porque una librería puede conocer el ISBN de un libro antes de conocer su título, autor o precio.

La tabla `order_items` muestra cómo crear claves principales multicolumna:

```
create table order_items
( orderid int unsigned not null,
  isbn char(13) not null,
  quantity tinyint unsigned,

  primary key (orderid, isbn)
);
```

Hemos especificado la cantidad de un libro como `TINYINT UNSIGNED`, que equivale a un entero entre 0 y 255.

Como se mencionó anteriormente, las claves principales multicolumna necesitan especificarse con una cláusula de clave principal. Ésta es la que se utiliza aquí. Por último, examine la tabla `book_reviews`:

```
create table book_reviews
(
  isbn char(13) not null primary key,
  review text
);
```

Esta tabla utiliza un nuevo tipo de dato, `text`, que todavía no se ha analizado. Este tipo se utiliza para texto de gran longitud como un artículo. Existen algunas variantes de este tipo que se comentarán en una sección posterior.

Para comprender mejor el proceso de creación de tablas vamos a analizar los nombres de las columnas y los identificadores en general, y, a continuación, los tipos de datos que podemos seleccionar para las columnas. Pero en primer lugar, examinaremos la base de datos que hemos creado.

Examinar la base de datos con SHOW y DESCRIBE

Inicie la sesión en el monitor de MySQL y utilice la base de datos `books`. Para ver las tablas de la base de datos, escriba

```
mysql> show tables;
```

MySQL mostrará una lista de todas las tablas de la base de datos:

```
+-----+
| Tables in books |
+-----+
| book_reviews    |
| books           |
| customers       |
| order_items     |
| orders          |
+-----+
5 rows in set (0.06 sec)
```

También puede utilizar la instrucción `show` para ver una lista de bases de datos escribiendo

```
mysql> show databases;
```

Si no dispone del privilegio `SHOW DATABASES`, únicamente verá enumeradas las bases de datos para las que tenga privilegios.

Puede ver más información sobre una tabla concreta, por ejemplo, libros, utilizando `DESCRIBE`:

```
mysql> describe books;
```

MySQL mostrará la información suministrada al crear la base de datos:

```
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Field | Type   | Null | Key | Default | Extra |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| isbn  | char(13) | YES  | PRI | NULL    |       |
| author | char(50) | YES  |     | NULL    |       |
| title | char(100) | YES  |     | NULL    |       |
| price | float(4,2) | YES  |     | NULL    |       |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
4 rows in set (0.05 sec)
```

Estos comandos resultan útiles para recordar un tipo de columna o navegar por una base de datos creada por otra persona.

Crear índices

Ya hemos mencionado brevemente los índices ya que al diseñar claves principales se crean índices en dichas columnas.

Uno de los problemas más habituales a los que se enfrentan los nuevos usuarios de MySQL es el pobre rendimiento de esta base de datos que creían realmente rápida. Este problema de rendimiento se debe a que no han creado índices en su base de datos. (Se pueden crear tablas sin claves principales ni índices.)

Para empezar, le servirán los índices que ya se han creado automáticamente. Si piensa ejecutar varias consultas en una columna que no sea una clave, puede que le interese añadir un índice a la misma para mejorar el rendimiento. Puede hacerlo por medio de la instrucción `CREATE INDEX`, cuya sintaxis es la siguiente:

```
CREATE [UNIQUE|FULLTEXT] INDEX nombre_indice
ON nombre_tabla (nombre_columna_indice [(longitud)] [ASC|DESC], ...)
```

(Los índices `FULLTEXT` se utilizan para indexar campos de texto, como veremos en un capítulo posterior.) El campo opcional `longitud` le permite indicar que sólo los primeros caracteres especificados por dicho campo se indexarán. También puede especificar que un índice sea ascendente (`ASC`) o descendente (`DESC`); el valor predeterminado es `ASC`.

Nota sobre los tipos de tablas

Puede que sepa que MySQL ofrece más de un tipo de tabla o motor de almacenamiento, incluyendo algunos tipos compatibles con transacciones. Los analizaremos en un capítulo posterior. En éste, todas las tablas de la base de datos utilizan el motor de almacenamiento predeterminado: `MyISAM`.

Identificadores de MySQL

MySQL consta de cinco tipos de identificadores: bases de datos, tablas, columnas e índices (elementos que ya conocemos) y los alias, que examinaremos en el siguiente capítulo. Las bases de datos de MySQL se asignan a directorios en la estructura de archivos subyacente y las tablas lo hacen a archivos. Este hecho afecta directamente a los nombres que se les puede asignar. También afecta al uso de mayúsculas y minúsculas en dichos nombres. Si su sistema operativo discrimina entre mayúsculas y minúsculas utilizados en los nombres de los directorios o archivos, los nombres seleccionados para designar las bases de datos y las tablas también lo harán (por ejemplo, en `UNIX`) o, en caso contrario, no lo harán (por ejemplo, en `Windows`). Los nombres de columnas y los alias no discriminan entre mayúsculas y minúsculas, pero no puede utilizar versiones diferentes de los nombres en la misma instrucción de `SQL`. La ubicación del directorio y los archivos que contengan los datos se establece en la configuración. Puede comprobarlo en su sistema utilizando la instrucción `mysqladmin` de la siguiente forma:

```
mysqladmin variables
```

Estamos buscando la variable `datadir`.

En la tabla 9.4 se recoge un resumen de los posibles identificadores. La única excepción adicional es que no se puede utilizar `ASCII(0)`, `ASCII(255)` ni el carácter de comillas en los identificadores (que es muy probable que no utilice).

Tabla 9.4. Identificadores de MySQL.

Tipo	Longitud máxima	Discrimina entre mayúsculas y minúsculas	Caracteres permitidos
Base de datos	64	Según el sistema operativo	Todos los caracteres permitidos por el sistema operativo para el nombre de un directorio a excepción de los caracteres <code>/</code> , <code>\</code> , <code>.</code> y <code>-</code> .
Tabla	64	Según el sistema operativo	Todos los caracteres permitidos por el sistema operativo en un nombre de archivo a excepción de los caracteres <code>/</code> y <code>.</code> .
Columna	64	No	Todos los caracteres
Índice	64	No	Todos los caracteres
Alias	255	No	Todos los caracteres

Las reglas son muy abiertas. Desde la versión MySQL 3.23.6, se pueden utilizar palabras reservadas y caracteres especiales de todos los tipos en identificadores, la única limitación es colocar entre comillas inclinadas los caracteres extraños. Por ejemplo:

```
create database `crear base de datos`;
```

Las reglas de las versiones de MySQL (anteriores a la 3.23.6) son más restrictivas y no lo permiten. Obviamente, conviene aplicar sentido común a toda esta libertad. El hecho de poder llamar a una base de datos ``crear base de datos`` no significa que tengamos que hacerlo. Se aplica el mismo principio aplicado en otros tipos de programación: utilice identificadores descriptivos.

Seleccionar tipos de dato de columna

En MySQL existen tres tipos básicos de columnas: numérico, de fecha y hora, y de cadena. Cada categoría incluye un gran número de tipos. En este capítulo los resumiremos. En un capítulo posterior se analizarán sus puntos fuertes y sus puntos débiles. Cada uno de los tres tipos dispone de varios tamaños de almacenamiento. Al seleccionar un tipo de columna, el principio general consiste en escoger el tipo más pequeño en el que encajen los datos. Muchos de los tipos permiten especi-

ficar el tamaño máximo de visualización al crear la columna. Esta opción se identifica en las siguientes tablas con una M. Si resulta opcional se coloca entre corchetes. El valor máximo que se puede especificar para M es 255. En las siguientes descripciones se utilizan los corchetes para indicar valores opcionales.

Tipos numéricos

Los tipos numéricos son números enteros o de coma flotante. En el caso de los números de coma flotante, puede especificar el número de lugares decimales. En este libro se utiliza D para indicarlo. El valor máximo que se puede especificar para D es de 30 o M-2 (es decir, la longitud máxima de visualización menos dos, es decir, un carácter para el punto decimal y uno para la parte entera del número), según cual sea la menor. Para los tipos enteros también puede especificar si desea que sean UNSIGNED, como se muestra en el listado 9.1. En todos los tipos numéricos, también puede especificar el atributo ZEROFILL. Cuando se muestran los valores de una columna ZEROFILL, se rellenarán con ceros a la derecha. Si especifica una columna como ZEROFILL, se le asignará automáticamente el atributo UNSIGNED.

En la tabla 9.5 se muestran los tipos integrales. En la columna de rangos se muestran los rangos con firma y sin firma en líneas diferentes.

Tabla 9.5. Tipos de datos integrales.

Tipo	Rango	Espacio de almacenamiento (bytes)	Descripción
TINYINT [(M)]	-127..127 ó 0..255	1	Enteros muy pequeños
BIT			Sinónimo de TINYINT
BOOL			Sinónimo de TINYINT
SMALLINT [(M)]	-32768..32767 ó 0..65535	2	Enteros pequeños
MEDIUMINT [(M)]	-8388608..8388607 ó 0..16777215	3	Enteros de tamaño medio
INT [(M)]	-2 ³¹ ..2 ³¹ -1 ó 0..16777215	4	Enteros normales
INTEGER [(M)]			Sinónimo de INT
BIGINT [(M)]	-2 ⁶³ ..2 ⁶³ -1 ó 0..2 ⁶⁴ -1	8	Enteros grandes

En la tabla 9.6 se recogen los tipos de coma flotante.

Tabla 9.6. Tipos de datos de coma flotante.

Tipo	Rango	Espacio de almacenamiento (bytes)	Descripción
Float (precisión)	Depende de la precisión	Varía	Se puede utilizar para especificar números de coma flotante de precisión única o doble.

Tipo	Rango	Espacio de almacenamiento (bytes)	Descripción
Float [(M, D)]	±1.175494351E-38 ±3.402823466E+38	4	Número de coma flotante de precisión única. Equivale a Float(4), pero con un ancho de visualización y un número de decimales especificado.
DOUBLE [(M, D)]	±1.7976931348623157E+308 ±2.2250738585072014E-308	8	Número de coma flotante de precisión doble. Equivale a Float(8) pero con un ancho de visualización dado y con un número concreto de decimales.
DOUBLE			Sinónimo de DOUBLE [(M, D)].
PRECISION [(M, D)]	Como en el caso anterior		
REAL [(M, D)]	Como en el caso anterior		Sinónimo de DOUBLE [(M, D)].
DECIMAL [(M, D)]	Varía	M+2	Número de coma flotante almacenado como char. El rango depende de M, la anchura de visualización.
NUMERIC [(M, D)]	Como en el caso anterior		Sinónimo de DECIMAL.
DEC [(M, D)]	Como en el caso anterior		Sinónimo de DECIMAL.
FIXED [(M, D)]	Como en el caso anterior		Sinónimo de DECIMAL.

Tipos de fecha y hora

MySQL admite una gran cantidad de tipos de fecha y hora, como se puede observar en la tabla 9.7. Estos tipos permiten recoger datos en formato numérico o de cadena. Conviene destacar que si se utiliza una columna TIMESTAMP se establecerá en la fecha y hora correspondiente a la operación más reciente realizada sobre la fila si no se establece manualmente. Este comportamiento resulta útil para el registro de transacciones.

Tabla 9.7. Tipos de datos de fecha y hora.

Tipo	Rango	Descripción
DATE	1000-01-01 9999-12-31	Una fecha. Se mostrará con formato AAAA-MM-DD.
TIME	-838:59:59	Una hora. Se mostrará con formato HH:MM:SS.

Tipo	Rango	Observaciones
	838:59:59	Tenga en cuenta que el rango resulta mucho más amplio de lo que es probable que necesite.
DATETIME	1000-01-01 00:00:00 9999-12-31 23:59:59	Una fecha y una hora. Se mostrarán con el formato YYYY-MM-DD HH:MM:SS.
TIMESTAMP (M)	1970-01-01 00:00:00	Una marca de tiempo, que resulta útil para la generación de informes. El formato de visualización depende del valor de M (véase la tabla 9.8 situada a continuación).
	Algún momento en 2037	La parte superior del rango depende del límite de las marcas de tiempo de UNIX.
YEAR [(2 4)]	70-69 (1970-2069) 1901-2155	Un año. Puede especificar un formato de 2 a 4 dígitos. Cada uno de éstos tiene un rango diferente, como se muestra.

La tabla 9.8 muestra los diferentes tipos de formatos de visualización de **TIMESTAMP**.

Tabla 9.8. Tipos de formato de visualización de **TIMESTAMP**.

Tipo especificado	Formato de visualización
TIMESTAMP	AAAAMDDHHMMSS
TIMESTAMP (14)	AAAAMDDHHMMSS
TIMESTAMP (12)	AAMDDHHMMSS
TIMESTAMP (10)	AAMDDHHMM
TIMESTAMP (8)	AAAAMDD
TIMESTAMP (6)	AAMDD
TIMESTAMP (4)	AAMM
TIMESTAMP (2)	AA

Tipos de cadena

Los tipos de cadena se clasifican en tres grupos. En primer lugar, están las antiguas cadenas planas, es decir, pequeños fragmentos de texto. Se trata de los tipos **CHAR** (carácter de longitud fija) y **VARCHAR** (carácter de longitud variable). Puede especificar la anchura de cada una. Las columnas de tipo **CHAR** se rellenarán con espacios hasta cubrir la anchura máxima, independientemente del tamaño de los datos. (MySQL elimina los espacios que sobran a la derecha de los tipos **CHAR** al recuperarlos y de los tipos **VARCHAR** al almacenarlos.) En un capítulo posterior

examinaremos las ventajas y desventajas en términos de espacio y velocidad de estos dos tipos.

En segundo lugar, están los tipos **TEXT** y **BLOB**. Estos tipos disponen de varios tamaños. Equivalen a texto largo y datos binarios, respectivamente. Los **BLOB** son objetos largos binarios. Pueden incluir todo lo que se necesite, por ejemplo, imágenes o sonidos.

En la práctica, las columnas **BLOB** y **TEXT** son iguales con la salvedad de que **TEXT** discrimina entre mayúsculas y minúsculas, y **BLOB** no lo hace. Como estos tipos de columna pueden contener grandes cantidades de datos, es necesario tener en cuenta una serie de consideraciones, como se verá en un capítulo posterior.

El tercer grupo consta de dos tipos especiales, **SET** y **ENUM**. El tipo **SET** se utiliza para especificar que los valores de esta columna deben proceder de un conjunto de valores dados. Los valores de columna pueden contener más de un valor del conjunto. Cada conjunto especificado puede contener un máximo de 64 elementos.

ENUM es una enumeración. Es muy similar a **SET**, con la excepción de que las columnas de este tipo sólo pueden tener uno de los valores especificados o **NULL** y el máximo número de elementos de la enumeración será de 65.535.

En las tablas 9.9, 9.10 y 9.11 se reconocen los tipos de datos de cadena. La tabla 9.9 muestra los tipos de cadena comunes.

Tabla 9.9. Tipos de cadena habituales.

Tipo	Rango	Observaciones
[NATIONAL] CHAR (M) [BINARY ASCII UNICODE]	De 0 a 255 caracteres	Cadena de longitud fija, donde M se establece entre 0 y 255. La palabra clave NATIONAL especifica que se debe utilizar el conjunto de caracteres predeterminado. Se trata del tipo predeterminado en MySQL, pero se incluye ya que forma parte del estándar ANSI SQL. La palabra clave BINARY especifica que los datos deberían tratarse como si no discriminaran entre mayúsculas y minúsculas. (De manera predeterminada, discrimina entre mayúsculas y minúsculas.) La palabra clave ASCII especifica que en esta columna se utiliza el conjunto de caracteres latin1. La palabra clave UNICODE indica que se utiliza el conjunto de caracteres ucs.
CHAR		Sinónimo de CHAR (1)
[NATIONAL] VARCHAR (M) [BINARY]	De 1 a 255 caracteres	Igual que el anterior, con la excepción que la longitud es variable.

La tabla 9.10 describe los tipos **TEXT** y **BLOB**. La longitud de un campo **TEXT** en caracteres es el tamaño máximo en bytes de los archivos que podrían almacenarse en dicho campo.

Tabla 9.10. Tipos TEXT y BLOB.

Tipos	Longitud máxima de contenido	Descripción
TINYBLOB	2 ⁸ -1 (es decir, 255)	Un campo BLOB pequeño
TINYTEXT	2 ⁸ -1 (es decir, 255)	Un campo TEXT pequeño
BLOB	2 ¹⁶ -1 (es decir, 65.535)	Un campo BLOB de tamaño normal
TEXT	2 ¹⁶ -1 (es decir, 65.535)	Un campo TEXT de tamaño normal
MEDIUMBLOB	2 ²⁴ -1 (es decir, 16.777.215)	Un campo BLOB de tamaño intermedio
MEDIUMTEXT	2 ²⁴ -1 (es decir, 16.777.215)	Un campo TEXT de tamaño intermedio
LONGBLOB	2 ³² -1 (es decir, 4.294.967.295)	Un campo BLOB de tamaño grande
LONGTEXT	2 ³² -1 (es decir, 4.294.967.295)	Un campo TEXT de tamaño grande

La tabla 9.11 muestra los tipos ENUM y SET.

Tabla 9.11. Tipos SET y ENUM.

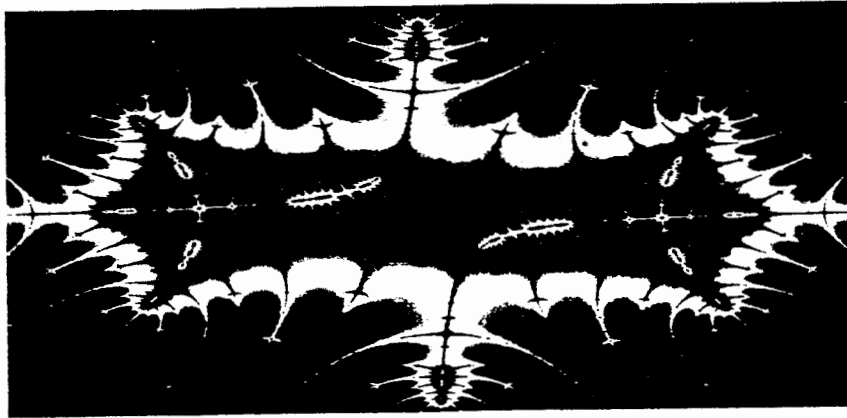
Tipos	Longitud máxima de contenido	Descripción
ENUM('valor1', 'valor2', ...)	65.535	Las columnas de este tipo sólo pueden contener uno de los valores listados o NULL.
SET('valor1', 'valor2', ...)	64	Las columnas de este tipo pueden contener un conjunto de valores especificados o NULL.

Lecturas adicionales

Si desea obtener más información, puede consultar el manual en línea de MySQL para configurar una base de datos en <http://www.mysql.com>.

A continuación

Ahora que ha aprendido a crear usuarios, bases de datos y tablas, puede concentrarse en interactuar con la base de datos. En el siguiente capítulo, veremos cómo introducir datos en tablas, cómo actualizarlos y eliminarlos, y cómo consultar la base de datos.



10

Trabajar con la base de datos de MySQL

En este capítulo vamos a analizar el lenguaje de consulta estructurado (SQL) y su uso para consultar bases de datos. Continuaremos con la base de datos Book-O-Rama. En concreto, veremos cómo añadir, eliminar y actualizar datos y cómo realizar preguntas a la base de datos.

En este capítulo se abordarán los siguientes aspectos:

- Concepto de SQL
- Añadir datos a la base de datos
- Recuperar datos de la base de datos
- Combinar tablas
- Utilizar subconsultas
- Actualizar registros de la base de datos
- Modificar tablas tras su creación
- Eliminar registros de la base de datos
- Eliminar tablas

Comenzaremos por explicar el significado de SQL y por qué resulta útil entender el concepto en el que se basa este lenguaje. Si no ha creado la base de datos de Book-O-Rama, necesitará hacerlo para poder ejecutar las consultas SQL de este capítulo. En un capítulo anterior encontrará las instrucciones.

Concepto de SQL

SQL equivale a Lenguaje de consulta estructurado. Se trata del lenguaje estándar para acceder a los sistemas de administración de base de datos (RDBMS). SQL se utiliza para almacenar y consultar datos desde y hasta una base de datos. Se utiliza en sistemas de base de datos como MySQL, Oracle, PostgreSQL, Sybase y Microsoft SQL Server entre otros.

Existe un estándar ANSI de SQL, y los sistemas de bases de datos como MySQL suelen implementarlo. Sin embargo, existen diferencias sutiles entre el SQL estándar y el SQL de MySQL, que en algunos casos está previsto integrar en el estándar y en otros resultan deliberadas. A medida que avancemos, iremos indicando los casos más importantes. En el manual en línea de MySQL se recoge una lista completa de las diferencias entre el SQL de MySQL y el SQL ANSI de cada versión. Esta página se puede encontrar en el siguiente URL así como en otras muchas direcciones:

<http://www.mysql.com/doc/en/Compatibility.html>

Puede que haya oído hablar de los lenguajes de definición de datos (DDL), utilizados para definir bases de datos, y de los lenguajes de manipulación de datos (DML), utilizados para consultar bases de datos. SQL trata estos tipos de bases. En un capítulo anterior, vimos la definición de datos (DDL) en SQL, por lo que ya la hemos utilizado. Este lenguaje se utiliza al configurar inicialmente una base de datos. Utilizaremos los aspectos DML de SQL con mucha mayor frecuencia porque nos servirán para almacenar y recuperar datos reales de una base de datos.

Añadir datos a la base de datos

Para poder trabajar con la base de datos, es necesario almacenar datos en ella. La forma más habitual de llevar a cabo esta operación consiste en utilizar la instrucción **INSERT** de SQL. Recuerde que los RDBMS contienen tablas, que a su vez contienen filas de datos organizados en columnas. Cada fila de una tabla suele describir un objeto o relación del mundo real y los valores de las columnas para dichas filas almacenan información sobre el mundo real. Podemos utilizar la instrucción **INSERT** para colocar filas de datos dentro de la base de datos.

A continuación, se recoge la sintaxis habitual de una instrucción **INSERT**:

```
INSERT [INTO] tabla [(columna1, columna2, columna3,...)] VALUES
(valor1, valor2, valor3,...);
```

Por ejemplo, para insertar un registro dentro de la tabla **Customers** de **Book-O-Rama**, puede escribir

```
insert into customers values
(NULL, "Julie Smith", "25 Oak Street", "Airport West");
```

Como puede observar, hemos sustituido *tabla* por el nombre de la tabla en la que queremos colocar los datos y los *valores* con valores específicos. Los valores de este ejemplo se encierran entre comillas dobles. En MySQL, las cadenas deberían encerrarse siempre entre comillas simples o dobles. (En este libro utilizaremos ambas.) Los números y las fechas no necesitan comillas. Existen ciertas cosas interesantes en los que fijarse en relación a la instrucción **INSERT**.

Los valores que especificamos se utilizarán para rellenar las columnas de la tabla en orden. Si desea rellenar sólo algunas columnas o si quiere especificarlas en un orden diferente, puede enumerar las deseadas en la parte reservada para las columnas de la instrucción. Por ejemplo:

```
insert into customers (name, city) values
("Melissa Jones", "Nar Nar Goon North");
```

Este enfoque resulta útil si sólo se dispone de datos parciales sobre un registro dado o si algunos campos del registro son opcionales. Puede obtener el mismo efecto con la siguiente sintaxis:

```
insert into customers
set name="Michael Archer",
    address="12 Adderley Avenue",
    city="Leeton";
```

Como puede observar, especificamos un valor **NULL** para la columna **customerid** al agregar a Julie Smith e ignoramos dicha columna al agregar el resto de los clientes. Puede que recuerde que al configurar la base de datos, creamos la columna **customerid** como clave principal de la tabla **customers** por lo que puede que le resulte extraño. Sin embargo, especificamos el campo como **AUTO_INCREMENT**, lo que significa que si insertamos una fila con un valor **NULL** o sin ningún valor en este campo, MySQL generará el siguiente número en la secuencia de incremento automática y la insertará sin nuestra intervención, lo cual resulta bastante útil.

También puede insertar varias filas dentro de una tabla de una sola vez. Cada fila debería incluirse en su propio conjunto de corchetes y cada conjunto de corchetes debería separarse por medio de una coma.

Sólo se permiten algunas variantes con **INSERT**. Tras la palabra **INSERT**, puede añadir **LOW_PRIORITY** o **DELAYED**. La palabra clave **LOW_PRIORITY** indica que el sistema debe esperar y tener que realizar la operación posteriormente cuando no se lean datos de la tabla. La palabra clave **DELAYED** significa que los datos añadidos se almacenarán en búfer. Si el servidor está ocupado, se pueden seguir ejecutando consultas sin tener que esperar a que termine la operación **INSERT**.

Tras ello, también puede especificar **IGNORE**, lo que significa que si intenta añadir filas que generen una clave principal duplicada, éstas se ignorarán. Otra alternativa consiste en especificar **ON DUPLICATE KEY UPDATE** expresión al final de la instrucción **INSERT**. Lo puede utilizar para cambiar el valor duplicado por medio de una instrucción **UPDATE** normal (que analizaremos más adelante).

Hemos reunido algunos datos de ejemplo para rellenar la base de datos. Se trata de una serie de simples instrucciones **INSERT** que utilizan el enfoque de inserción

multifila comentado. La secuencia de comandos que realiza esta tarea podrá encontrarla en el CD que se adjunta al libro, en el archivo correspondiente a esta carpeta. También se recoge en el listado 10.1.

Listado 10.1. book_insert.sql. SQL para completar las tablas de Book-O-Rama.

```
use books;

insert into customers values
(3, "Julie Smith", "25 Oak Street", "Airport West"),
(4, "Alan Wong", "1/47 Haines Avenue", "Box Hill"),
(5, "Michelle Arthur", "357 North Road", "Yarraville");

insert into orders values
(NULL, 5, 69.98, "2000-04-02"),
(NULL, 3, 49.99, "2000-04-15"),
(NULL, 4, 74.98, "2000-04-19"),
(NULL, 5, 24.99, "2000-05-01");

insert into books values
("0-672-31697-8", "Michael Morgan", "Java 2 for Professional
Developers", 34.99),
("0-672-31745-1", "Thomas Down", "Installing Debian GNU/Linux", 24.99),
("0-672-31509-2", "Pruitt, et al.", "Teach Yourself GIMP in 24 Hours",
24.99),
("0-672-31769-9", "Thomas Schenk", "Caldera OpenLinux System Administration
Unleashed", 49.99);

insert into order_items values
(1, "0-672-31697-8", 2),
(2, "0-672-31769-9", 1),
(3, "0-672-31769-9", 1),
(3, "0-672-31509-2", 1),
(4, "0-672-31745-1", 3);

insert into book_reviews values
("0-672-31697-8", "Morgan's book is clearly written and goes well beyond
most of the basic Java books out there.");
```

Puede ejecutar esta secuencia de comandos a través de MySQL de la siguiente forma:

```
>mysql -h host -u bookorama -p < book_insert.sql
```

Recuperar datos de la base de datos

La mûla de carga de SQL es la instrucción **SELECT**. Se utiliza para recuperar datos de una base de datos seleccionando las filas que coinciden con los criterios especificados de una tabla. La instrucción **SELECT** consta de una gran cantidad de opciones y formas de uso.

La forma básica de una instrucción **SELECT** es la siguiente:

```
SELECT [opciones] elementos
[INTO detalles_archivo]
FROM tablas
[ WHERE condiciones ]
[ GROUP BY tipo_grupo ]
[ HAVING definición_de_dónde ]
[ ORDER BY tipo_orden ]
[ LIMIT criterios_límite ] ;
[PROCEDURE nombre_proced (argumentos)]
[opciones_bloqueo]
```

Comentaremos cada una de estas cláusulas de la instrucción. En primer lugar, vamos a examinar una consulta sin ningún parámetro opcional que selecciona algunos elementos de una tabla dada. Por regla general, se trata de columnas de la tabla. (También pueden ser los resultados de cualquier expresión de MySQL. Analizaremos algunos de los más útiles en una sección posterior.) La siguiente consulta enumera los contenidos de la columna **name** y **city** de la tabla **customers**:

```
select name, city
from customers;
```

Esta consulta devuelve el siguiente resultado, siempre y cuando haya introducido los datos de ejemplo del listado 10.1 y las dos instrucciones **INSERT** de ejemplo:

name	city
Julie Smith	Airport West
Alan Wong	Box Hill
Michelle Arthur	Yarraville
Melissa Jones	Nar Nar Goon North
Michael Archer	Leeton

Como puede observar, tenemos una tabla que contiene los elementos seleccionados (**name** y **city**) de la tabla especificada, **customers**. Los datos se muestran para todas las filas de la tabla **customers**. Puede especificar tantas columnas como desee de una tabla enumerándolas tras la palabra clave **SELECT**. También puede especificar algunos otros elementos. Uno útil es el operador comodín, *****, que selecciona todas las columnas de la tabla o tablas especificadas. Por ejemplo, para recuperar todas las columnas y todas las filas de la tabla **order_items**, utilizaríamos

```
select *
from order_items;
```

que devolverá el siguiente resultado:

orderid	isbn	quantity

1	0-672-31697-8	2
2	0-672-31769-9	1
3	0-672-31769-9	1
3	0-672-31509-2	1
4	0-672-31745-1	3

Recuperar datos con criterios específicos

Para poder acceder a un subconjunto de filas de una tabla, necesitamos especificar algunos criterios de selección. Para ello se puede utilizar la cláusula **WHERE**. Por ejemplo,

```
select *
from orders
where customerid = 5;
```

seleccionará todas las columnas de la tabla de pedidos pero sólo las filas con el **customerid** 5. El resultado sería el siguiente:

orderid	customerid	amount	date
1	5	69.98	2000-04-02
4	5	24.99	2000-05-01

La cláusula **WHERE** especifica los criterios utilizados para seleccionar filas concretas. En este caso, hemos seleccionado las filas con el **Id.** de cliente 5. El signo igual se utiliza para probar la igualdad (tenga en cuenta que es diferente con respecto a PHP y que resulta sencillo confundirlos cuando se utilizan juntos).

Además de la igualdad, MySQL admite un conjunto completo de operadores de comparación y de expresiones regulares. En la tabla 10.1 se recogen las más comunes. Tenga en cuenta que no se trata de una lista completa (si necesita algún operador no enumerado, consulte el manual de MySQL).

Tabla 10.1. Operadores de comparación útiles para las cláusulas **WHERE**.

Operador	Nombre o resultado de aplicación	Ejemplo	Descripción
=	Igualdad	customerid = 3	Comprueba si dos valores son iguales
>	Mayor que	importe > 60.00	Comprueba si un valor es mayor que otro
<	Menor que	importe < 60.00	Comprueba si un valor es menor que otro

Operador	Nombre o resultado de aplicación	Ejemplo	Descripción
>=	Mayor o igual que	importe >= 60.00	Comprueba si un valor es mayor o igual que otro
<=	Menor o igual que	importe <= 60.00	Comprueba si un valor es menor o igual que otro
!= o <>	Diferente	cantidad != 0	Comprueba si dos valores no son iguales
IS NOT NULL	n/d	dirección is not null	Comprueba si el campo contiene un valor
IS NULL	n/d	dirección es null	Comprueba si el campo no contiene un valor
BETWEEN	n/d	importe between	Comprueba si un valor es mayor o igual que un valor mínimo o menor o igual que un valor máximo
IN	n/d	ciudad in ("Carlton", "Moe")	Comprueba si un valor se incluye dentro de un conjunto dado
NOT IN	n/d	ciudad in ("Carlton", "Moe")	Comprueba si un valor no se incluye en un conjunto
LIKE	Correspondencia de patrón	nombre like ("Fred %")	Comprueba si un valor coincide con un patrón utilizando simples patrones de correspondencia de SQL
NOT LIKE	Correspondencia de patrones	nombre not like ("Fred %")	Comprueba si un valor no coincide con un patrón
REGEXP	Expresión regular	nombre regexp	Comprueba si un valor coincide con una expresión regular

Las últimas tres entradas de la tabla hacen referencia a **LIKE** y **REGEXP**. Se trata de operadores para la búsqueda de correspondencias en forma de patrón.

LIKE utiliza correspondencias de patrón simples de SQL. Los patrones pueden consistir en texto normal más el carácter % (porcentaje) para indicar una coincidencia con cualquier número de caracteres y el carácter _ (guión bajo) para sustituir a un solo carácter en la búsqueda de correspondencias.

La palabra clave **REGEXP** se utiliza para las búsquedas de correspondencias con expresiones regulares. MySQL utiliza expresiones regulares de POSIX. En lugar de **REGEXP**, puede utilizar **RLIKE** ya que son equivalentes. Las expresiones regulares de POSIX también se utilizan en PHP. Puede leer más al respecto en un capítulo anterior.

Puede probar una gran cantidad de criterios de esta forma y combinar los operadores con **AND** y **OR**. Por ejemplo:

```
select *
from orders
where customerid = 3 or customerid = 4;
```

Recuperar datos desde varias tablas

A menudo, para responder a una pregunta desde la base de datos, es necesario utilizar datos incluidos en más de una tabla. Por ejemplo, si quiere saber los clientes que realizaron pedidos durante el presente mes, necesitará buscar en la tabla `customers` y en la tabla `orders`. Si además quiere saber qué artículos pidieron, necesitará consultar la tabla `order_items`.

Estos datos se encuentran distribuidos en varias tablas porque hacen referencia a objetos independientes del mundo real. Éste es uno de los principios del buen diseño de bases de datos comentado en un capítulo anterior.

Para reunir esta información en SQL, debe aplicar una operación denominada combinación. Esta operación consiste en unir dos o más tablas para seguir la relación entre los datos. Por ejemplo, si deseamos ver los pedidos realizados por Julie Smith, necesitaremos examinar la tabla `customers` para buscar el identificador de Julie y, a continuación, mirar en la tabla `orders` para buscar los pedidos que tengan dicho identificador. Aunque las combinaciones resultan conceptualmente sencillas, son una de las partes más sutiles y complejas de SQL. En MySQL se implementan varios tipos diferentes de combinación y cada uno de ellos se utiliza para una finalidad diferente.

Combinaciones sencillas de dos tablas

Comenzaremos por examinar algunas instancias de SQL para consultar la información sobre Julie Smith de la que acabamos de hablar:

```
select orders.orderid, orders.amount, orders.date
from customers, orders
where customers.name = 'Julie Smith'
and customers.customerid = orders.customerid;
```

El resultado de esta consulta es

orderid	amount	date
2	49.99	2000-04-15

Tenemos que fijarnos en varios elementos. En primer lugar, como es necesario obtener información de las dos tablas para contestar a esta consulta, se han enumerado ambas.

También se ha especificado el tipo de combinación, posiblemente sin ser consciente de ello. La coma situada entre los nombres de las tablas equivale a escribir

`INNER JOIN` o `CROSS JOIN`. Éste es un tipo de combinación al que a veces también se hace referencia como combinación completa o el producto cartesiano de tablas. Significa "toma las tablas indicadas y crea otra con ellas; esta tabla debería constar de una fila para cada combinación posible de filas de cada una de las tablas indicadas, ya tenga sentido o no".

En otras palabras, obtenemos otra tabla, que incluye todas las filas de la tabla `customers` que se correspondan con cada fila de la tabla `orders`, independientemente de si un cliente realizó un pedido concreto.

En muchas ocasiones el resultado no tiene mucho sentido. Por regla general, lo que queremos es ver las filas coincidentes, es decir, los pedidos realizados por un cliente dado y la información correspondiente del cliente.

Para lograrlo se utiliza una condición de combinación en la cláusula `WHERE`. Se trata de un tipo especial de instrucción condicional que explica qué atributos muestran la relación entre dos tablas. En este caso, la condición es la siguiente:

```
customers.customerid = orders.customerid
```

que indica a MySQL que ponga filas en la tabla de resultados si el valor `customerid` de la tabla `customers` coincide con el valor `customerid` de la tabla `orders`.

Al agregar esta condición de combinación en la consulta, hemos creado otro tipo de combinación llamada combinación de igualdad.

La notación de punto utilizada deja claro a qué tabla pertenece una columna dada, es decir, `customers.customerid` hace referencia a la columna `customerid` de la tabla `customers` y `orders.customerid` hace referencia a la columna `customerid` de la tabla `orders`.

Esta notación es obligatoria si el nombre de una columna resulta ambiguo; es decir, si aparece en más de una tabla. También se puede utilizar para distinguir los nombres de columnas utilizados en diferentes bases de datos. En este ejemplo, se ha utilizado la notación `tabla.columna`. Puede especificar la base de datos con una notación `basededatos.tabla.columna`, por ejemplo, para probar una condición como

```
books.orders.customerid = other_db.orders.customerid
```

Sin embargo, puede utilizar la notación de punto para todas las referencias de columna de una consulta. Esta opción es una buena idea, en especial cuando las consultas comienzan a complicarse. Su uso no es obligatorio en MySQL pero las consultas resultarán mucho más legibles y sencillas de mantener. Como puede apreciar, hemos utilizado esta convención en el resto de la consulta anterior, por ejemplo, al utilizar la condición

```
customers.name = 'Julie Smith'
```

La columna `name` sólo aparece en la tabla `customers` por lo que no necesitaremos especificarlo. MySQL no se equivocará. Para los humanos, sin embargo, el nombre sin más resulta vago, por lo que el significado de la consulta resultará más claro si se especifica como `customer.name`.

Combinar varias tablas

Cuando se combinan más de dos tablas la operación se complica. Como regla general, en las condiciones de combinación se combinan las tablas de dos en dos. Es como seguir las relaciones entre los datos de una tabla a otra tabla a otra tabla, etc.

Por ejemplo, si queremos saber qué clientes han pedido libros sobre Java (por ejemplo, para poder enviarles información sobre un nuevo libro), necesitaremos rastrear dichas relaciones a través de bastantes tablas.

Tendremos que buscar clientes que hayan realizado al menos un pedido que incluya un libro de Java. Para acceder a la tabla `orders` desde la tabla `customers` podemos utilizar la columna `customerid` como hicimos anteriormente. Para acceder a la tabla `order_items` desde la tabla `orders`, podemos utilizar la columna `orderid`. Para acceder a un libro específico de la tabla `books` desde la tabla `order_items`, podemos utilizar el ISBN. Tras establecer estos enlaces, podemos buscar libros que incluyan el término Java en el título y recuperar los nombres de los clientes que hayan comprado alguno de ellos.

Examinemos la consulta que realiza estas operaciones.

```
select customers.name
from customers, orders, order_items, books
where customers.customerid = orders.customerid
and orders.orderid = order_items.orderid
and order_items.isbn = books.isbn
and books.title like '%Java%';
```

Esta consulta devuelve el siguiente resultado:

name
Michelle Arthur

Fijese en que seguimos los datos a través de cuatro tablas diferentes y, para hacerlo con una combinación de igualdad, necesitamos tres condiciones de combinación diferentes. Por regla general, se necesita una condición de combinación para cada par de tablas que se desee combinar, por lo que el total de condiciones de combinación será igual al número de tablas que se desean combinar menos uno. Esta regla puede resultar útil para consultas de depuración que no funcionen. Compruebe las condiciones de combinación y asegúrese de haber seguido la ruta desde lo que sabe a lo que desea saber.

Buscar filas que no coincidan

El segundo tipo principal de consultas que utilizaremos en MySQL son las **combinaciones por la izquierda**. En los ejemplos anteriores, sólo se han incluido las **filas coincidentes** entre las tablas. En ocasiones, se necesita recuperar las filas que **no coinciden**. Por ejemplo, los clientes que no hayan realizado nunca un pedido o los libros que no se hayan pedido nunca.

La forma más sencilla de responder a este tipo de cuestión en MySQL es utilizar una combinación por la izquierda. En estas combinaciones se comparan filas a partir de una condición de combinación dada entre dos tablas. Si no existen filas coincidentes en la tabla de la derecha, se agregará una fila al resultado que contenga valores NULL en las columnas de la derecha.

Veamos un ejemplo:

```
select customers.customerid, customers.name, orders.orderid
from customers left join orders
on customers.customerid = orders.customerid;
```

La consulta SQL utiliza una combinación por la izquierda para combinar `customers` con `orders`. La combinación por la izquierda utiliza una sintaxis un tanto diferente en la condición de combinación. En este caso, dicha combinación va en una cláusula `ON` especial de la instrucción SQL.

El resultado de la consulta es el siguiente:

customerid	name	orderid
1	Melissa Jones	NULL
2	Michael Archer	NULL
3	Julie Smith	2
4	Alan Wong	3
5	Michelle Arthur	1
5	Michelle Arthur	4

Este resultado muestra que no existen `Id. de pedido` coincidentes para Melissa Jones y Michael Archer porque dichos `Id.` son NULL.

Si sólo deseamos ver los clientes que no hayan realizado ningún pedido, podemos recuperarlos utilizando dichos valores NULL en el campo de clave principal de la tabla de la derecha (en este caso `orderid`).

```
select customers.customerid, customers.name
from customers left join orders
using (customerid)
where orders.orderid is null;
```

El resultado será:

customerid	name
1	Melissa Jones
2	Michael Archer

Como observará, hemos utilizado una sintaxis diferente para la condición de combinación en este ejemplo. Las combinaciones por la izquierda admiten la sintaxis `ON` utilizada en el primer ejemplo o la sintaxis `USING` del segundo. Tenga en cuenta que la sintaxis `USING` no especifica la tabla de la que procede el atributo de

combinación. Por esta razón, las columnas de las tablas deben tener el mismo nombre si queremos utilizar USING.

Utilizar otros nombres para designar tablas: los alias

A menudo resulta práctico, y a veces necesario, poder utilizar otros nombres para hacer referencia a las tablas. Es lo que se conoce como alias. Los alias se pueden crear al principio de una columna y utilizarlos a lo largo de todas ellas. Suelen resultar prácticos por cuestiones de brevedad. Por ejemplo, examine la consulta que escribimos anteriormente pero escrita con alias:

```
select c.name
from customers as c, orders as o, order_items as oi, books as b
where c.customerid = o.customerid
and o.orderid = oi.orderid
and oi.isbn = b.isbn
and b.title like '%Java%';
```

Al declarar las tablas que vamos a utilizar, agregamos una cláusula AS para establecer el alias asociado a dicha tabla. También podemos utilizar alias para columnas. Volveremos sobre este tema al analizar las funciones de agregación.

El uso de alias es obligatorio cuando se trata de combinar una tabla consigo misma. Suena más complicado y extraño de lo que parece. Resulta útil, por ejemplo, si queremos buscar filas de la misma tabla con valores comunes. Si queremos buscar clientes que vivan en la misma ciudad (por ejemplo, para establecer un sitio de lectura) podemos asignar a la tabla (customers) dos alias diferentes.

```
select c1.name, c2.name, c1.city
from customers as c1, customers as c2
where c1.city = c2.city
and c1.name != c2.name;
```

Lo que estamos haciendo básicamente es simular la existencia de dos tablas customers diferentes, c1 y c2, y realizar la combinación sobre la columna city. Como observará también necesitamos la segunda condición, c1.name != c2.name, para no recuperar todos los clientes por tener el mismo nombre.

Resumen de los tipos de combinación

En la tabla 10.2 se recogen los diferentes tipos de combinaciones vistos. Existen otros, pero los incluidos en la tabla son los más importantes para nuestros propósitos.

Tabla 10.2. Tipos de combinación en MySQL.

Producto cartesiano

Se combinan todas las filas de todas las tablas. Se utiliza incluyendo una coma entre los nombres de las tablas y sin una cláusula WHERE.

Nombre	Descripción
Combinación total	Igual a la anterior.
Combinación cruzada	Igual que las anteriores. También se puede utilizar especificando las palabras clave CROSS JOIN entre los nombres de las tablas combinadas.
Combinación interna	Semánticamente, resulta equivalente a la coma. También se puede especificar utilizando las palabras clave INNER JOIN. Sin una condición WHERE resulta equivalente a una combinación total. Por regla general, se especifica una condición WHERE para obtener una auténtica combinación interna.
Combinación de igualdad	Utiliza una expresión condicional con un signo = para buscar filas coincidentes entre las diferentes tablas de la combinación. En SQL, equivale a una combinación con una cláusula WHERE.
Combinación por la izquierda	Busca filas coincidentes entre tablas y rellena las filas no coincidentes con valores NULL. En SQL, se utiliza con las palabras clave LEFT JOIN. Se utiliza para buscar valores que falten. También se puede utilizar la combinación RIGHT JOIN de manera equivalente.

Recuperar datos con un orden dado

Si desea mostrar en un orden concreto las filas recuperadas en una consulta, puede utilizar la cláusula ORDER BY de la instrucción SELECT. Esta función resulta práctica para presentar los resultados en un formato legible para humanos.

La cláusula ORDER BY se utiliza para ordenar las filas de una o varias columnas listadas en la cláusula SELECT. Por ejemplo,

```
select name, address
from customers
order by name;
```

Esta consulta devuelve los nombres y las direcciones en orden alfabético por el nombre:

name	address
Alan Wong	1/47 Haines Avenue
Julie Smith	25 Oak Street
Melissa Jones	
Michael Archer	12 Adderley Avenue
Michelle Arthur	357 North Road

Al utilizar el formato de nombre y apellido, los registros se ordenan por el nombre. Si desea ordenarlos por el apellido, necesitará utilizar dos campos diferentes. El orden predeterminado es ascendente (de la a a la z o numéricamente hacia arriba). Puede especificar este orden mediante la palabra clave ASC:

```
select name, address
from customers
order by name asc;
```

También puede utilizar la palabra clave DESC (descendente) para aplicar el orden inverso:

```
select name, address
from customers
order by name desc;
```

Puede ordenar los registros por más de una columna. Además, puede utilizar alias de columna o incluso sus números de posición (por ejemplo, 3 es la tercera columna de la tabla) en lugar de nombres.

Agrupar y agregar datos

A menudo nos interesa saber cuántas filas contiene un conjunto dado o el valor medio de una columna (por ejemplo, el promedio en metálico por pedido). MySQL incorpora un conjunto de funciones de agregación que resultan útiles para responder a una consulta. Estas funciones de agregación se pueden aplicar a una tabla en su conjunto o a grupos de datos dentro de una tabla. Lo normal es utilizar las listadas en la tabla 10.3.

Tabla 10.3. Funciones de agregación de MySQL.

Nombre	Descripción
AVG(columna)	Promedio de los valores de la columna especificada.
COUNT(elementos)	Si especifica una columna, devolverá el número de valores que no sean NULL de la columna. Si agrega la palabra DISTINCT delante del nombre de la columna, obtendrá un contador de los valores diferentes de dicha columna únicamente. Si especifica COUNT(*), obtendrá un recuento de fila independientemente de los valores NULL.
MIN(columna)	Mínimo de los valores de la columna especificada.
MAX(columna)	Máximo de los valores de la columna especificada.
STD(columna)	Desviación estándar de los valores de la columna especificada.
STDDEV(columna)	Igual que STD(columna).
SUM(columna)	Suma de los valores de la columna especificada.

Vamos a examinar algunos ejemplos, comenzando por el mencionado anteriormente. Podemos calcular la media total de un pedido de la siguiente forma:

```
select avg(amount)
from orders;
```

El resultado será el siguiente:

```
+-----+
| avg(amount) |
+-----+
| 54.985002 |
+-----+
```

Para obtener información detallada, podemos utilizar la cláusula GROUP BY. Esta cláusula nos permite ver la media de pedidos por grupos (por ejemplo, por el número de cliente). De esta forma sabremos qué clientes realizan los mayores pedidos.

```
select customerid, avg(amount)
from orders
group by customerid;
```

Al utilizar una cláusula GROUP BY con una función de agregación, se modifica el comportamiento de la función.

En lugar de obtener la media de las cantidades de pedidos de toda la tabla, esta consulta recupera la media de las cantidades de pedidos de cada cliente (o, para ser más específico, para cada customerid):

```
+-----+-----+
| customerid | avg(amount) |
+-----+-----+
| 1 | 49.990002 |
| 2 | 74.980003 |
| 3 | 47.485002 |
+-----+-----+
```

Antes de utilizar la agrupación y agregación de funciones, tenga en cuenta que en ANSI SQL, si utiliza una función de agregación o la cláusula GROUP BY, lo único que puede aparecer en la cláusula SELECT son las funciones de agregación y las columnas designadas en la cláusula GROUP BY.

Así mismo, si quiere utilizar una columna en una cláusula GROUP BY, debe listarla en la cláusula SELECT.

MySQL brinda una mayor libertad en este sentido ya que admite sintaxis extendida, lo que nos permite dejar elementos fuera de la cláusula SELECT si no los deseamos.

Además de agrupar y agregar datos, podemos probar los resultados de una operación de agregación utilizando la cláusula HAVING. Ésta se coloca directamente detrás de la cláusula GROUP BY y es como una cláusula WHERE aplicada únicamente a grupos y agregados.

En nuestro ejemplo anterior, si queremos saber qué clientes tienen pedidos cuyo importe medio supere los 50 dólares, podemos utilizar la siguiente consulta:

```
select customerid, avg(amount)
from orders
group by customerid
having avg(amount) > 50;
```

Fijese en que la cláusula HAVING se aplica a los grupos. Esta consulta devolverá el siguiente resultado:

customerid	avg(amount)
2	74.980003

Escoger las filas que recuperar

Una cláusula de la instrucción SELECT que puede resultar especialmente útil en aplicaciones Web es la cláusula LIMIT.

Esta cláusula se utiliza para especificar qué filas deberían devolverse desde el resultado. Toma dos parámetros: el número de fila desde la que empezar y el número de filas que devolver.

La siguiente consulta ilustra el uso de LIMIT:

```
select name
from customers
limit 2, 3;
```

Esta consulta se puede leer como "seleccionar nombre de clientes y devolver tres filas en el resultado, comenzando en la fila número 2". Fijese en que los números de fila están indexados en cero, es decir, que la primera fila del resultado es la fila número cero.

Esto resulta muy útil en aplicaciones Web. Por ejemplo, cuando el cliente está examinando los productos de un catálogo y quiere ver 10 por página. Sin embargo, la cláusula LIMIT no forma parte de ANSI SQL. Es una extensión de MySQL, por lo que al utilizarla el código SQL será incompatible con la mayoría de los RDBMS restantes.

Utilizar subconsultas

Una subconsulta es una consulta anidada dentro de otra consulta. Es una de las novedades de MySQL 4.1. Aunque la mayor parte de su funcionalidad se puede obtener mediante combinaciones y tablas temporales, las subconsultas resultan más sencillas de leer y escribir.

Subconsultas básicas

La aplicación más habitual de una subconsulta consiste en utilizar el resultado de una consulta para comparar otra. Por ejemplo, si desea buscar el pedido con la cantidad más alta, podría utilizar la siguiente consulta:

```
select customerid, amount
from orders
where amount = (select max(amount) from orders);
```

Esta consulta genera el siguiente resultado:

customerid	amount
4	74.98

En este caso, sólo se devuelve un valor de la subconsulta (la cantidad máxima) y se utiliza para comparar la consulta exterior. Es un buen ejemplo del uso de subconsultas ya que esta consulta en concreto no se podría reproducir por medio de combinaciones en SQL ANSI.

Sin embargo, se genera el mismo resultado por medio de esta consulta de combinación:

```
select customerid, amount
from orders
order by amount desc
limit 1;
```

Como depende de LIMIT, esta consulta no es compatible con la mayoría de los RDBMS, aunque se ejecuta con mayor eficacia en MySQL que la subconsulta anterior.

Uno de los principales motivos por los que MySQL no admitía las subconsultas es por apenas hay nada que no se pueda hacer sin ellas. Técnicamente se puede crear una sola consulta SQL ANSI correcta con el mismo efecto, pero aplicando un truco poco eficaz denominado MAX-CONCAT.

De esta forma se pueden utilizar valores de subconsulta con todos los operadores de comparación convencionales, aunque también existe alguno especial como veremos más adelante.

Subconsultas y operadores

Existen cinco operadores de subconsulta especiales. Cuatro se utilizan con subconsultas convencionales y el quinto (EXISTS) se suele utilizar con subconsultas relacionadas, como veremos en un apartado posterior. En la tabla 10.4 se recogen los cuatro operadores de subconsulta convencionales.

Tabla 10.4. Operadores de subconsulta.

Operador	Ejemplo de consulta	Descripción
ANY	SELECT c1 FROM t1 WHERE c1 > ANY (SELECT c1 FROM t2);	Devuelve true si la comparación es true para cualquierá de las filas de la subconsulta.
IN	SELECT c1 FROM t1 WHERE c1 IN (SELECT c1 from t2);	Equivale a=ANY.
SOME	SELECT c1 FROM t1 WHERE c1 > SOME (SELECT c1 FROM t2);	Alias de ANY; en ocasiones suena mejor.
ALL	SELECT c1 FROM t1 WHERE c1 > ALL (SELECT c1 from t2);	Devuelve true si la comparación es true para todas las filas de la subconsulta.

Todos estos operadores sólo pueden aparecer tras un operador de comparación, con la salvedad de IN que incorpora, por decirlo de algún modo, su operador de comparación (=).

Subconsultas relacionadas

En una subconsulta relacionada, todo se complica ligeramente. Puede utilizar elementos de la consulta externa dentro de la interna. Por ejemplo,

```
select isbn, title
from books
where not exists
(select * from order_items where order_items.isbn=books.isbn);
```

Esta consulta ilustra tanto el uso de subconsultas relacionadas como el uso del último operador de subconsulta especial, EXISTS. Recupera todos los libros que nunca se han pedido (la misma información que devolvería una combinación por la izquierda). La consulta interna incluye la tabla order_items sólo en la lista FROM pero hace referencia a books.isbn. Es decir, la consulta interna hace referencia a los datos de la consulta externa. Ésta es la definición de una subconsulta relacionada. Se buscan filas internas que coincidan (o, en este caso, que no coincidan) con las filas externas.

El operador EXISTS devuelve true si hay filas que coincidan en la subconsulta. Por el contrario, NOT EXISTS devuelve true si no hay filas que coincidan en la subconsulta.

Subconsultas de filas

Hasta el momento, todas las subconsultas han devuelto un solo valor, aunque en muchos casos sea true o false (como sucedía en el ejemplo anterior). Las

subconsultas de filas devuelven una fila completa, que se puede comparar con filas completas de la consulta exterior. Este enfoque se suele utilizar para buscar filas de una tabla que también existan en otra tabla. En nuestra base de datos sobre libros no encontramos un ejemplo pero la sintaxis general podría ser similar a la siguiente:

```
select c1, c2, c3
from t1
where (c1, c2, c3) in (select c1, c2, c3 from t2);
```

Utilizar una subconsulta como tabla temporal

Podemos utilizar una subconsulta en la cláusula FROM de una consulta externa. Este enfoque nos permite consultar el resultado de la subconsulta y tratarlo como si fuera una tabla temporal.

La forma más sencilla sería la siguiente:

```
select * from
(select customerid, name from customers where city='Box Hill')
as box_hill_customers;
```

En este caso hemos incluido la subconsulta en la cláusula FROM. Inmediatamente después de los paréntesis de cierre de la subconsulta será necesario asignar un alias a los resultados de la misma. De esta forma podremos utilizarla como si fuera una tabla cualquiera de la consulta exterior.

Actualizar registros de la base de datos

Además de recuperar datos desde una base de datos, también resulta normal modificarlos. Por ejemplo, podemos aumentar los precios de los libros incluidos en la base datos. Para ello, podemos utilizar una instrucción UPDATE.

La forma habitual de una instrucción UPDATE es la siguiente:

```
UPDATE [LOW_PRIORITY] [IGNORE] nombretabla
SET columna1=expresión1, columna2=expresión2, ...
[WHERE condición]
[ORDER BY criterios_de_orden]
[LIMIT número]
```

La idea consiste en actualizar la tabla llamada nombretabla, estableciendo cada columna mencionada a la expresión apropiada. Puede limitar la aplicación de la operación UPDATE a filas concretas mediante una cláusula WHERE y restringir el número total de filas con una cláusula LIMIT. ORDER BY sólo se necesita junto a una cláusula LIMIT; si únicamente desea actualizar las 10 primeras filas, puede aplicarles primero algún tipo de orden. Si especifica LOW_PRIORITY e IGNORE, funcionan de la misma forma que en una instrucción INSERT. Vamos a examinar algunos ejemplos. Si desea incrementar los precios de todos los libros un 10 por ciento, puede utilizar una instrucción UPDATE con una cláusula WHERE:

```
update books
set price=price*1.1;
```

Si quiere cambiar una sola fila (por ejemplo, para actualizar una dirección de cliente), puede hacerlo de la siguiente forma:

```
update customers
set address = '250 Olsens Road'
where customerid = 4;
```

Alterar tablas tras su creación

Además de actualizar filas, podemos alterar la estructura de las tablas dentro de una base de datos. Para ello, se puede utilizar la instrucción **ALTER TABLE**. La forma básica de esta instrucción es la siguiente:

```
ALTER TABLE nombretabla alteración [, alteración ...]
```

Fijese en que en ANSI SQL sólo puede realizar una alteración por cada instrucción **ALTER TABLE**, pero MySQL permite realizar todas las que desee. Cada cláusula de alteración se puede utilizar para cambiar diferentes aspectos de la tabla.

Si se especifica la cláusula **IGNORE** e intenta realizar un cambio que genere claves principales duplicadas, la primera se añadirá a la tabla modificada y el resto se eliminarán. Si no se especifica (el comportamiento predeterminado), la alteración fallará y se anulará.

En la tabla 10.5 se recogen los diferentes tipos de alteración que se puede realizar con esta instrucción.

Tabla 10.5. Cambios posibles con la instrucción **ALTER TABLE**.

Sintaxis descripción

ADD [COLUMN] descripción_columna [FIRST | AFTER columna]: Agrega una nueva columna en la ubicación especificada. Si no se especifica, la columna irá al final. Fijese en que descripción_columna necesita un nombre y un tipo, como en una instrucción **CREATE**.

ADD [COLUMN] (descripción_columna, descripción_columna, ...): Agrega una o varias columnas nuevas al final de la tabla.

ADD INDEX [índice] (columna, ...): Agrega un índice a la tabla en la columna o columnas especificadas.

ADD [CONSTRAINT [símbolo]] PRIMARY KEY (columna, ...): Convierte a la columna o columnas especificadas en la clave principal de la tabla. La notación **CONSTRAINT** es para tablas que utilizan claves secundarias. Lo analizaremos en un capítulo posterior.

Sintaxis descripción

ADD UNIQUE [CONSTRAINT [símbolo]] [índice] (columna, ...): Añade un índice exclusivo a la tabla en la columna o columnas especificadas. La notación **CONSTRAINT** es para tablas InnoDB que utilizan claves secundarias. Lo analizaremos en un capítulo posterior.

ADD [CONSTRAINT [símbolo]] FOREIGN KEY [índice] (col_índice, ...) [definición_referencia]: Añade una clave secundaria a una tabla InnoDB. Lo analizaremos en un capítulo posterior.

ALTER [COLUMN] columna {SET DEFAULT valor | DROP DEFAULT}: Agrega o elimina un valor predeterminado de una columna dada.

CHANGE [COLUMN] columna descripción_nueva_columna: Cambia la columna llamada columna para que incluya la descripción. Observe que se puede utilizar para cambiar el nombre de la columna porque descripción_columna incluye un nombre.

MODIFY [COLUMN] descripción_columna: Similar a **CHANGE**. Se puede utilizar para cambiar tipos de columna, no nombres.

DROP [COLUMN] columna: Elimina columnas con nombre.

DROP PRIMARY KEY: Elimina el índice principal (pero no la columna).

DROP INDEX índice: Elimina el índice con nombre.

DROP FOREIGN KEY clave: Elimina la clave secundaria (pero no la columna).

DISABLE KEYS: Desactiva la actualización de índices.

ENABLE KEYS: Activa la actualización de índices.

RENAME [AS] nombre_nueva_tabla: Cambia el nombre de una tabla.

ORDER BY nombre_col Vuelve a crear la tabla con las filas en un determinado orden. (Una vez que empiece a cambiar la tabla, las filas dejarán de estar ordenadas.)

CONVERT TO CHARACTER SET cc y COLLATE c: Convierte todas las columnas basadas en texto en el conjunto de caracteres especificado.

[DEFAULT] CHARACTER SET cc y COLLATE c: Establece el conjunto de caracteres predeterminado.

DISCARD TABLESPACE: Elimina el archivo de espacio de tabla subyacente para tablas InnoDB (véase un capítulo posterior).

IMPORT TABLESPACE: Vuelve a crear el archivo de espacio de tabla subyacente para tablas InnoDB (véase un capítulo posterior).

table_options: Le permite restablecer las opciones de tabla. Utiliza la misma sintaxis que **CREATE TABLE**.

Vamos a examinar algunos usos comunes de **ALTER TABLE**. Algo que suele ocurrir con frecuencia es darse cuenta de que no se ha asignado el ancho suficiente a una columna para albergar los datos. Por ejemplo, en la tabla **customers**, hemos

asignado 50 caracteres de longitud a los nombres. Al recibir datos, puede que descubramos que algunos nombres son demasiado largos y quedan cortados. Podemos solucionar este problema cambiando los tipos de datos de las columnas para aumentar su tamaño a 70 caracteres de largo.

```
alter table customers
modify name char(45) not null;
```

Algo que también suele ocurrir de manera habitual es la necesidad de agregar una columna. Imagine que se ha introducido un impuesto local y que Book-O-Rama necesita agregarlo al total del pedido y realizar su seguimiento por separado. Podemos agregar una columna para el impuesto (tax) en la tabla orders de la siguiente forma:

```
alter table orders
add tax float(6,2) after amount;
```

Otra necesidad que suele surgir de forma habitual es la de eliminar una columna. Podemos suprimir la columna que acabamos de agregar de la siguiente forma:

```
alter table orders
drop tax;
```

Eliminar registros de la base de datos

La operación de eliminar filas de la base de datos resulta sencilla. Para ello, puede utilizar la instrucción DELETE, que suele presentar este aspecto:

```
DELETE [LOW_PRIORITY] [QUICK] [IGNORE] FROM tabla
[WHERE condición] [LIMIT número]
[ORDER BY orden_columnas]
[LIMIT número]
```

Si escribe

```
delete from tabla;
```

en solitario, se eliminarán todas las filas de una tabla, por lo que conviene tener cuidado. Lo normal es eliminar filas concretas, para lo cual se pueden especificar en una cláusula WHERE. Por ejemplo, podemos eliminar filas si un libro no estuviera disponible o un cliente concreto llevara mucho tiempo si realizar pedidos y quisiera limpiar un poco la base de datos.

```
delete from customers
where customerid=5;
```

La cláusula LIMIT se puede utilizar para limitar el número máximo de filas que se eliminan. ORDER BY se suele utilizar junto con LIMIT.

LOW_PRIORITY e IGNORE funcionan como de costumbre. QUICK puede resultar más rápido en tablas MyISAM.

Eliminar tablas

En ocasiones se necesita eliminar una tabla entera. Para ello se puede utilizar la instrucción DROP TABLE. Esta operación resulta muy sencilla y presenta este aspecto.

```
DROP TABLE tabla;
```

Esta instrucción eliminará todas las filas de la tabla y la propia tabla, por lo que es necesario tener cuidado.

Eliminar una base de datos entera

Podemos ir incluso más allá y eliminar una base de datos completa con una instrucción DROP DATABASE, que presenta un aspecto parecido al siguiente:

```
DROP DATABASE base de datos;
```

Esta instrucción elimina todas las filas, todos los índices y la propia base de datos, por lo que no es necesario indicar el cuidado que hay que poner al utilizarla.

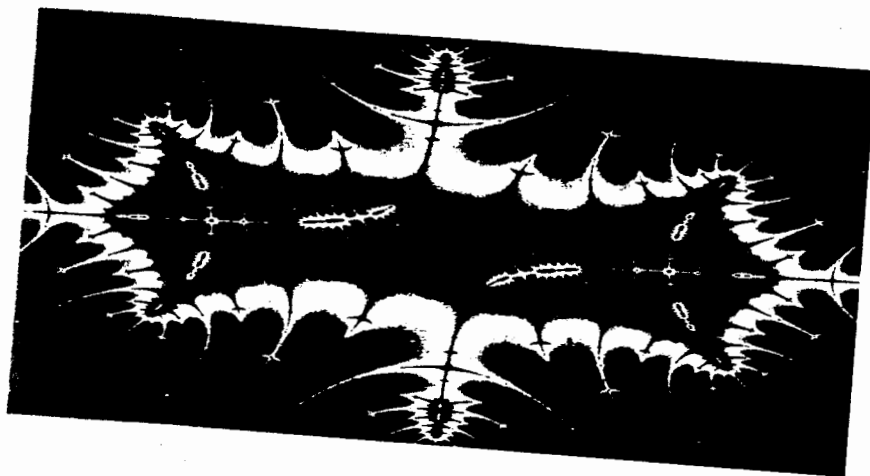
Lecturas adicionales

En este capítulo, hemos pasado revista a los elementos más comunes de SQL que se utilizan al interactuar con una base de datos MySQL. En los siguientes dos capítulos, examinaremos cómo conectar MySQL y PHP para poder acceder a su base de datos desde la Web. También exploraremos algunas técnicas avanzadas de MySQL. Si desea saber más sobre SQL, puede consultar el estándar ANSI SQL. Lo encontrará en <http://www.ansi.org>.

Si desea obtener más detalles sobre las extensiones de MySQL para ANSI SQL puede consultar el sitio Web de MySQL, en <http://www.mysql.com>.

A continuación

En el siguiente capítulo veremos cómo permitir el acceso a Book-O-Rama desde la Web.



11

Acceder a la base de datos de MySQL desde la Web con PHP

En un capítulo anterior, al trabajar con PHP, utilizamos un archivo sin procesar para almacenar y recuperar datos. En dicho capítulo, indicamos que los sistemas de base de datos relacionales facilitan enormemente las tareas de almacenamiento y recuperación de datos, y resultan mucho más sencillos, rápidos y eficientes en una aplicación Web. A continuación, tras trabajar con MySQL, podemos comenzar a conectar esta base de datos a una interfaz de usuario basada en la Web.

En este capítulo, explicaremos cómo acceder a la base de datos Book-O-Rama desde la Web utilizando PHP. Aprenderá a leer una base de datos y a escribir en ella, y a filtrar datos de entrada potencialmente peligrosos.

A continuación, se recogen los aspectos básicos que se abordarán:

- Funcionamiento de las arquitecturas de base de datos Web
- Pasos básicos para consultar una base de datos desde la Web
- Configurar una conexión
- Obtener información sobre bases de datos disponibles
- Seleccionar una base de datos que utilizar
- Consultar una base de datos
- Recuperar los resultados de consulta
- Desconectarse de la base de datos
- Añadir nueva información a la base de datos

- Utilizar instrucciones predefinidas
- Utilizar otras interfaces de base de datos de PHP
- Utilizar una interfaz genérica de base de datos: PEAR DB

Funcionamiento de las arquitecturas de base de datos Web

En un capítulo anterior se indicaron las líneas básicas del funcionamiento de las arquitecturas de bases de datos Web. A continuación se repiten dichos pasos para ayudarle a recordar:

1. El navegador Web de un usuario envía una petición HTTP solicitando una página Web dada. Por ejemplo, el usuario podría solicitar todos los libros escritos por Michael Morgan que tenga Book-O-Rama, utilizando un formulario HTML. Los resultados de la búsqueda se almacenan en una página denominada `results.php`.
2. El servidor Web recibe la petición de `results.php`, recupera el archivo y lo pasa al motor de PHP para su procesamiento.
3. El motor de PHP comienza a analizar la secuencia de comandos. Dentro de la secuencia de comandos hay un comando que establece la conexión a la base de datos y ejecuta una consulta (realiza la búsqueda de libros). PHP abre una conexión al servidor MySQL y remite la consulta pertinente.
4. El servidor MySQL recibe la consulta de la base de datos y la procesa. A continuación, envía los resultados (una lista de libros) al motor de PHP.
5. El motor de PHP termina de ejecutar la secuencia de comandos, lo que suele implicar la aplicación de formato a los resultados en HTML. Seguidamente, devuelve el código HTML resultante al servidor Web.
6. El servidor Web devuelve el código HTML al navegador donde el usuario puede ver la lista de los libros solicitados.

Ahora tenemos una base de datos MySQL, por lo que podemos escribir el código PHP para realizar los pasos anteriores. Comenzaremos por el formulario de búsqueda. Se trata de un sencillo formulario escrito en HTML. En el listado 11.1 se recoge su código:

Listado 11.1. `search.html`. Página de búsqueda de base de datos de Book-O-Rama.

```
<html>
<head>
  <title>Book-O-Rama Catalog Search</title>
```

```
</head>
<body>
  <h1>Book-O-Rama Catalog Search</h1>

  <form action="results.php" method="post">
    Choose Search Type:<br />
    <select name="searchtype">
      <option value="author">Author</option>
      <option value="title">Title</option>
      <option value="isbn">ISBN</option>
    </select>
    <br />
    Enter Search Term:<br />
    <input name="searchterm" type="text">
    <br />
    <input type="submit" value="Search">
  </form>

</body>
</html>
```

El código de este formulario resulta bastante claro. En la figura 11.1 se muestra el resultado.

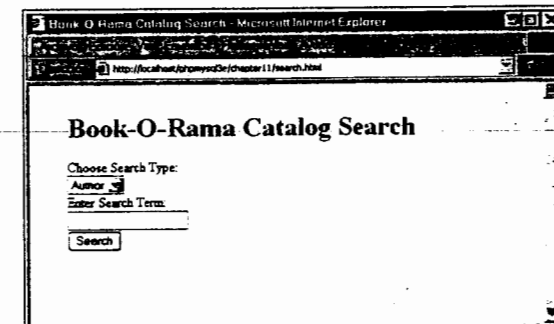


Figura 11.1. El formulario de búsqueda resulta bastante general por lo que se puede buscar un libro a partir de su título, autor o ISBN.

La secuencia de comandos que se invocará al pulsar el botón `Search` es `results.php`. En el listado 11.2 se incluye el código completo. En este capítulo veremos qué realiza esta secuencia de comandos y su funcionamiento.

Listado 11.2. `results.php`. Esta secuencia de comandos recupera los resultados de nuestra base de datos MySQL y les aplica formato para su visualización.

```
<html>
<head>
```

```

<title>Book-O-Rama Search Results</title>
</head>
<body>
<h1>Book-O-Rama Search Results</h1>
<?php
// cree nombres de variables cortos
$searchtype=$_POST['searchtype'];
$searchterm=$_POST['searchterm'];
$searchterm= trim($searchterm);

if (!$searchtype || !$searchterm)
{
    echo 'You have not entered search details. Please go back and try again.';
    exit;
}

if (!get_magic_quotes_gpc())
{
    $searchtype = addslashes($searchtype);
    $searchterm = addslashes($searchterm);
}

@ $db = new mysqli('localhost', 'bookorama', 'bookorama123', 'books');

if (mysqli_connect_errno())
{
    echo 'Error: Could not connect to database. Please try again later.';
    exit;
}

$query = "select * from books where ".$searchtype." like '%".$searchterm."%'";
$result = $db->query($query);

$num_results = $result->num_rows;

echo "<p>Number of books found: ".$num_results."</p>";

for ($i=0; $i < $num_results; $i++)
{
    $row = $result->fetch_assoc();
    echo "<p><strong>".($i+1).". Title: ";
    echo htmlspecialchars(stripslashes($row['title']));
    echo "</strong><br />Author: ";
    echo stripslashes($row['author']);
    echo "<br />ISBN: ";
    echo stripslashes($row['isbn']);
    echo "<br />Price: ";
    echo stripslashes($row['price']);
    echo "</p>";
}

$result->free();
$db->close();
?>
</body>
</html>

```

Comprobaré que esta secuencia de comandos le permite introducir los caracteres comodín de HTML % y _ (guión bajo), opción que puede resultar muy útil para el usuario. Puede escapar estos caracteres si provocan algún problema en la aplicación. En la figura 11.2 se reproducen los resultados generados al utilizar esta secuencia de comandos para realizar una búsqueda.

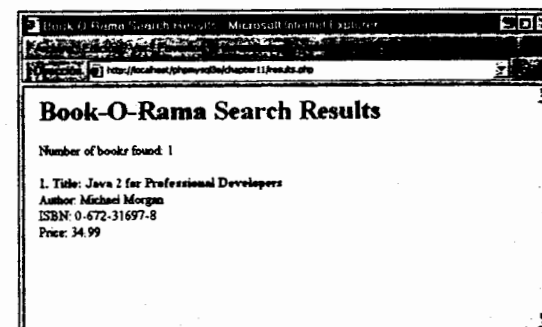


Figura 11.2. Los resultados de la búsqueda de la base de datos sobre libros de Java se presentan en la página Web utilizando la secuencia de comandos results.php.

Consultar una base de datos desde la Web

En cualquier secuencia de comandos utilizada para acceder a una base de datos desde la Web, se siguen algunos pasos básicos:

1. Comprobar y filtrar los datos procedentes del usuario.
2. Configurar una conexión a la base de datos pertinente.
3. Consultar la base de datos.
4. Recuperar los resultados.
5. Presentar los resultados al usuario.

Éstos son los pasos seguidos en la secuencia de comandos results.php y vamos a revisar cada uno de ellos por separado.

Comprobar y filtrar datos entrantes

En primer lugar vamos a eliminar todos los espacios en blanco que pudiera haber introducido el usuario de manera involuntaria al principio o al final del término de búsqueda.

Para ello, aplicamos la función `trim()` a `$searchterm`.

```
$searchterm=trim($searchterm);
```

El siguiente paso consiste en verificar que el usuario ha introducido un término de búsqueda y un tipo de búsqueda. Tenga en cuenta que este paso se realiza tras eliminar los espacios en blanco al final del término de búsqueda. Si hubiéramos ordenado estas líneas en orden inverso, podría darse el caso de que el usuario hubiera introducido un término de búsqueda formado por espacios en blanco y de esta forma no se generaría un mensaje de error. Por ello, se utiliza la instrucción `trim()`:

```
if (!($searchtype || $searchterm))
{
    echo 'You have not entered search details. Please go back and try again.';
    exit;
}
```

Como observará hemos comprobado la variable `$searchtype` aunque en este caso procede de una instrucción `SELECT` de HTML. Se estará preguntando por qué preocuparse de comprobar datos que tienen que introducirse. Es importante recordar que puede que exista más de una interfaz hasta la base de datos. Por ejemplo, Amazon incluye una gran cantidad de afiliados que utilizan su propia interfaz de búsqueda. Además, resulta aconsejable filtrar los datos para evitar los problemas de seguridad que pueden surgir debido a usuarios procedentes de diferentes puntos de entrada.

Además, cuando se van a utilizar datos introducidos por un usuario, es importante filtrarlos adecuadamente para detectar cualquier carácter de control. En un capítulo anterior, hablamos de las funciones `addslashes()`, `stripslashes()` y `get_magic_quotes_gpc()`. Tendrá que escapar datos cuando envíe entradas de usuario a una base de datos como MySQL.

En este caso comprobamos el valor de la función `get_magic_quotes_gpc()`. Nos indica si las comillas se añaden automáticamente o no. Si no se añaden, utilizamos `addslashes()` para escapar los datos:

```
if (!get_magic_quotes_gpc())
{
    $searchtype = addslashes($searchtype);
    $searchterm = addslashes($searchterm);
}
```

También utilizamos `stripslashes()` sobre los datos procedentes de la base de datos. Si se ha activado la función de comillas mágicas, los datos incluirán barras invertidas al proceder de la base de datos, por lo que será necesario eliminarlas.

Estamos utilizando la función `htmlspecialchars()` para codificar caracteres que tengan significados especiales en HTML. Nuestros datos de prueba actuales no incluyen ningún símbolo `&`, menor que (`<`), mayor que (`>`) ni comillas dobles (`"`), pero hay títulos de libros en los que podrían aparecer. Esta función nos permite evitar errores futuros.

Configurar una conexión

PHP 5 incluye una nueva biblioteca para conectarse a MySQL, la biblioteca `mysqli`. Se puede utilizar con la versión 4 de MySQL y con versiones posteriores. En la versión 4, se ha añadido un nuevo protocolo de conexión mucho más rápido, que puede utilizar gracias a `mysqli`. La biblioteca `mysqli` nos permite utilizar una sintaxis orientada a objetos o basada en procedimientos.

Utilizaremos la siguiente línea en nuestra secuencia de comandos para establecer una conexión al servidor de MySQL:

```
@ $db = new mysqli('localhost', 'bookorama', 'bookoramal23', 'books');
```

Esta función crea una instancia de la clase `mysqli` y una conexión al host `'localhost'`, con el nombre de usuario `'bookorama'` y la contraseña `'bookoramal23'`. La conexión se configura para que utilice la base de datos `books`.

Al utilizar este enfoque orientado a objetos, podemos invocar métodos en este objeto para acceder a la base de datos. Si prefiere un enfoque basado en procedimientos, también puede utilizarlo gracias a `mysqli`. Para ello, utilice lo siguiente:

```
@ $db = mysqli_connect('localhost', 'bookorama', 'bookoramal23', 'books');
```

Esta función devuelve un puntero en lugar de un objeto, puntero que representa la conexión a la base de datos y, si utiliza el enfoque basado en procedimientos, tendrá que pasarlo en todas las funciones `mysqli` restantes. Es muy similar al funcionamiento de las funciones de procesamiento de archivos como `fopen()`.

La mayoría de las funciones de `mysqli` cuenta con una interfaz orientada a objetos y una interfaz por procedimientos. Por lo general, la diferencia es que en la versión por procedimientos los nombres de función comienzan por `mysqli_` y es necesario pasar el puntero obtenido por medio de `mysqli_connect()`. Las conexiones de base de datos son una excepción a esta regla ya que se pueden establecer mediante el constructor del objeto `mysqli`.

Es aconsejable comprobar el intento de conexión ya que si no funciona el resto del código tampoco lo hará. Para ello puede utilizar el siguiente código:

```
if (mysqli_connect_errno())
{
    echo 'Error: Could not connect to database. Please try again later.';
    exit;
}
```

(El código es el mismo para la versión orientada a objetos y para la basada en procedimientos.) La función `mysqli_connect_errno()` devuelve un número de error en caso de que se produzca un error o cero en caso contrario.

Al conectarnos a la base de datos, la línea de código comienza por el operador de supresión de errores, `@`. De esta forma puede solucionar los errores con elegancia. (También se podría solucionar por medio de excepciones, que no hemos utilizado por tratarse de un ejemplo sencillo.)

Hay que tener en cuenta que el número de conexiones simultáneas a MySQL es limitado y viene determinado por el parámetro `max_connections`. El objetivo de este parámetro y del parámetro `MaxClients` de Apache es indicarle al servidor que rechace las solicitudes de nueva conexión en lugar de permitir el uso de todos los recursos del equipo en momentos de mucho tráfico o cuando se haya producido un error en el software.

Los valores predeterminados de estos parámetros se pueden modificar editando los archivos de configuración. Para establecer el parámetro `MaxClients` de Apache, modifique el archivo `httpd.conf` de su sistema. Para establecer el parámetro `max_connections` de MySQL, edite el archivo `my.conf`.

Seleccionar una base de datos

Como recordará, al utilizar MySQL desde un interfaz de línea de comandos, necesitamos indicarle qué base de datos tenemos pensado utilizar con la ayuda de un comando como el siguiente:

```
use books;
```

También necesitamos realizar esta tarea al establecer la conexión desde la Web. La base de datos que utilizar se especifica como parámetro del constructor `mysqli` o de la función `mysqli_connect()`. Si desea cambiar la base de datos predeterminada, puede hacerlo con la función `mysqli_select_db()`, a la que puede acceder de dos formas:

```
$db->select_db(nombre_bd)
```

o como

```
mysqli_select_db(puntero_bd, nombre_bd)
```

En este caso puede comprobar la similitud entre las funciones que analizamos antes: la versión por procedimientos empieza con `mysqli_` y requiere como parámetro adicional el puntero a la base de datos.

Consultar la base de datos

Para realizar una consulta, podemos utilizar la función `mysqli_query()`. Sin embargo, antes de realizar esta tarea, conviene configurar la consulta que se desea ejecutar:

```
$query = "select * from books where ".$searchtype." like '".$searchterm."'";
```

En este caso, buscamos el valor introducido por el usuario (`$searchterm`) en el campo especificado por el usuario (`$searchtype`). Como observará, hemos utili-

zado el operador `like` en lugar del signo igual para establecer la búsqueda (por regla general, conviene ser tolerante en las búsquedas sobre bases de datos).

Truco

Tenga en cuenta que no es necesario incluir un punto y coma al final de una consulta enviada a MySQL, a diferencia de las consultas realizadas a través del monitor de MySQL.

Ahora podemos ejecutar la consulta:

```
$result = $db->query($query);
```

O, si desea utilizar la interfaz basada en procedimientos, esta otra versión:

```
$result = mysqli_query($db, $query);
```

Se le pasa la consulta que se desea ejecutar y, opcionalmente, el vínculo a la base de datos (nuevamente, `$db`).

La versión orientada a objetos devuelve un objeto de resultados; la versión basada en procedimientos un identificador de resultados (similar a la forma en que funcionan las funciones de conexión). En ambos casos, el resultado se almacena en una variable (`$result`) para utilizarlo más adelante. En caso de fallo la función devuelve `false`.

Recuperar resultados de consulta

Existe un conjunto de funciones para dividir los resultados del identificador o del objeto de resultados de varias formas. El objeto o identificador de resultados es la clave para acceder a las filas devueltas por la consulta.

En nuestro ejemplo, hemos contado el número de filas devueltas y también hemos utilizado la función `mysqli_fetch_assoc()`. Al aplicar el enfoque orientado a objetos, el número de filas devuelto se almacena en el miembro `num_rows` del objeto de resultados, al que puede acceder de esta forma:

```
$num_results = $result->num_rows;
```

Al recurrir a la solución basada en procedimientos, la función `mysqli_num_rows()` indica el número de filas devueltas por la consulta. Debería pasárselo al identificador de resultados, de la siguiente forma:

```
$num_results = mysqli_num_rows($result);
```

Resulta útil saber hacerlo. Si tenemos previsto procesar o mostrar los resultados, sabremos cuántos hay y podemos procesarlos en un bucle:

```
for ($i=0; $i <$num_results; $i++)
{
    // procese los resultados
}
```

En cada iteración de este bucle, llamamos a `$result->fetch_assoc()` (o a `mysqli_fetch_assoc()`).

El bucle no se ejecutará si no se devuelve ninguna fila. Esta función toma cada fila del conjunto de resultados y devuelve la fila como una matriz, con cada clave en forma de nombre de atributo y cada valor con su valor correspondiente en la matriz:

```
$row = $result->fetch_assoc();
```

También puede emplear el enfoque basado en procedimientos:

```
$row = mysqli_fetch_assoc($result);
```

Dada la matriz asociativa `$row`, podemos recorrer cada campo y mostrarlos adecuadamente, por ejemplo:

```
echo '<br />ISBN: ';
```

```
echo stripslashes($row['isbn']);
```

Como se indicó previamente, hemos llamado a `stripslashes()` para limpiar el valor antes de mostrarlo.

Existe una serie de variaciones a la hora de obtener los resultados desde un identificador de resultados. En lugar de utilizar una matriz con claves con nombre, podemos recuperar los resultados en una matriz enumerada con `mysqli_fetch_row()`, de la siguiente forma:

```
$row = $result->fetch_row($result);
```

```
0
```

```
$row = mysqli_fetch_row($result);
```

Los valores de atributo se enumerarán en cada uno de los valores de matriz `$row[0]`, `$row[1]` etc. (La función `mysqli_fetch_array()` nos permite obtener una fila como uno de los dos tipos de matriz o como ambos.)

Podríamos obtener una fila en un objeto por medio de la función `mysqli_fetch_object()`:

```
$row = $result->fetch_object();
```

```
0
```

```
$row = mysqli_fetch_object($result);
```

También puede acceder a cada uno de los atributos mediante `$row->title`, `$row->author`, etc.

Desconectarse de una base de datos

Puede liberar un conjunto de resultados si invoca

```
$result->free();
```

```
0
```

```
mysqli_free_result($result);
```

Tras ello, podría utilizar

```
$db->close();
```

```
0
```

```
mysqli_close($db);
```

para cerrar una conexión de base de datos. Esta opción no resulta estrictamente necesaria porque se cerrarán de todos modos cuando una secuencia de comandos finalice su ejecución.

Añadir nueva información a la base de datos

La inserción de nuevos elementos en la base de datos resulta bastante similar a la obtención de elementos de la base de datos. Los pasos son prácticamente iguales: se establece una conexión, se envía una consulta y se comprueban los resultados. En este caso, la consulta enviada será `INSERT` en lugar de `SELECT`. Aunque el proceso es similar, a veces resulta útil examinar un ejemplo. En la figura 11.3, se ilustra un formulario HTML sencillo para introducir nuevos libros dentro de la base de datos. El código HTML de esta página se incluye en el listado 11.3.

Listado 11.3. `newbook.html`. Código HTML de la página de entrada de libros.

```
<html>
<head>
    <title>Book-O-Rama - New Book Entry</title>
</head>

<body>
    <h1>Book-O-Rama - New Book Entry</h1>

    <form action="insert_book.php" method="post">
        <table border="0">
            <tr>
                <td>ISBN</td>
                <td><input type="text" name="isbn" maxlength="13" size="13"></td>
            </tr>
```

```

<tr>
  <td>Author</td>
  <td> <input type="text" name="author" maxlength="30"
    size="30"></td>
</tr>
<tr>
  <td>Title</td>
  <td> <input type="text" name="title" maxlength="60"
    size="30"></td>
</tr>
<tr>
  <td>Price $</td>
  <td> <input type="text" name="price" maxlength="7" size="7"></td>
</tr>
<tr>
  <td colspan="2"> <input type="submit" value="Register"></td>
</tr>
</table>
</form>
</body>
</html>

```

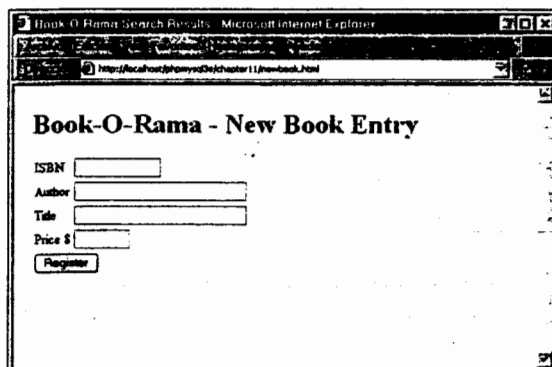


Figura 11.3. El personal de Book-O-Rama puede utilizar esta interfaz para la introducción de nuevos libros en la base de datos.

Los resultados de este formulario se pasan a `insert_book.php`, una secuencia de comandos que toma los detalles, realiza algunas operaciones de validación e intenta escribir los datos dentro de la base de datos. El código correspondiente a esta secuencia de comandos se incluye en el listado 11.4.

Listado 11.4. `insert_book.php`. Esta secuencia de comandos escribe nuevos libros en la base de datos.

```

<html>
<head>
  <title>Book-O-Rama Book Entry Results</title>

```

```

</head>
<body>
<h1>Book-O-Rama Book Entry Results</h1>
<?php
  // cree nombres de variable cortos
  $isbn=$_POST['isbn'];
  $author=$_POST['author'];
  $title=$_POST['title'];
  $price=$_POST['price'];

  if (! $isbn || ! $author || ! $title || ! $price)
  {
    echo 'You have not entered all the required details.<br />
      .Please go back and try again.';
    exit;
  }

  if (!get_magic_quotes_gpc())
  {
    $isbn = addslashes($isbn);
    $author = addslashes($author);
    $title = addslashes($title);
    $price = doubleval($price);
  }

  $db = new mysqli('localhost', 'bookorama', 'bookoramal23', 'books');

  if (mysqli_connect_errno())
  {
    echo 'Error: Could not connect to database. Please try again later.';
    exit;
  }

  $query = "insert into books values
    ('.$isbn.', ".$author.", ".$title.", ".$price.)";
  $result = $db->query($query);
  if ($result)
    echo $db->affected_rows.' book inserted into database.';

  $db->close();

?>
</body>
</html>

```

En la figura 11.4 se muestra el resultado cuando se añade un libro satisfactoriamente. Si examina el código de `insert_book.php`, verá que en gran parte resulta similar a la secuencia de comandos que escribimos para recuperar datos de la base de datos. Hemos comprobado que todos los campos del formulario se han rellenado y que se les ha aplicado formato correctamente para su inserción en la base de datos con `addslashes()`:

```

if (!get_magic_quotes_gpc())
{

```

```

$isbn = addslashes($isbn);
$author = addslashes($author);
$title = addslashes($title);
$price = doubleval($price);
}

```

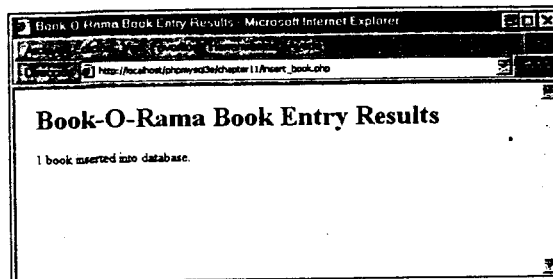


Figura 11.4. La secuencia de comandos se completa satisfactoriamente e indica que el libro se ha agregado a la base de datos.

Como el precio se ha almacenado en la base de datos como una variable de tipo flotante, no queremos colocar barras en su interior. Para filtrar todos los caracteres extraños que se puedan introducir en este campo numérico, se puede llamar a la función `doubleval()`, comentada en un capítulo anterior. También se encargará de filtrar los símbolos de moneda que pueda haber introducido el usuario en el formulario.

Hemos vuelto a establecer la conexión a la base de datos mediante la creación de una instancia de `mysqli` y hemos configurado una consulta para enviarla a la base de datos. En este caso, la consulta es una instrucción `INSERT` de SQL:

```

$query = "insert into books values
('".$isbn."','".$author."','".$title."','".$price."')";
$result = $db->query($query);

```

Ésta se ejecuta sobre la base de datos de la forma habitual llamando a `$db->query()` (o a `mysqli_query()` si opta por la versión basada en procedimientos). Una diferencia significativa entre utilizar `INSERT` y `SELECT` está en el uso de `mysqli_affected_rows()`. Se trata de una función en la versión basada en procedimientos y de una variable miembro de una clase en la versión orientada a objetos:

```

echo $db->affected_rows.' book(s) inserted into database.';

```

En la secuencia de comandos anterior, utilizamos `mysqli_num_rows()` para determinar cuántas filas devolvía una instrucción `SELECT`. Al escribir consultas que cambien la base de datos como `INSERT`, `DELETE` y `UPDATE`, debería utilizar en su lugar `mysqli_affected_rows()`. Con esto, quedan vistos los elementos básicos del uso de bases de datos MySQL desde PHP.

Utilizar instrucciones predefinidas

La biblioteca `mysqli` admite el uso de instrucciones predefinidas, que resultan muy útiles para acelerar la ejecución cuando se ejecutan varias consultas iguales con diferentes datos. También evitan los ataques de inyección SQL.

El concepto básico de una instrucción predefinida es que se envía a MySQL una plantilla de la consulta que queremos ejecutar y, por otra parte, los datos. Puede enviar varios lotes de los mismos datos a la misma instrucción predefinida, lo que resulta muy útil para inserciones en bloque.

En la secuencia de comandos `insert_book.php` podríamos utilizar instrucciones predefinidas de esta forma:

```

$query = "insert into books values(?, ?, ?, ?)";
$stmt = $db->prepare($query);
$stmt->bind_param("sssd", $isbn, $author, $title, $price);
$stmt->execute();
echo $stmt->affected_rows.' book inserted into database.';
$stmt->close();

```

Analicemos el código línea a línea.

Al iniciar la consulta, en lugar de sustituir las variables como hemos hecho antes, introducimos signos de interrogación para cada fragmento de datos. No debe añadir comillas ni otros delimitadores alrededor de estos signos.

La segunda línea es la invocación de `$db->prepare()`, que se corresponde a `mysqli_stmt_prepare()` en la versión basada en procedimientos. Esta línea crea un puntero u objeto de instrucción que utilizaremos para realizar el procesamiento.

El objeto de instrucción cuenta con un método llamado `bind_param()`. (En la versión por procedimientos, se denominaba `mysqli_stmt_bind_param()`.) Este método indica a PHP qué variables debe sustituir por los signos de interrogación. El primer parámetro es una cadena de formato, similar a la utilizada en `printf()`. El valor que pasamos en este caso ("sssd") significa que los cuatro parámetros son una cadena, otra cadena, otra cadena y un doble, respectivamente. También puede utilizar los caracteres `i` (entero) o `b` (para blob). Tras este parámetro debe indicar el mismo número de variables que signos de interrogación incluya la instrucción. Se sustituirán en el mismo orden. La invocación de `$stmt->execute()` (`mysqli_stmt_execute()` en la versión por procedimientos) se encarga de ejecutar la consulta. Tras ello podemos acceder a las filas afectadas y cerrar la instrucción. Se preguntará si esta instrucción predefinida es útil o no. Lo importante es que puede cambiar los valores de las cuatro variables vinculadas y volver a ejecutar la instrucción sin tener que rehacer el proceso. Resulta muy útil para iterar por inserciones en bloque.

Al igual que los parámetros, también podemos vincular resultados. En consultas de tipo `SELECT`, puede utilizar `$stmt->bind_result()` (o `mysqli_stmt_bind_result()`) para proporcionar una lista de variables con las que desee completar las columnas de resultados. Cada vez que se invoque `$stmt->fetch()` (o

`mysqli_stmt_fetch()`), los valores de columna de la siguiente fila del conjunto de resultados se completarán con estas variables vinculadas. Por ejemplo, en la secuencia de búsqueda de libros que vimos antes, podríamos utilizar

```
$stmt->bind_result($isbn, $author, $title, $price);
```

para vincular estas cuatro variables a las cuatro columnas que se devolverán de la consulta. Tras invocar

```
$stmt->execute();
```

puede invocar

```
$stmt->fetch();
```

en el bucle. Cada vez que se invoque, obtiene la siguiente fila de resultados en las cuatro variables vinculadas. También podemos utilizar `mysqli_stmt_bind_param()` y `mysqli_stmt_bind_result()` en la misma secuencia de comandos. Al cierre de esta edición (PHP5RC2), las instrucciones predefinidas provocaban un fallo de Apache en Windows pero funcionaban correctamente bajo Unix.

Utilizar otras interfaces de base de datos y PHP

PHP admite bibliotecas para establecer conexiones a una gran cantidad de bases de datos, incluidas Oracle, Microsoft SQL Server y PostgreSQL.

Por regla general, los principios para establecer la conexión y consultar cualquiera de las bases de datos son prácticamente los mismos. Varían los nombres de las funciones individuales y las distintas bases de datos tienen funcionalidades ligeramente diferentes, pero si puede establecer una conexión a MySQL, no le costará adaptar esos conocimientos a cualquier situación. Si desea utilizar una base de datos que no tenga una biblioteca específica disponible en PHP, puede utilizar las funciones ODBC genéricas. ODBC equivale a Conectividad de base de datos abierta y es un estándar para las conexiones a bases de datos. Su funcionalidad es la más restrictiva de cualquier conjunto, por razones bastante obvias. Si se necesita una compatibilidad completa, no se pueden explotar funciones especiales.

Además de las bibliotecas incluidas en PHP, también están disponibles clases de abstracción de base de datos como PEAR::DB, que le permiten utilizar los mismos nombres de función para cada tipo de base de datos.

Utilizar una interfaz de base de datos genérica: PEAR DB

Vamos a examinar un breve ejemplo del uso de la capa de abstracción PEAR DB. Se trata de uno de los componentes fundamentales de PEAR y probablemente el

más utilizado de todos. Si tiene instalado PEAR, ya debería tener el componente DB. De lo contrario, consulte la sección correspondiente del apéndice A.

Para permitirle comparar, vamos a ver cómo hubiéramos escrito la secuencia de comandos de resultados de búsqueda utilizando DB.

Listado 11.5. `results_genéric.php`. Recupera resultados de búsqueda desde la base de datos MySQL y les aplica formato para su visualización.

```
<html>
<head>
  <title>Book-O-Rama Search Results</title>
</head>
<body>
  <h1>Book-O-Rama Search Results</h1>
<?php

  // cree nombres de variables cortos
  $searchtype=$_POST['searchtype'];
  $searchterm=$_POST['searchterm'];

  $searchterm= trim($searchterm);

  if (!$searchtype || !$searchterm)
  {
    echo 'You have not entered search details. Please go back and try again.';
    exit;
  }

  if (!get_magic_quotes_gpc())
  {
    $searchtype = addslashes($searchtype);
    $searchterm = addslashes($searchterm);
  }

  // configuración para utilizar PEAR DB
  require_once('DB.php');
  $user = 'bookorama';
  $pass = 'bookoramal23';
  $host = 'localhost';
  $db_name = 'books';

  // configure la cadena de conexión universal o DSN
  $dsn = "mysql://$user:$pass@$host/$db_name";

  // establezca una conexión a la base de datos
  $db = DB::connect($dsn, true);

  // compruebe si funciona la conexión
  if (DB::isError($db))
  {
    echo $db->getMessage();
    exit;
  }
```

```

// realice la consulta
$query = "select * from books where ".$searchtype." like '".$searchterm."'";

$result = $db->query($query);
// compruebe que el resultado es correcto
if (DB::isError($result))
{
    echo $db->getMessage();
    exit;
}

// obtenga el número de filas devuelto
$num_results = $result->numRows();

// muestre cada fila devuelta
for ($i=0; $i < $num_results; $i++)
{
    $row = $result->fetchRow(DB_FETCHMODE_ASSOC);
    echo "<p><strong>".($i+1)." Title: ";
    echo htmlspecialchars($row['title']);
    echo "</strong><br />Author: ";
    echo stripslashes($row['author']);
    echo "<br />ISBN: ";
    echo stripslashes($row['isbn']);
    echo "<br />Price: ";
    echo stripslashes($row['price']);
    echo "</p>";
}

// desconéctese de la base de datos
$db->disconnect();
?>
</body>
</html>

```

Vamos a examinar los elementos nuevos de esta secuencia de comandos. Para establecer la conexión utilizamos la línea

```
$db = DB::connect($dsn);
```

Esta función acepta una cadena de conexión universal con todos los parámetros necesarios para establecer la conexión a la base de datos. Puede apreciarlo si examina el formato de la cadena de conexión:

```
$dsn = "mysql://$user:$pass@$host/$db_name";
```

Tras ello, comprobamos si la conexión falló con ayuda del método `isError()`, y, en caso afirmativo, devolvemos un mensaje de error y salimos:

```

if (DB::isError($db))
{
    echo $db->getMessage();
    exit;
}

```

Asumiendo que todo haya salido bien, establecemos una consulta y la ejecutamos de la siguiente forma:

```
$result = $db->query($query);
```

Podemos comprobar el número de filas devueltas:

```
$num_results = $result->numRows();
```

Recuperamos cada fila de la siguiente forma:

```
$row = $result->fetchRow(DB_FETCHMODE_ASSOC);
```

El método genérico `fetchRow()` permite recuperar una fila con muchos formatos diferentes. El parámetro `DB_FETCHMODE_ASSOC` le indica que queremos recuperar la fila en una matriz asociativa.

Tras mostrar las filas devueltas, terminamos cerrando la conexión a la base de datos:

```
$db->disconnect();
```

Como puede apreciar, este ejemplo genérico resulta muy similar a la primera secuencia de comandos.

Las ventajas de usar DB son que sólo necesitamos recordar un conjunto de funciones de base de datos y que el código requerirá mínimos cambios si decidimos modificar el software de nuestra base de datos.

Como este libro trata de MySQL, utilizaremos las bibliotecas nativas de MySQL para obtener una mayor velocidad y flexibilidad, pero si lo desea puede utilizar el paquete DB en sus proyectos dado lo extremadamente útil que resulta acudir a él en determinadas ocasiones.

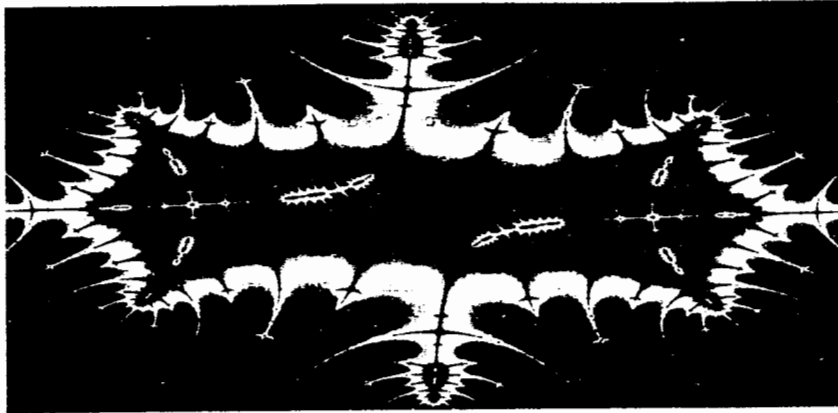
Lecturas adicionales

Si desea obtener más información sobre cómo combinar MySQL y PHP, puede leer las secciones pertinentes de manuales sobre PHP y MySQL.

Si desea obtener más información sobre ODBC, visite <http://www.webopedia.com/TERM/O/ODBC.html>.

A continuación

En el siguiente capítulo, profundizaremos en el estudio de la administración de MySQL y veremos formas de optimizar las bases de datos.



12

Administración avanzada de MySQL

En este capítulo, vamos a examinar algunos aspectos avanzados de MySQL como los privilegios, la seguridad y la optimización. En concreto abordaremos los siguientes temas:

- Análisis detallado del sistema de privilegios
- Proteger una base de datos MySQL
- Obtener más información sobre la base de datos
- Agilizar los procesos por medio de índices
- Optimizar una base de datos
- Copias de seguridad y recuperación
- Implementar la replicación

Análisis detallado del sistema de privilegios

En un capítulo anterior vimos cómo configurar usuarios y concederles privilegios. Para ello, utilizamos el comando `GRANT`. Si va a administrar una base de datos MySQL, debe entender la función de este comando y su funcionamiento.

El uso de la instrucción `GRANT` afecta a las tablas de una base de datos especial llamada `mysql`. La información sobre privilegios se almacena en cinco tablas de

esta base de datos. Por lo tanto, al conceder privilegios sobre bases de datos, debe tener cuidado al otorgar permisos de acceso a la base de datos mysql. El comando GRANT sólo está disponible a partir de la versión 3.22.11 de MySQL.

Si desea examinar los contenidos de la base de datos mysql, regístrese como administrador y escriba

```
use mysql;
```

Tras hacerlo, podrá ver las tablas de la base de datos con la instrucción

```
show tables;
```

como de costumbre.

Los resultados presentarán un aspecto semejante al siguiente:

```
+-----+
| Tables_in_mysql |
+-----+
| columns_priv    |
| db              |
| func           |
| help_category   |
| help_keyword    |
| help_relation   |
| help_topic      |
| host            |
| proc            |
| tables_priv     |
| user            |
+-----+
```

Cada una de estas tablas almacena información sobre el sistema. Cinco de ellas (user, host, db, tables_priv, y columns_priv) almacenan información sobre privilegios. También se conocen como tablas de permisos. Las funciones específicas de estas tablas varían pero todas ellas tienen un mismo objetivo general: determinar lo que los usuarios pueden y no pueden hacer. Estas tablas contienen dos tipos de campos: los campos de ámbito, que identifican al usuario, al host y a la parte de la base de datos a la que hace referencia el privilegio; y los campos de privilegio, que identifican las acciones que puede realizar el usuario en dicho ámbito.

La tabla user y host se utilizan para decidir si un usuario puede conectarse al servidor MySQL y si dispone de privilegios administrativos. Las tablas db y host determinan a qué bases de datos puede acceder el usuario. La tabla tables_priv determina qué tablas de una base de datos puede utilizar un usuario y la tabla columns_priv establece a qué columnas de la tabla dispone de acceso.

La tabla user

Esta tabla contiene los detalles de los privilegios globales de usuario. Determina si un usuario puede conectarse al servidor MySQL y si dispone de privilegios

globales, es decir, de privilegios que se aplican a toda las bases de datos del sistema. Para ver la estructura de esta tabla, puede utilizar la instrucción describe user;. En la tabla 12.1 se recoge el esquema de la tabla user.

Tabla 12.1. Esquema de la tabla user de la base de datos mysql.

Campo	Tipo
Host	varchar(60)
User	varchar(16)
Password	varchar(41)
Select_priv	enum('N','Y')
Insert_priv	enum('N','Y')
Update_priv	enum('N','Y')
Delete_priv	enum('N','Y')
Create_priv	enum('N','Y')
Drop_priv	enum('N','Y')
Reload_priv	enum('N','Y')
Shutdown_priv	enum('N','Y')
Process_priv	enum('N','Y')
File_priv	enum('N','Y')
Grant_priv	enum('N','Y')
References_priv	enum('N','Y')
Index_priv	enum('N','Y')
Alter_priv	enum('N','Y')
Show_db_priv	enum('N','Y')
Super_priv	enum('N','Y')
Create_tmp_table_priv	enum('N','Y')
Lock_tables_priv	enum('N','Y')
Execute_priv	enum('N','Y')
Repl_slave_priv	enum('N','Y')
Repl_client_priv	enum('N','Y')
ssl_type	enum('N','Y')
ssl_cipher	enum('N','Y')
x509_issuer	enum('N','Y')

Columna	Tipo
x509_subject	enum('N', 'Y')
max_questions	enum('N', 'Y')
max_updates	enum('N', 'Y')
max_connections	enum('N', 'Y')

Cada fila de esta tabla se corresponde con un conjunto de privilegios para un usuario procedente de un host y registrado con la contraseña Password. Se trata de los campos de ámbito de esta tabla, ya que describen el ámbito del resto de los campos, llamados campos de privilegio.

Los privilegios enumerados en esta tabla (y en las siguientes) se corresponden con los concedidos por medio de la instrucción GRANT en un capítulo anterior. Por ejemplo, Select_priv se corresponde con el privilegio necesario para ejecutar un comando SELECT.

Si un usuario tiene un privilegio concreto, el valor de dicha columna será Y. Por el contrario, si a un usuario no se le ha concedido dicho privilegio, el valor será N.

Los privilegios enumerados en la tabla de usuarios son globales, lo que quiere decir que se aplican a todas las bases de datos del sistema (incluida la base de datos mysql). Los administradores tendrán varios valores Y pero la mayoría de los usuarios deberían tener todos N. Los usuarios normales deberían disponer de derechos para acceder a determinadas bases de datos, pero no a todas las tablas.

Las tablas db y host

La mayor parte de los privilegios de los usuarios se almacenan en las tablas db y host. La tabla db determina qué usuarios pueden acceder, a qué bases de datos y desde qué host. Los privilegios enumerados en esta tabla se aplican a cualquier base de datos designada en una fila dada. La tabla host complementa a la tabla db. Si un usuario va a conectarse a una base de datos desde varios host, no se enumerará ningún host para dicho usuario en la tabla. En su lugar, se incluirá un conjunto de entradas en la tabla host para especificar los privilegios correspondientes a cada combinación de usuario y host. En las tablas 12.2 y 12.3 se recogen los esquemas de estas dos tablas, respectivamente.

Tabla 12.2. Esquema de la tabla db de la base de datos mysql.

Columna	Tipo
Host	char(60)
Db	char(64)
User	char(16)

Columna	Tipo
Select_priv	enum('N', 'Y')
Insert_priv	enum('N', 'Y')
Update_priv	enum('N', 'Y')
Delete_priv	enum('N', 'Y')
Create_priv	enum('N', 'Y')
Drop_priv	enum('N', 'Y')
Grant_priv	enum('N', 'Y')
References_priv	enum('N', 'Y')
Index_priv	enum('N', 'Y')
Alter_priv	enum('N', 'Y')
Create_tmp_tables_priv	enum('N', 'Y')
Lock_tables_priv	enum('N', 'Y')

Tabla 12.3. Esquema de la tabla host de la base de datos mysql.

Columna	Tipo
Host	char(60)
Db	char(64)
Select_priv	enum('N', 'Y')
Insert_priv	enum('N', 'Y')
Update_priv	enum('N', 'Y')
Delete_priv	enum('N', 'Y')
Create_priv	enum('N', 'Y')
Drop_priv	enum('N', 'Y')
Grant_priv	enum('N', 'Y')
References_priv	enum('N', 'Y')
Index_priv	enum('N', 'Y')
Alter_priv	enum('N', 'Y')
Create_tmp_tables_priv	enum('N', 'Y')
Lock_tables_priv	enum('N', 'Y')

Las tablas tables_priv y columns_priv

Estas dos tablas se utilizan para almacenar privilegios de nivel de tabla y de nivel de columna, respectivamente. Funcionan como la tabla db, con la diferencia de que suministran privilegios para las tablas de una base de datos dada y para las columnas de una tabla concreta, respectivamente.

Estas tablas constan de una estructura ligeramente diferente a las tablas user, db y host. En las tablas 12.4 y 12.5 se incluyen los esquemas de las tablas tables_priv y columns_priv, respectivamente.

Tabla 12.4. Esquema de la tabla tables_priv de la base de datos mysql.

Campo	tipo
Host	char(60)
Db	char(64)
User	char(16)
Table_name	char(60)
Grantor	char(77)
Timestamp	timestamp(14)
Table_priv	set('Select', 'Insert', 'Update', 'Delete', 'Create', 'Drop', 'Grant', 'References', 'Index', 'Alter')
Column_priv	set('Select', 'Insert', 'Update', 'References')

Tabla 12.5. Esquema de la tabla columns_priv de la base de datos mysql.

Campo	tipo
Host	char(60)
Db	char(64)
User	char(16)
Table_name	char(64)
Column_name	char(64)
Timestamp	timestamp(14)
Column_priv	set('Select', 'Insert', 'Update', 'References')

La columna Grantor de la tabla tables_priv almacena el usuario que concedió el privilegio a este usuario. La columna Timestamp de ambas tablas almacena la fecha y la hora en la que se concedió el privilegio.

Control de acceso: cómo utiliza MySQL las tablas de concesión de privilegios

MySQL utiliza las tablas grant para determinar qué puede hacer un usuario en un proceso de dos fases:

1. **Verificar la conexión:** En esta fase, MySQL comprueba si disponemos de permiso para establecer una conexión en función de la información de la tabla user, como se indicó anteriormente. Para realizar esta operación, se utiliza el nombre de usuario, el nombre de host y la contraseña. Si se deja en blanco un nombre de usuario, equivaldrá a todos los usuarios. Los nombres de host se pueden especificar mediante el uso de un carácter comodín (*). Se puede utilizar en forma de campo completo (es decir, que * equivalga a todos los host) o como parte de un nombre de host, por ejemplo, *.tangledweb.com.au, que equivale a todos los host que terminen en .tangledweb.com.au. Si se deja en blanco el campo de contraseña, no será necesario utilizar una contraseña. Sin embargo, no conviene utilizar usuarios en blanco, comodines en host, ni usuarios sin contraseñas por cuestiones de seguridad. Si el nombre de host se deja en blanco, MySQL hace referencia a la tabla host para buscar una entrada user y host que coincida.
2. **Verificar la solicitud:** Cada vez que se introduce una solicitud, tras establecer una conexión, MySQL comprueba si disponemos del nivel necesario de privilegios para realizar dicha petición. En primer lugar, el sistema comprueba los privilegios globales (en la tabla user) y si no resultan suficientes, comprueba las tablas db y host. Si no se dispone de los privilegios necesarios en dicho nivel, MySQL examinará la tabla tables_priv y, si no son bastantes, examinará la tabla columns_priv.

Actualizar privilegios: cuándo surten efecto los cambios

El servidor MySQL lee automáticamente las tablas de privilegios al iniciarse y al aplicar las instrucciones GRANT y REVOKE. Sin embargo, ahora que ya sabemos dónde y cómo se almacenan dichos privilegios, podemos alterarlos manualmente. Al actualizarlos manualmente, el servidor MySQL no notará que han cambiado.

Es necesario indicarle al servidor que se ha producido un cambio y existen tres formas de hacerlo. Puede escribir

```
flush privileges;
```

en la línea de comandos de MySQL (necesitará haber iniciado la sesión como administrador). Ésta es la forma más habitual de actualizar los privilegios.

También puede ejecutar

```
mysqladmin flush-privileges
```

o

```
mysqladmin reload
```

desde el sistema operativo.

Tras ello, se comprobarán los privilegios globales cuando un usuario se conecte, los privilegios de base de datos en la siguiente instrucción de uso y los privilegios de tabla y columna en la siguiente petición de usuario.

Proteger la base de datos MySQL

La seguridad es importante, en especial al establecer la conexión entre la base de datos MySQL y el sitio Web. En esta sección, vamos a repasar las precauciones que se deberían adoptar para proteger una base de datos.

MySQL desde el punto de vista del sistema operativo

No es aconsejable ejecutar el servidor MySQL (`mysqld`) como usuario raíz si está utilizando un sistema operativo de tipo UNIX ya que permitiría a un usuario de MySQL con un conjunto completo de privilegios leer y escribir archivos en cualquier parte del sistema operativo. Es importante tener en cuenta esta circunstancia ya que se suele pasar fácilmente por alto y ya ha sido utilizada para piratear sitios Web basados en Apache. (Afortunadamente, se trataba de piratas buenos y lo único que hicieron fue reforzar la seguridad.) Es aconsejable configurar un usuario de MySQL de manera específica para ejecutar `mysqld`. Además puede configurar los directorios (donde se almacenan los datos físicamente) para limitar el acceso a dicho usuario. En muchas instalaciones, el servidor se configura para ejecutarse como `userid mysql`, en el grupo `mysql`. También debería colocar su servidor MySQL tras un cortafuegos. De esta forma podrá evitar conexiones procedentes de equipos no autorizados. Compruebe si puede conectarse desde el exterior a su servidor a través del puerto número 3306; se trata del puerto predeterminado en el que se ejecuta MySQL y debería estar cerrado en el cortafuegos.

Contraseñas

Asegúrese de que todos los usuarios tienen contraseñas (en especial el usuario raíz) y que están bien elegidas y se cambian periódicamente, como en el caso de las

contraseñas de sistemas operativos. Recuerde que no conviene utilizar contraseñas que contengan palabras o están formadas por palabras de un diccionario. Lo mejor es utilizar combinaciones de letras y números.

Si va a almacenar contraseñas en archivos de secuencias de comandos, asegúrese de que sólo el usuario cuya contraseña esté almacenada puede verlos.

En las secuencias de comandos de PHP que se utilizan para establecer una conexión a la base de datos, necesitará almacenar la contraseña para dicho usuario. Esta operación se puede realizar de forma segura colocando el nombre de usuario y la contraseña en un archivo llamado, por ejemplo, `dbconnect.php`, que puede situar donde necesite. Esta secuencia de comandos se puede almacenar fuera del árbol de documentos Web y configurarla para que sólo resulte accesible al usuario adecuado.

Recuerde que si coloca estos detalles en un archivo `.inc` o en cualquier otra extensión de archivo en el árbol Web, tendrá que asegurarse de comprobar que el servidor Web sabe que dichos archivos deben interpretarse como PHP, para que los detalles no puedan verse en un navegador Web.

No almacene contraseñas en forma de texto dentro de la base de datos. Las contraseñas de MySQL no se almacenan de esa forma, pero resulta habitual en aplicaciones Web en las que se desea almacenar los nombres de usuario y contraseñas de los miembros del sitio. Puede cifrar las contraseñas utilizando la función `SHA1()` de MySQL. Recuerde que si añade una contraseña con este formato al ejecutar `SELECT` (para iniciar sesión), tendrá que utilizar la misma función de nuevo para comprobar la contraseña utilizada por el usuario.

En la parte dedicada a la implementación de proyectos utilizaremos esta funcionalidad.

Privilegios de usuario

Asegúrese de tener claro el sistema de privilegios de MySQL y las consecuencias de la concesión de los distintos privilegios. No conceda más privilegios a un usuario de los necesarios. Para verificarlos, examine las tablas de concesión de privilegios.

En concreto, no conceda los privilegios `PROCESS`, `FILE`, `SHUTDOWN` y `RELOAD` a ningún usuario que no sea un administrador a menos que resulte completamente necesario. El privilegio `PROCESS` se puede utilizar para ver qué están haciendo o escribiendo otros usuarios, incluidas sus contraseñas. El privilegio `FILE` se puede utilizar para leer y escribir archivos desde y hasta el sistema operativo (incluyendo, por ejemplo, el archivo `/etc/passwd` en un sistema Unix).

El privilegio `GRANT` debería concederse con precaución ya que permite a los usuarios compartir sus privilegios con otros usuarios.

Asegúrese de que al configurar los usuarios, sólo les concede acceso desde los host que utilizan para conectarse. El usuario `jane@localhost` es correcto pero el usuario `jane` es bastante común y podría iniciar sesión desde cualquier lugar (y puede que no se trate de la persona que está pensando). Evite utilizar comodines en los nombres de host por razones similares.

Puede aumentar más la seguridad utilizando direcciones IP en lugar de nombres de dominio en la tabla `host`. Esta medida evita errores o intrusos en su DNS. Para ello, inicie el demonio de MySQL con la opción `--skip-name-resolve`, que exige que todos los valores de columna de `host` sean una dirección IP o un host local.

No debería permitir que los usuarios no administrativos dispongan de acceso al programa `mysqladmin` en el servidor Web. Este programa se ejecuta desde la línea de comandos por lo que su acceso se convierte en un aspecto relacionado con los privilegios del sistema operativo.

Problemas relacionados con la Web

Al conectar la base de datos MySQL a la Web, surgen una serie de problemas de seguridad especiales.

Conviene, en primer lugar, configurar un usuario especial para las operaciones relacionadas con las conexiones Web. Puede concederle los privilegios mínimos necesarios excluyendo `DROP`, `ALTER` o `CREATE`. Puede concederle el privilegio `SELECT` sólo sobre las tablas de catálogos y el privilegio `INSERT` sobre las tablas de pedidos. Se trata de un nuevo ejemplo de la aplicación del principio de concesión de la menor cantidad posible de privilegios.

Advertencia

En el último capítulo hablamos del uso de las funciones `addslashes()` y `stripslashes()` para eliminar caracteres problemáticos en cadenas. Es importante no olvidarse de aplicar estas funciones y de limpiar los datos antes de enviar nada a MySQL. Como recordará, utilizamos la función `doubleval()` para comprobar que los datos numéricos eran numéricos. Resulta habitual pasar por alto esta comprobación.

Debería comprobar siempre todos los datos procedentes de un usuario. Aunque el formulario HTML esté formado de cuadros de selección y botones de opción, alguien podría haber modificado el URL para piratear la secuencia de comandos. También conviene comprobar el tamaño de los datos entrantes.

Si los usuarios escriben contraseñas o datos confidenciales para su almacenamiento en la base de datos, recuerde que se transmitirán como texto sin procesar desde el navegador al servidor a menos que utilice SSL (del inglés Secure Sockets Layer, Nivel de sockets seguro). En una sección posterior se ampliará este tema.

Obtener más información sobre bases de datos

Por el momento, hemos utilizado `SHOW` y `DESCRIBE` para determinar las tablas que incluye la base de datos y las columnas de las tablas. A continuación, vamos a

analizar otras formas de utilizar estas instrucciones así como la instrucción `EXPLAIN` para obtener más información sobre cómo se realiza una operación de selección.

Obtener información con SHOW

Antes hemos utilizado

```
show tables;
```

para obtener una lista de tablas de la base de datos.
La instrucción

```
show databases;
```

muestra una lista de bases de datos disponibles. A continuación puede utilizar la instrucción `SHOW TABLES` para ver la lista de tablas de una de esas bases de datos:

```
show tables from books;
```

Si se aplica la instrucción `SHOW TABLES` sin especificar una base de datos, se utilizará la base de datos actual de manera predeterminada.

Si sabe cuáles son las tablas, puede obtener una lista de las columnas:

```
show columns from orders from books;
```

Si no activa el parámetro correspondiente a la base de datos, la instrucción `SHOW COLUMNS` utilizará la base de datos actual. También puede utilizar la notación `tabla.columna`:

```
show columns from books.orders;
```

Existe una variación de la instrucción `SHOW` para ver los privilegios que tiene un usuario. Por ejemplo, si ejecutamos

```
show grants for bookorama;
```

se obtiene el siguiente resultado:

```
-----
| Grants for bookorama@%
|-----
| GRANT USAGE ON *.* TO 'bookorama'@'%'
| IDENTIFIED BY PASSWORD '*1ECE648641438A28E1910D0D7403C5EE9E8B0A85'
| GRANT SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE, CREATE, DROP, INDEX, ALTER
| ON `books`.* TO 'bookorama'@'%'
|-----
```

Las instrucciones `GRANT` que se muestran no son necesariamente las que se ejecutaron para conceder privilegios a un usuario dado, sino más bien instrucciones de resumen equivalentes que generan el nivel actual de privilegios del usuario.

Nota

La instrucción `SHOW GRANTS` se agregó en la versión 3.23.4 de MySQL. Si su versión es inferior no funcionará.

Existen muchas variantes de la instrucción `SHOW`. En la tabla 12.6 se recoge un resumen de todas ellas.

Obtener información sobre columnas con `DESCRIBE`

Como alternativa a la instrucción `SHOW COLUMNS`, se puede utilizar la instrucción `DESCRIBE`, que es similar a la instrucción `DESCRIBE` de Oracle (otro RDBMS). Su sintaxis básica es

```
DESCRIBE tabla [columna];
```

Esta instrucción devolverá información sobre todas las columnas de la tabla o sobre una columna dada. Puede utilizar comodines en el nombre de la columna.

Funcionamiento de las consultas con `EXPLAIN`

La instrucción `EXPLAIN` se puede utilizar de dos formas. En primer lugar, puede utilizar

```
EXPLAIN tabla;
```

El resultado de esta instrucción es bastante similar al devuelto por las instrucciones `DESCRIBE tabla` o `SHOW COLUMNS FROM tabla`.

La segunda forma de utilizar `EXPLAIN` es mucho más interesante ya que permite ver cómo evalúa MySQL una consulta `SELECT`. Para utilizarla de esta forma, basta con poner la palabra `explain` delante de una instrucción `SELECT`.

Puede utilizar la instrucción `EXPLAIN` cuando esté intentando probar una consulta compleja y el resultado no es el esperado o si tarda más de lo esperado en completarse. Si está escribiendo una consulta compleja, puede probarla antes ejecutando el comando `EXPLAIN`. Con el resultado obtenido, puede modificar la consulta para optimizarla si resultara necesario. Se trata también de una práctica herramienta de aprendizaje. Por ejemplo, intente ejecutar la siguiente consulta sobre la base de datos `Book-O-Rama`:

```
explain
select customers.name
from customers, orders, order_items, books
where customers.customerid = orders.customerid
and orders.orderid = order_items.orderid
and order_items.isbn = books.isbn
and books.title like 'Java!';
```

Tabla 12.6. Sintaxis de la instrucción `SHOW`.

Comando	Descripción
<code>SHOW DATABASES [LIKE base_de_datos]</code>	Enumera las bases de datos disponibles, opcionalmente con nombres como <code>base_de_datos</code> .
<code>SHOW [OPEN] TABLES [FROM base_de_datos] [LIKE tabla]</code>	Enumera las tablas de la base de datos utilizada actualmente o de la base de datos llamada <code>base_de_datos</code> si se especifica. Puede sustituir <code>tabla</code> por el nombre de tablas.
<code>SHOW COLUMNS FROM tabla [FROM base_de_datos] [LIKE columna]</code>	Enumera todas las columnas de una tabla de la base de datos actualmente en uso o de una base de datos especificada. Puede sustituir <code>columna</code> por nombres de columna. Puede utilizar <code>SHOW FIELDS</code> en lugar de <code>SHOW COLUMNS</code> .
<code>SHOW INDEX FROM tabla [FROM base_de_datos]</code>	Muestra los detalles de todos los índices de una tabla dada de la base de datos actualmente en uso o de otra base de datos llamada <code>base_de_datos</code> si se especifica. También puede utilizar <code>SHOW KEYS</code> en su lugar.
<code>SHOW STATUS [LIKE estado_elemento]</code>	Devuelve información sobre una serie de elementos del sistema, como el número de subprocesos que se están ejecutando. La cláusula <code>LIKE</code> se utiliza para buscar coincidencias en los nombres de estos elementos; por ejemplo, <code>'Thread%'</code> recupera los elementos <code>'Threads_cached'</code> , <code>'Threads_connected'</code> y <code>'Threads_running'</code> .
<code>SHOW [GLOBAL SESSION] VARIABLES [LIKE nombre_de_variable]</code>	Muestra los nombres y los valores de las variables del sistema MySQL, como el número de versión. La cláusula <code>LIKE</code> se puede utilizar para buscar correspondencias de forma similar a <code>SHOW STATUS</code> .
<code>SHOW [FULL] PROCESSLIST</code>	Muestra todos los procesos que se están ejecutando en el sistema. La mayor parte de los usuarios verán sus subprocesos pero si disponen del privilegio <code>PROCESS</code> también verán los procesos de todos los demás usuarios. Incluidas sus contraseñas si aparecen en las consultas. Las consultas se dividen en secciones de 100 caracteres de manera predefinida. La palabra clave <code>FULL</code> muestra las consultas completas.
<code>SHOW TABLE STATUS [FROM base_de_datos] [LIKE base_de_datos]</code>	Muestra información sobre cada una de las tablas de la base de datos actualmente en uso o de la base de datos llamada <code>base_de_datos</code> si se especifica. La información incluye el tipo de tabla y cuándo se actualizó por última vez.
<code>SHOW GRANTS FOR usuario</code>	Muestra la instrucción <code>GRANT</code> requerida para recuperar el nivel actual de privilegio asociado al usuario.
<code>SHOW GRANTS FOR usuario</code>	Muestra las instrucciones <code>GRANT</code> necesarias para asignar al usuario especificado en usuario este nivel de privilegio actual.
<code>SHOW PRIVILEGES</code>	Muestra los distintos privilegios que admite el servidor.
<code>SHOW CREATE DATABASE bd</code>	Muestra una instrucción <code>CREATE DATABASE</code> que creará la base de datos especificada.
<code>SHOW CREATE TABLE nombre_de_tabla</code>	Muestra la instrucción <code>CREATE TABLE</code> que creará la tabla especificada.
<code>SHOW [STORAGE] ENGINES</code>	Muestra los archivos de almacenamiento disponibles en esta instalación e indica cuál es el predeterminado. (En un capítulo posterior analizaremos los motores de almacenamiento.)
<code>SHOW INNODB STATUS</code>	Muestra datos sobre el estado actual del motor de almacenamiento InnoDB.
<code>SHOW [BDB] LOGS</code>	Muestra información sobre los archivos de registro del motor de almacenamiento BDB.
<code>SHOW WARNINGS [LIMIT [desplazamiento,] número_filas]</code>	Muestra todos los errores, advertencias o avisos generados por la última instrucción ejecutada.
<code>SHOW ERRORS [LIMIT [desplazamiento,] número_filas]</code>	Muestra sólo los errores generados por la última instrucción ejecutada.

Esta consulta genera el siguiente resultado. (El resultado se muestra verticalmente porque las filas de la tabla superan la anchura del libro. Puede obtener este formato si finaliza la consulta con \G en lugar de con un punto y coma.)

```

..... 1. row .....
id: 1
select_type: SIMPLE
table: books
type: ALL
possible_keys: PRIMARY
key: NULL
key_len: NULL
ref: NULL
rows: 4
Extra: Using where
..... 2. row .....
id: 1
select_type: SIMPLE
table: order_items
type: index
possible_keys: PRIMARY
key: PRIMARY
key_len: 17
ref: NULL
rows: 4
Extra: Using where; Using index
..... 3. row .....
id: 1
select_type: SIMPLE
table: orders
type: eq_ref
possible_keys: PRIMARY
key: PRIMARY
key_len: 4
ref: books.order_items.orderid
rows: 1
Extra:
..... 4. row .....
id: 1
select_type: SIMPLE
table: customers
type: eq_ref
possible_keys: PRIMARY
key: PRIMARY
key_len: 4
ref: books.orders.customerid
rows: 1
Extra:

```

El resultado puede parecer confuso al principio pero resulta muy útil. Vamos a examinar las columnas de esta tabla por separado. La primera columna, `id`, indica el número de ID de la instrucción `SELECT` dentro de la consulta a la que hace referencia esta fila. La columna `select_type` explica el tipo de consulta utilizado. El conjunto de valores que puede tener esta columna se recoge en la tabla 12.7.

Tabla 12.7. Posibles tipos de selección mostrados por EXPLAIN.

Tipo	Descripción
SIMPLE	Instrucción <code>SELECT</code> convencional, como en este ejemplo.
PRIMARY	(Primera) consulta externa en la que se utilizan subconsultas y uniones.
UNION	Segunda o siguiente consulta de una unión.
DEPENDENT UNION	Segunda o siguiente consulta de una unión, que depende la consulta principal.
SUBQUERY	Subconsulta interna.
DEPENDENT SUBQUERY	Subconsulta interna, que depende la consulta principal (es decir, una subconsulta relacionada).
DERIVED	Subconsulta utilizada en la cláusula <code>FROM</code> .

La columna `table` enumera simplemente las tablas utilizadas para responder a la consulta. Cada fila del resultado ofrece información sobre cómo se ha utilizado dicha tabla en la consulta. En este caso, las tablas utilizadas son `orders`, `order_items`, `customers` y `books`.

La columna `type` explica cómo se está utilizando la tabla en las combinaciones de la consulta. En la tabla 12.8 se recogen los distintos valores que puede tener esta columna. Estos valores se enumeran del más rápido al más lento en términos de ejecución de la consulta y proporciona una idea de la cantidad de filas que es necesario leer de cada tabla para ejecutar una consulta.

Tabla 12.8. Posibles tipos de combinaciones mostradas por EXPLAIN.

Tipo	Descripción
const o system	La tabla se lee una sola vez. Esto ocurre cuando la tabla consta de una sola fila. El tipo <code>system</code> se utiliza cuando se trata de una tabla del sistema y el tipo <code>const</code> en el resto de los casos.
eq_ref	Para cada conjunto de filas del resto de tablas de la combinación, leemos una fila de esta tabla. Este tipo se utiliza cuando la combinación usa todas las partes del índice de la tabla y el índice es exclusivo o es la clave principal.
ref	Para cada conjunto de filas del resto de tablas de la combinación, leemos un conjunto de filas de esta tabla que coinciden en su totalidad. Este tipo se utiliza cuando la combinación no puede seleccionar una única fila en función de la condición de combinación, es decir, si sólo se utiliza parte de la clave en la combinación o si no es exclusiva o una clave principal.

Tipo	Descripción
ref_or_null	Similar a una consulta ref pero MySQL también busca filas que sean NULL. (Es el tipo más utilizado en subconsultas.)
index_merge	Se ha utilizado una optimización específica, la combinación de índices.
unique_subquery	Este tipo de combinación se utiliza para sustituir ref en algunas subconsultas IN en las que se devuelve una fila exclusiva.
index_subquery	Tipo de combinación similar a unique_subquery pero que se utiliza con subconsultas indexadas no exclusivas.
range	Para cada conjunto completo de filas del resto de las tablas de la combinación, se lee un conjunto de filas de esta tabla incluidas en un rango dado.
index	Se examina el índice completo.
ALL	Se examinan todas las filas de la tabla.

En el ejemplo anterior, puede ver que dos de las tablas se combinan con eq_ref (orders y customers), que otra se combina con index (order_items) y que una tercera (books) se combina con ALL; es decir, examinando todas las filas de la tablas.

La columna rows confirma estas combinaciones: enumera aproximadamente el número de filas de cada tabla que deben examinarse para realizar la combinación. Si multiplica estos valores, obtendrá el número total de filas que se examinan al llevar a cabo una consulta. Estos números se multiplican porque una combinación es como el producto de las filas de diferentes tablas (si desea obtener más detalles al respecto, consulte un capítulo anterior). Recuerde que se trata del número de filas examinado, no el número de filas devuelto y es una estimación. MySQL no puede saber el número exacto sin llevar a cabo la consulta.

Obviamente, cuanto más pequeño sea este número mejor. En estos momentos el conjunto de datos de nuestra base de datos resulta insignificante, pero cuando empiece a crecer, el tiempo de ejecución se disparará. Volveremos sobre este tema en un instante.

La columna possible_keys recoge las claves que MySQL podría utilizar para combinar la tabla. En este caso, se trata de las claves principales.

La columna key es la clave desde la que se utiliza la tabla MySQL o NULL si no se ha utilizado ninguna clave. Como observará, aunque existe una posible clave principal para la tabla books, no se utiliza en esta consulta.

La columna key_len indica la longitud de la clave utilizada. Puede utilizarla para determinar si sólo se está utilizando parte de una clave, lo cual resulta pertinente cuando se tienen claves compuestas de varias columnas. En este caso, se utilizan las claves completas allí donde se utilizan claves.

La columna ref muestra las columnas utilizadas con la clave al seleccionar filas de la tabla.

Por último, la columna Extra indica cualquier otra información sobre cómo se establece la combinación. En la tabla 12.9 se recogen los valores posibles que pueden aparecer en esta columna.

Tabla 12.9. Valores posibles de la columna Extra devueltos por la instrucción EXPLAIN.

Valor	Significado
Distinct	Tras encontrar la primera fila que coincide, MySQL deja de buscar filas.
Not exists	La consulta se ha optimizado para utilizar LEFT JOIN.
Range checked for each record	Intenta buscar el mejor índice, si existiese, para cada fila del conjunto de filas del resto de las tablas de la combinación.
Using filesort	Serán necesarios dos barridos para ordenar los datos. (Por lo tanto, la operación resultará el doble de larga.)
Using index	Toda la información de la tabla procede del índice, es decir, no se examinan las filas.
Using temporary	Es necesario crear una tabla temporal para ejecutar esta consulta.
Using where	Se utiliza una cláusula WHERE para seleccionar las filas.

Existen varias formas de solucionar los problemas descubiertos por EXPLAIN. En primer lugar, compruebe los tipos de columnas y asegúrese de que son iguales. En concreto, fíjese en el ancho de las columnas. Los índices no se pueden utilizar para comparar columnas si tienen diferentes anchos. Para resolver este problema, cambie los tipos de columna de forma que coincidan o intégreles en su diseño desde el principio.

En segundo lugar, puede pedirle al optimizador de combinaciones que examine las distribuciones de clave y que optimice las combinaciones de forma más eficaz por medio de la utilidad myisamchk o la instrucción ANALYZE TABLE, que son equivalentes. Para invocarla, escriba:

```
myisamchk --analyze ruta_a_la_base_de_datos_mysql/tabla
```

Puede comprobar varias tablas si las incluye todas en la línea de comandos o si utiliza:

```
myisamchk --analyze ruta_a_la_base_de_datos_mysql/*.MYI
```


Puede comprobar todas las tablas de todas las bases de datos ejecutando la siguiente línea:

```
myisamchk --analyze ruta_al_la_directorio_de_datos_mysql/*/*.*MYI
```

También puede enumerar las tablas en una instrucción `ANALYZE TABLE` desde el monitor MySQL:

```
analyze table customers, orders, order_items, books;
```

En tercer lugar, podemos considerar la posibilidad de agregar un nuevo índice a la tabla, si la consulta es a) lenta y b) común. Si se trata de una consulta especial que es probable que no vuelva a utilizar, no merecerá la pena el esfuerzo ya que ralentizará otros procesos. En la siguiente sección veremos cómo agilizar las consultas.

Agilizar consultas con índices

Si se encuentra en una situación como la descrita anteriormente, en la que la columna `possible_keys` devuelta por una instrucción `EXPLAIN` contiene valores `NULL`, podría mejorar su rendimiento si agrega un índice a la tabla en cuestión. Si la columna que está utilizando en la cláusula `WHERE` resulta idónea para su indexación, puede crear un nuevo índice para ella con ayuda de la instrucción `ALTER TABLE` de la siguiente forma:

```
ALTER TABLE tabla ADD INDEX (columna);
```

Optimizar una base de datos

Además de los trucos vistos antes para la optimización de consultas, existen otros que permiten incrementar el rendimiento de las bases de datos MySQL.

Optimizar el diseño

Es aconsejable que todos los elementos de la base de datos tengan el menor tamaño posible. Para ello, se debe minimizar la redundancia en la fase de diseño. También se puede lograr el mismo objetivo asignando los tipos de datos más pequeños a las columnas.

También debería reducir al mínimo los valores `NULL` y seleccionar una clave principal que sea lo más corta posible.

Evite el uso de columnas de longitud variable siempre que pueda (como `VARCHAR`, `TEXT` y `BLOB`). Si sus tablas tienen campos de longitud fija, resultarán más rápidas de utilizar aunque absorban un poco más de espacio.

Permisos

Además de aplicar las sugerencias propuestas en la sección dedicada a `EXPLAIN`, puede mejorar la velocidad de las consultas simplificando los permisos. Ya indicamos anteriormente la forma en la que se comprueban las consultas con el sistema de permisos antes de su ejecución. Cuanto más sencillo resulte este proceso, más rápido se ejecutará la consulta.

Optimizar tablas

Si lleva utilizando una tabla durante un periodo largo de tiempo, los datos pueden fragmentarse al procesar las actualizaciones y las eliminaciones. Como consecuencia, el proceso de búsqueda puede alargarse. Para solucionar este problema puede utilizar la instrucción

```
OPTIMIZE TABLE nombre_de_tabla;
```

o escribir

```
myisamchk -r table
```

en la línea de comandos.

También puede recurrir a la utilidad `myisamchk` para ordenar un índice de tabla y los datos en función de dicho índice, de la siguiente forma:

```
myisamchk --sort-index --sort-records=1
ruta_al_la_directorio_de_datos_mysql/*/*.*MYI
```

Utilizar índices

Utilice índices siempre que lo necesite para aumentar la velocidad de las consultas. Intente que resulten sencillos y no cree índices que sus consultas no vayan a utilizar. Para comprobar los índices que se están utilizando ejecute la instrucción `EXPLAIN` como se indicó anteriormente.

Utilizar valores predeterminados

Siempre que le resulte posible, utilice valores predeterminados e inserte únicamente los datos si difieren de los predeterminados. De esta forma, se reducirá el tiempo que tarda la instrucción `INSERT` en ejecutarse.

Otras sugerencias

Existen muchos otros trucos que puede aplicar para mejorar el rendimiento en situaciones concretas y para resolver necesidades particulares. En el sitio Web de MySQL encontrará una gran cantidad de ellos. Diríjase a <http://www.mysql.com>.

Realizar una copia de seguridad de la base de datos MySQL

MySQL incorpora dos formas de realizar una copia de seguridad. La primera consiste en bloquear las tablas mientras se copian los archivos físicos, utilizando el comando `LOCK TABLES`. Su sintaxis es la siguiente.

```
LOCK TABLES tabla tipo_de_bloqueo [, tabla tipo_de_bloqueo...]
```

El parámetro *tabla* debería sustituirse por el nombre de una tabla y el *tipo_de_bloqueo* debería ser `READ` o `WRITE`. Para realizar una copia de seguridad sólo se necesita un bloqueo `READ`. Tendrá que ejecutar un comando `FLUSH TABLES`; para asegurarse de que los cambios efectuados en los índices se escriben en disco antes de realizar una copia de seguridad.

Los usuarios y las secuencias de comandos pueden ejecutar consultas de sólo lectura durante el volcado. Si tiene un conjunto razonable de consultas que alteren la base de datos, como pedidos de cliente, esta solución no resulta práctica.

El segundo método es más avanzado y utiliza el comando `mysqldump`. Se suele utilizar de la siguiente forma:

```
mysqldump --opt --all-databases > all.sql
```

Este comando volcará un conjunto de todo el SQL necesario para volver a construir la base de datos en el archivo `all.sql`.

A continuación, debería detener el proceso `mysqld` durante un instante y volver a reiniciarlo con la opción `--log-update[=archivo_de_registro]`. Las actualizaciones almacenadas en el archivo de registro indicarán los cambios realizados desde la realización del volcado. (Obviamente, debería volcar los archivos de registros en un archivo de copia de seguridad normal.)

Un tercer método consiste en utilizar la secuencia de comandos `mysqlhotcopy`, que puede invocar de esta forma:

```
mysqlhotcopy base de datos /ruta/de/la/copia de seguridad
```

Restablecer la base de datos MySQL

Si necesita restablecer una base de datos MySQL, dispondrá nuevamente de dos opciones. Si el problema es una tabla de datos dañada, puede ejecutar `myisamchk` con la opción `-r` (reparar).

Si ha utilizado el primer método de volcado de seguridad, puede copiar los archivos de datos en la misma ubicación dentro de una nueva instalación de MySQL.

Si ha utilizado el segundo método de volcado, el proceso de restablecimiento constará de dos fases. En primer lugar, tendrá que ejecutar las consultas en el

archivo de volcado para reconstruir la base de datos hasta el punto de volcado del archivo. En segundo lugar, deberá actualizar la base de datos desde el punto almacenado en los archivos de registro. Puede hacerlo si ejecuta este comando:

```
mysqlbinlog hostname-bin.[0-9]* | mysql
```

Si desea obtener más información sobre el proceso de volcado y recuperación de MySQL, consulte el sitio Web de MySQL en <http://www.mysql.org>.

Implementar la replicación

La replicación es una tecnología que nos permite disponer de varios servidores de bases de datos para procesar los mismos datos. De esta forma podemos compartir la carga y mejorar la fiabilidad del sistema; si un servidor deja de funcionar, podemos consultar los servidores restantes. Una vez configurada esta posibilidad también se puede utilizar para realizar copias de seguridad.

El concepto básico consiste en disponer de un servidor principal al que se añaden diferentes servidores secundarios o dependientes. Cada uno de éstos duplica al principal. Al definir inicialmente los servidores secundarios, copiamos una instantánea de todos los datos del principal. Tras ello, los secundarios solicitan actualizaciones al principal, que transmite detalles de las consultas ejecutadas desde su registro binario para que los secundarios las vuelvan a aplicar a los datos.

Esta configuración se suele utilizar para aplicar consultas de escritura al principal y de lectura a los secundarios, operaciones que aplica la lógica de la aplicación. Pueden darse arquitecturas más complejas con varios servidores principales, pero utilizaremos la configuración típica en nuestro ejemplo.

Debe saber que los secundarios no suelen tener datos tan actualizados como los del principal. Esto se da en bases de datos distribuidas.

Para configurar una arquitectura de principal y secundarios, tendrá que asegurarse de que el registro binario está habilitado en el servidor principal, operación que se describe en uno de los apéndices.

Tendrá que editar el archivo `my.ini` o `my.cnf` tanto en el servidor principal como en los secundarios. En el principal necesitará estos parámetros:

```
[mysqld]
log-bin
server-id=1
```

El primer parámetro activa el registro binario (que ya debería haber activado). El segundo asigna al servidor principal un ID exclusivo. Los servidores secundarios también necesitan un ID, por lo que añadiremos una línea similar a los archivos `my.ini`/`my.cnf` de todos ellos.

Asegúrese de que se trata de valores exclusivos. Por ejemplo, el primer servidor secundario podría ser `server-id=2`; el siguiente `server-id=3`; y así sucesivamente.

Configurar el servidor principal

En el servidor principal debe crear un usuario que los secundarios utilizarán para conectarse. Existe un nivel de privilegios especial para los secundarios denominado secundario de replicación. En función de cómo piense realizar la transferencia de datos inicial, puede que necesite conceder privilegios adicionales de forma temporal. En la mayoría de los casos, se utiliza una instantánea de base de datos para transferir los datos y, en este caso, sólo se necesita el privilegio de replicación especial. Si opta por utilizar el comando `LOAD DATA FROM MASTER` para transferir los datos (que analizaremos en el siguiente apartado), este usuario también necesitará los privilegios `RELOAD`, `SUPER` y `SELECT`, únicamente para la configuración inicial. En cuanto al principio del privilegio menor, descrito en un capítulo anterior, tendrá que revocar estos privilegios una vez configurado el sistema.

Cree un usuario en el servidor principal. Puede asignarle el nombre y la contraseña que desee, pero no olvide anotar estos datos. En nuestro ejemplo el nombre del usuario es `rep_slave`:

```
grant replication slave
on *.*
to 'rep_slave'@'%' identified by 'contraseña';
```

Evidentemente, puede cambiar la contraseña por otra diferente.

Realizar la transferencia de datos inicial

Puede transferir los datos del servidor principal a los secundarios de varias formas. La más sencilla consiste en configurar los secundarios (como veremos en breve) y tras ello ejecutar una instrucción `LOAD DATA FROM MASTER`. El problema con este enfoque es que bloquea las tablas del servidor principal mientras se transfieren los datos, lo que puede llevar cierto tiempo, por lo que no es recomendable. (Puede utilizar esta opción si trabaja únicamente con tablas `MyISAM`.) Por lo general, conviene realizar una instantánea de la base de datos en el momento actual. Para ello puede emplear los procedimientos que hemos descrito para realizar copias de seguridad. Primero debe vaciar las tablas con la siguiente instrucción:

```
flush tables with read lock;
```

La razón del bloqueo de lectura es que tendrá que registrar el punto en el que se encuentra el servidor en su registro binario en el momento en que se realiza la instantánea. Puede hacerlo por medio de la instrucción `show master status;`.

Verá un resultado similar al que mostramos a continuación:

File	Position	Binlog_Do_DB	Binlog_Ignore_DB
laura-ltc-bin.000001	95		

Fijese en `File` y `Position`, ya que necesitará esta información para configurar los servidores secundarios.

Tras ello, realice la instantánea y desbloquee las tablas por medio de la siguiente instrucción:

```
unlock tables;
```

Si utiliza tablas `InnoDB`, la forma más sencilla consiste en utilizar la herramienta `InnoDB Hot Backup`, que puede encontrar en el sitio de Innobase Oy (<http://www.innodb.com>). No es un programa gratuito por lo que tendrá que adquirir una licencia. También puede realizar el procedimiento que describimos aquí y, antes de desbloquear las tablas, cerrar el servidor `MySQL` y copiar el directorio completo de la base de datos que desee replicar antes de reiniciar el servidor y desbloquear las tablas.

Configurar el servidor o servidores secundarios

Dispone de dos opciones para configurar el servidor o servidores secundarios. Si ha realizado una instantánea de la base de datos, primero debe instalarla en el servidor. Tras ello, ejecute las siguientes consultas en el servidor secundario:

```
change master to
master-host='servidor',
master-user='usuario',
master-password='contraseña',
master-log-file='archivo_registro',
master-log-pos=pos_registro;
start slave;
```

Tendrá que completar los datos mostrados en cursiva. `servidor` es el nombre del servidor principal. `usuario` y `contraseña` provienen de la instrucción `GRANT` ejecutada en el servidor principal. `archivo_registro` y `pos_registro` provienen del resultado de `SHOW MASTER STATUS` tras su ejecución en el servidor principal. Con esto debería funcionar correctamente.

Si no ha realizado una instantánea, puede cargar los datos desde el servidor principal después de ejecutar la consulta anterior por medio de la siguiente instrucción:

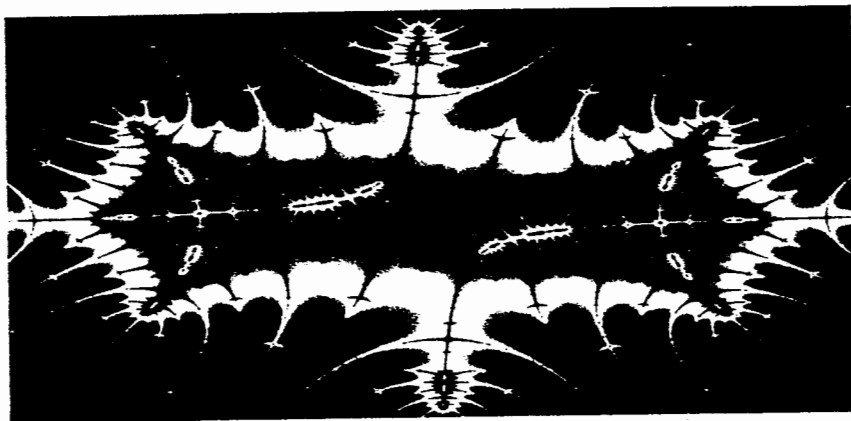
```
load data from master;
```

Lecturas adicionales

En estos capítulos sobre `MySQL`, nos hemos centrado en los usos y las partes del sistema más relevantes para el desarrollo Web y en la combinación de `MySQL` con `PHP`. Si desea saber más al respecto sobre la administración de `MySQL`, puede visitar el sitio Web de `MySQL` en <http://www.mysql.com>.

A continuación

En el siguiente capítulo examinaremos algunos de los aspectos avanzados de MySQL que pueden resultar útiles al diseñar aplicaciones Web, como por ejemplo la forma de utilizar los distintos motores de almacenamiento, las transacciones y los procedimientos almacenados.



13

Programación avanzada con MySQL

En este capítulo analizaremos determinados aspectos avanzados de MySQL, como por ejemplo los tipos de tabla, las transacciones y los procedimientos almacenados. En concreto, nos detendremos en los siguientes puntos clave:

- La instrucción `LOAD DATA INFILE`
- Motores de almacenamiento
- Transacciones
- Claves secundarias
- Procedimientos almacenados

La instrucción `LOAD DATA INFILE`

Una de las características más útiles de MySQL que todavía no hemos analizado es la instrucción `LOAD DATA INFILE`. Puede utilizarla para cargar datos de tabla desde un archivo. Se ejecuta a gran rapidez. Este flexible comando dispone de numerosas opciones, aunque su aplicación habitual suele ser la siguiente:

```
LOAD DATA INFILE "newbooks.txt" INTO TABLE books;
```

Esta línea lee datos de fila del archivo `newbooks.txt` en la tabla `books`. De forma predeterminada, los campos de datos del archivo deben separarse mediante

tabuladores y encerrarse entre comillas simples. Cada fila debe separarse por una nueva línea (\n). Los caracteres especiales se escapan con una barra invertida (\). Todas estas características se pueden configurar mediante las distintas opciones de la instrucción LOAD, de la que encontrará más detalles en el manual de MySQL.

Para utilizar la instrucción LOAD DATA INFILE, el usuario debe disponer del privilegio FILE, que analizamos en un capítulo anterior.

Motores de almacenamiento

MySQL admite diferentes motores de almacenamiento, en ocasiones denominados tipos de tabla. Esto significa que puede seleccionar la implementación subyacente de las tablas. Cada una de las tablas de una base de datos puede utilizar un motor de almacenamiento diferente y resulta muy sencillo convertir de uno a otro.

Puede seleccionar un tipo de tabla al crear una tabla si utiliza

```
CREATE TABLE tabla TYPE=tipo ....
```

Los tipos de tabla posibles son los siguientes

- **MyISAM:** El tipo predeterminado y el que hemos utilizado hasta el momento en el libro. Se basa en el tipo ISAM tradicional, que equivale a Método de acceso secuencial indexado, un método estándar para almacenar registros y archivos. MyISAM añade una serie de ventajas con respecto al tipo ISAM. Si lo comparamos con el resto de motores de almacenamiento, es el que cuenta con mayor número de herramientas para comprobar y reparar tablas. Las tablas MyISAM se pueden comprimir y admiten búsquedas de texto completas. No son compatibles con transacciones y no admiten claves secundarias.
- **ISAM:** Se aplica la descripción del tipo anterior. El uso de tablas ISAM ha quedado obsoleto.
- **MEMORY (anteriormente conocido como HEAP):** Las tablas de este tipo se almacenan en memoria y sus índices se comprimen con hash. Esto las convierte en tablas realmente rápidas pero, en caso de que se produzca un fallo, los datos se pierden. Estas características las convierten en la solución ideal para almacenar datos temporales o derivados. Debe especificar MAX_ROWS en la instrucción CREATE TABLE o, en caso contrario, estas tablas consumirán toda la memoria existente. No pueden incluir columnas BLOB, TEXT o AUTO INCREMENT.
- **MERGE:** Estas tablas le permiten tratar una colección de tablas MyISAM como si se tratara de una sola tabla para poder realizar consultas. De esta forma puede solventar limitaciones de tamaño máximo en algunos sistemas operativos.
- **BDB:** Tablas compatibles con transacciones, es decir, cuentan con opciones COMMIT y ROLLBACK. Son más lentas que las tablas MyISAM pero proporcio-

nan todas las ventajas que supone el uso de transacciones. Se basan en la base de datos Berkeley DB.

- **InnoDB:** También son compatibles con transacciones y cuentan con las mismas características que las tablas BDB. Admiten claves secundarias. Al ser más rápidas y disponer de más opciones que las tablas BDB, es el motor de almacenamiento compatible con transacciones recomendado.

En la mayoría de aplicaciones Web se suelen utilizar tablas MyISAM o InnoDB, o una mezcla de ambas.

Conviene utilizar MyISAM cuando en una tabla se realizan numerosas operaciones SELECT o INSERT (no una mezcla de las dos) ya que es el tipo más rápido para ello. En muchas aplicaciones Web como catálogos, MyISAM es la mejor opción. También debería utilizarlo si necesita funciones completas de búsqueda de texto. InnoDB se recomienda cuando las transacciones son importantes, por ejemplo en tablas en las que se almacenen datos financieros o en casos en los que se entremezclen operaciones INSERT y SELECT, como sucede en foros de mensajes en línea.

Puede utilizar MEMORY con tablas temporales o para implementar vistas, y tablas MERGE si tiene que trabajar con tablas MyISAM de gran tamaño.

Puede cambiar el tipo de una tabla tras crearla por medio de una instrucción ALTER TABLE, como se indica a continuación:

```
alter table orders type=innodb;
alter table order_items type=innodb;
```

A lo largo del libro hemos utilizado tablas MyISAM. A continuación nos detendremos en el uso de transacciones y en ver cómo se implementan en tablas InnoDB.

Transacciones

Las transacciones son mecanismos para garantizar la coherencia de una base de datos, en especial en caso de que se produzcan errores o un fallo del servidor. En los siguientes apartados analizaremos el concepto de transacción y cómo se implementan con InnoDB.

Definir transacciones

En primer lugar definiremos el término transacción. Una transacción es una consulta o conjunto de consultas de la que se garantiza su total ejecución en la base de datos o su no ejecución en absoluto. De esta forma, la base de datos conserva un estado coherente independientemente de la consecución de la transacción.

Para demostrar la importancia de esta posibilidad, imagínese una base de datos de un banco. Imagine que tiene que transferir una cantidad de una cuenta a otra. Esta operación implica retirar el dinero de una cuenta e ingresarlo en otra, lo que

supone al menos dos consultas. Es imprescindible que ambas consultas se ejecuten o que no se ejecute ninguna de ellas. Si retira el dinero de una cuenta y se queda sin luz antes de ingresarlo en la otra, ¿qué sucede? ¿Desaparece el dinero?

Puede que conozca la expresión ACID, un acrónimo inglés que describe los cuatros requisitos que deben cumplir las transacciones:

- **Atomicidad:** Una transacción debe ser atómica, es decir, se debe ejecutar por completo o no debe ejecutarse en absoluto.
- **Coherencia:** Una transacción debe conservar la base de datos en un estado coherente.
- **Aislamiento:** Las transacciones sin completar no deben ser visibles para el resto de usuarios de la base de datos, es decir, hasta que se completen deben permanecer aisladas.
- **Durabilidad:** Una vez escrita en la base de datos, la transacción debe ser permanente.

Una transacción que se haya escrito de forma permanente en una base de datos se denomina confirmada. Una transacción que no se haya escrito en una base de datos, de forma que la base de datos recupere el estado que tenía antes de que se iniciara la transacción, se denomina cancelada.

Utilizar transacciones con InnoDB

De forma predeterminada, MySQL se ejecuta en modo de confirmación automática, lo que significa que todas las instrucciones que se ejecuten se escriben inmediatamente en la base de datos (se confirman). Si utiliza un tipo de tabla compatible con transacciones, es muy probable que no le interese este comportamiento.

Para desactivarlo en la sesión actual, introduzca lo siguiente:

```
set autocommit=0;
```

Si el modo de confirmación automática está activado, tendrá que iniciar una transacción con la instrucción

```
start transaction;
```

Si está desactivado, no necesitará este comando ya que se iniciará automáticamente una transacción al introducir una instrucción SQL. Una vez introducidas las instrucciones que constituyen una transacción, puede confirmarla en la base de datos si introduce lo siguiente:

```
commit;
```

Si cambia de opinión, puede recuperar el estado anterior de la base de datos por medio de

```
rollback;
```

Hasta que no confirme la transacción no será visible para el resto de usuarios ni en otras sesiones. Veamos un ejemplo. Ejecute las instrucciones `ALTER TABLE` del apartado anterior del capítulo en la base de datos `books`, como se indica a continuación, en caso de que todavía no lo haya hecho:

```
alter table orders type=innodb;
alter table order_items type=innodb;
```

Estas instrucciones convierten dos de las tablas en tablas InnoDB. (Puede volver a convertirlas más adelante si vuelve a ejecutar la misma instrucción pero con `type=MyISAM`.) Abra dos conexiones a la base de datos `books`. En una de ellas, añada un nuevo registro de pedidos a base de datos:

```
insert into orders values
(5, 2, 69.98, '2004-06-18');
insert into order_items values
(5, '0-672-31697-8', 1);
```

Compruebe si puede ver el nuevo pedido:

```
select * from orders where orderid=5;
```

Debería ver el siguiente resultado:

orderid	customerid	amount	date
5	2	69.98	2004-06-18

Mantenga abierta esta conexión y, en la otra, ejecute la misma consulta `select`. En esta ocasión no verá el pedido:

```
Empty set (0.00 sec)
```

(Si puede verlo, es muy probable que se haya olvidado de desactivar la confirmación automática. Compruébelo y también si ha convertido la tabla a formato InnoDB.) La razón es que la transacción todavía no se ha confirmado, un buen ejemplo del aislamiento de transacciones en funcionamiento. Vuelva a la primera conexión y confirme la transacción:

```
commit;
```

Ahora podrá recuperar la fila en la otra conexión.

Claves secundarias

InnoDB también admite claves secundarias. Recordará que analizamos el concepto de clave secundaria en un capítulo anterior. Al utilizar tablas MyISAM, no

disponemos de una forma de forzar las claves secundarias. Imagine, por ejemplo, que añade una fila a la tabla `order_items`. Tendrá que incluir un `orderid` válido. Si utiliza MyISAM, tendrá que verificar la validez de `orderid` que añada a la lógica de su aplicación. Al utilizar claves secundarias en InnoDB, puede dejar que la base de datos se encargue de esta comprobación.

Se preguntará cómo se configura. Para crear inicialmente la tabla utilizando una clave secundaria, podría cambiar la instrucción DDL de la tabla como se indica a continuación:

```
create table order_items
( orderid int unsigned not null references orders(orderid),
  isbn char(13) not null,
  quantity tinyint unsigned,
  primary key (orderid, isbn)
) type=InnoDB;
```

Hemos añadido las palabras `references orders(orderid)` tras `orderid`, lo que significa que esta columna es una clave secundaria que debe incluir un valor de la columna `orderid` de la tabla `orders`.

Por último, hemos añadido el tipo de tabla `type=InnoDB` al final de la declaración, necesario para que funcionen las claves secundarias.

También puede efectuar estos cambios en la tabla existente por medio de instrucciones `ALTER TABLE`, como se indica a continuación:

```
alter table order_items type=InnoDB;
alter table order_items
add foreign key (orderid) references orders(orderid);
```

Para comprobar si el cambio ha funcionado, intente añadir una fila con un `orderid` para el que no exista una fila que coincida en la tabla `orders`:

```
insert into order_items values
(77, '0-672-31697-8', 7);
```

Recibirá un error similar al siguiente:

```
ERROR 1216 (23000): Cannot add or update a child row:
a foreign key constraint fails
```

Procedimientos almacenados

MySQL5, en su versión alfa al cierre de esta edición, presenta los procedimientos almacenados. Esta versión se convertirá en 2005 en la versión de producción. En los siguientes apartados analizaremos esta característica, una de las principales novedades de la versión 5.0.

Un procedimiento almacenado es una función de programación que se crea y almacena en MySQL. Puede estar formado por instrucciones SQL y diferentes estructuras de control especiales. Puede resultar muy útil para realizar la misma

función desde distintas aplicaciones y plataformas, o también como medio para incluir funcionalidad. En una base de datos, los procedimientos almacenados pueden compararse a un enfoque de programación orientado a objetos. Nos permiten controlar la forma de acceder a los datos. Para empezar nos detendremos en un sencillo ejemplo.

Ejemplo básico

En el listado 13.1 se incluye la declaración de un procedimiento almacenado.

Listado 13.1. `basic_stored_procedure.sql`. Declarar un procedimiento almacenado.

```
# Ejemplo básico de procedimiento almacenado
delimiter //

create procedure total_orders (out total float)
BEGIN
  select sum(amount) into total from orders;
END
//
```

delimiter ;

Analicemos este código línea a línea. La primera instrucción

delimiter //

cambia el valor actual del delimitador final de la instrucción, que suele ser un punto y coma a menos que lo haya cambiado, por una barra inclinada doble. De esta forma podemos utilizar el delimitador de punto y coma dentro del procedimiento almacenado al añadir código para el mismo sin que MySQL trate de ejecutar el código sobre la marcha.

La siguiente línea:

```
create procedure total_orders (out total float)
```

crea el procedimiento almacenado, que tiene el nombre `total_orders`. Únicamente cuenta con el parámetro `total`, que es el valor que vamos a calcular. La palabra `OUT` indica que este parámetro se pasa o se devuelve.

Los parámetros también se pueden declarar como `IN`, lo que significa que el valor se pasa al procedimiento, o como `INOUT`, que indica que el valor se pasa pero que el procedimiento lo puede cambiar.

La palabra `float` indica el tipo del parámetro. En este caso, devolvemos un total de todos los pedidos de la tabla `orders`. El tipo de la tabla `orders` es `float` por lo que el tipo devuelto también es `float`. Los tipos de datos aceptables se asignan a los tipos de columna disponibles.

Si desea más de un parámetro, puede proporcionar una lista de parámetros separados por comas como si se tratara de PHP.

El cuerpo del procedimiento se encierra entre las instrucciones BEGIN y END. Son similares a las llaves de PHP ({}) ya que delimitan un bloque de instrucciones.

En el cuerpo, simplemente ejecutamos una instrucción SELECT. La única diferencia es que se incluye la cláusula INTO total para cargar el resultado de la consulta en el parámetro total. Una vez declarado el procedimiento, se devuelve el delimitador a punto y coma por medio de la línea

```
delimiter ;
```

Una vez declarado el procedimiento, se invoca por medio de la palabra clave CALL:

```
call total_orders(@t);
```

Esta instrucción invoca los pedidos totales y pasa una variable para almacenar el resultado. Para ver el resultado, tendremos que fijarnos en la variable:

```
select @t;
```

El resultado será similar al siguiente:

```
+-----+
| @t    |
+-----+
| 289.92001152039 |
+-----+
```

De forma similar a la que se crea un procedimiento se puede crear una función. Una función acepta parámetros de entrada (únicamente) y devuelve un solo valor. (Al cierre de esta edición, las funciones no podían hacer referencia a tablas, pero esta limitación cambiará antes de que la versión 5.0 se convierta en la oficial.)

La sintaxis básica de esta tarea es prácticamente la misma. En el listado 13.2 se recoge un ejemplo de función.

Listado 13.2. basic_function.sql. Declarar una función almacenada.

```
# Sintaxis básica para crear una función
```

```
delimiter //
```

```
create function add_tax (price float) returns float
return price*1.1;
//
```

```
delimiter ;
```

Como puede apreciar, este ejemplo utiliza la palabra clave function en lugar de procedure. Hay alguna otra diferencia adicional.

No es necesario especificar los parámetros como IN u OUT, ya que todos son IN, o parámetros de entrada. Tras la lista de parámetros puede ver la cláusula returns float. Especifica el tipo del valor devuelto. Como antes, este valor puede ser

cualquier tipo válido de MySQL. Devolvemos un valor por medio de la instrucción return, como haríamos en PHP. En este ejemplo no se utilizan instrucciones BEGIN y END. Podríamos utilizarlas pero no son necesarias. Al igual que en PHP, si un bloque de instrucciones sólo contiene una instrucción, no es necesario marcar el inicio y el final del mismo. La invocación de una función es un tanto diferente a la de un procedimiento. Puede invocar una función almacenada de la misma forma que se invocaría una función incorporada. Por ejemplo,

```
select add_tax(100);
```

Esta instrucción debería devolver el siguiente resultado:

```
+-----+
| add_tax(100) |
+-----+
|          110 |
+-----+
```

Una vez definidos los procedimientos y las funciones, puede ver el código utilizado para definirlos, si por ejemplo utiliza

```
show create procedure total_orders;
```

```
O
```

```
show create function addtax;
```

Puede eliminarlos por medio de

```
drop procedure total_orders;
```

```
O
```

```
drop function add_tax;
```

Los procedimientos almacenados pueden utilizar estructuras de control, variables, controladores DECLARE (como las excepciones) y un elemento denominado cursor. Lo veremos en los siguientes apartados.

Variables locales

Puede declarar variables globales dentro de un bloque begin...end si utiliza una instrucción declare. Por ejemplo, podría modificar la función add_tax para utilizar una variable local para almacenar el tipo impositivo, como se indica en el listado 13.3.

Listado 13.3. basic_functions.sql. Declarar una función almacenada con variables.

```
# Sintaxis básica para crear una función
```

```
delimiter //
```

```
create function add_tax (price float) returns float
begin
  declare tax float default 0.10;
  return price*(1+tax);
end
//
delimiter ;
```

Como puede comprobar, la variable se declara por medio de `declare`, seguido por el nombre de la variable y el tipo de la misma. La cláusula predeterminada es opcional y especifica un valor inicial para la variable. De esta forma puede utilizar la variable como desee.

Cursores y estructuras de control

Veamos un ejemplo más complejo. En este caso, definiremos un procedimiento almacenado que determine el pedido de mayor importe y devuelva el `orderid`. (Evidentemente podría calcular esta cantidad con una sola consulta, pero este sencillo ejemplo ilustra el uso de cursores y estructuras de control.) El código de este procedimiento almacenado se incluye en el listado 13.4.

Listado 13.4. `control_structures_cursors.sql`. Utilizar cursores y bucles para procesar un conjunto de resultados.

```
# Procedimiento para buscar el pedido de mayor importe
# se podría hacer con max, pero nos permite ilustrar los principios de los
# procedimientos almacenados
delimiter //

create procedure largest_order(out largest_id int)
begin
  declare this_id int;
  declare this_amount float;
  declare l_amount float default 0.0;
  declare l_id int;

  declare done int default 0;
  declare continue handler for sqlstate '02000' set done = 1;
  declare c1 cursor for select orderid, amount from orders;

  open c1;
  repeat
    fetch c1 into this_id, this_amount;
    if not done then
      if this_amount > l_amount then
        set l_amount=this_amount;
        set l_id=this_id;
      end if;
    end if;
  until done end repeat;
  close c1;
```

```
set largest_id=l_id;

end
//

delimiter;
```

Este código utiliza estructuras de control (tanto condicionales como de bucle), cursores y controladores de declaración. Analicémoslo línea a línea.

Al principio del procedimiento, declaramos una serie de variables locales para utilizarlas en el mismo. Las variables `this_id` y `this_amount` almacenan los valores de `orderid` y `amount` en la fila actual. Las variables `l_amount` y `l_id` almacenan el pedido de mayor importe y su correspondiente ID. Como determinaremos el mayor importe comparando todos los valores con el actualmente mayor, inicializamos esta variable en cero.

La siguiente variable declarada es `done`, que inicializamos en cero (`false`). Esta variable es el indicador de bucle. Cuando no haya más filas que analizar, establecemos esta variable en 1 (`true`).

La línea

```
declare continue handler for sqlstate '02000' set done = 1;
```

se denomina controlador de declaración. Es similar a una excepción en procedimientos almacenados. Al cierre de esta edición, se podían implementar controladores `CONTINUE` y `EXIT`. Los primeros, como el que mostramos, recogen la acción especificada y continúan con la ejecución del procedimiento. Los controladores de salida salen del bloque `begin...next` más cercano.

La siguiente parte del controlador de declaración especifica cuándo se invocará. En este caso, se invocará al alcanzar `sqlstate '02000'`. Se preguntará qué significa. Significa que se invocará cuando no se encuentren filas. Procesamos el conjunto de resultados fila a fila, y cuando no haya más filas que procesar, se invoca este controlador. También podríamos especificar `FOR NOT FOUND`. Otras opciones son `SQLWARNING` y `SQLEXCEPTION`.

El siguiente elemento es un cursor. Es muy similar a una matriz; recupera un conjunto de resultados de una consulta (como la devuelta por `mysqli_query()`) y nos permite procesarlo línea a línea (como haríamos, por ejemplo, con `mysqli_fetch_row()`). El siguiente cursor:

```
declare c1 cursor for select orderid, amount from orders;
```

tiene el nombre `c1`, una sencilla definición de lo que incluirá. La consulta no se ejecutará todavía.

La siguiente línea:

```
open c1;
```

se encarga de ejecutar la consulta. Para obtener las filas de datos, debe ejecutar una instrucción `fetch`, lo que debe hacer en un bucle `repeat`. En este caso, el bucle tiene este aspecto:

```
repeat
...
until done end repeat;
```

Fijese en que la condición no se comprueba hasta el final. Los procedimientos almacenados también admiten bucles `while`, con la siguiente forma:

```
while condición do
...
end while;
```

También hay bucles `loop`:

```
loop
...
end loop
```

Estos bucles no cuentan con condiciones incorporadas pero se puede salir de los mismos por medio de una instrucción `leave`; . Fijese en que no hay bucles `for`.

Siguiendo con el ejemplo, la siguiente línea de código obtiene una fila de datos:

```
fetch c1 into this_id, this_amount;
```

Esta línea recupera una fila de la consulta de cursor. Los dos atributos recuperados por la consulta se almacenan en las dos variables locales especificadas.

Comprobamos si la fila se ha recuperado y, tras ello, comparamos la cantidad del bucle actual con la mayor cantidad almacenada, por medio de dos instrucciones `IF`:

```
if not done then
  if this_amount > l_amount then
    set l_amount=this_amount;
    set l_id=this_id;
  end if;
end if;
```

Los valores de las variables se establecen por medio de la instrucción `set`.

Además de `if... then`, los procedimientos almacenados admiten construcciones `if... then... else` con la siguiente forma:

```
if condición then
...
[elseif condición then]
...
[else]
...
end if
```

También existe una instrucción `case`, con la siguiente forma:

```
case valor
  when valor then instrucción
  [when valor then instrucción...]
```

```
[else instrucción]
end case
```

De nuevo en el ejemplo, una vez terminado el bucle, realizamos las pertinentes labores de limpieza:

```
close c1;
set largest_id=l_id;
```

La instrucción `close` cierra el cursor.

Por último, establecemos el parámetro `OUT` en el valor que hemos calculado. No podemos utilizar el parámetro como variable temporal, únicamente para almacenar el valor final. (Es similar a lo que sucede en otros lenguajes de programación como Ada.) Si crea este procedimiento siguiendo esta descripción, puede invocarlo como hicimos con el procedimiento anterior:

```
call largest_order(@l);
select @l;
```

Obtendrá un resultado similar al siguiente:

```
+-----+
| @l |
+-----+
| 3 |
+-----+
```

Puede comprobar personalmente que el cálculo es correcto.

Lecturas adicionales

En este capítulo hemos analizado la funcionalidad de los procedimientos almacenados. En el manual de MySQL encontrará más información al respecto. Aunque al cierre de esta edición no era muy numerosa, sin duda aumentará cuando esta versión de MySQL se convierta en la oficial. Si necesita más información sobre la instrucción `LOAD DATA INFILE`, los distintos motores de almacenamiento o sobre procedimientos almacenados, consulte el manual de MySQL. También puede recurrir a la obra *An Introduction to Database Systems* de C.J. Date, en la que encontrará más detalles sobre transacciones y coherencia de bases de datos relacionales.

A continuación

Hemos descrito los conceptos básicos de PHP y MySQL. En el siguiente capítulo nos detendremos en el comercio electrónico y los aspectos de seguridad relacionados con la configuración de sitios Web basados en bases de datos.

Parte III

**Comercio
electrónico
y seguridad**



14

Crear un sitio Web de comercio electrónico

En este capítulo se presentan algunos aspectos relacionados con la especificación, diseño, construcción y mantenimiento de un sitio Web de comercio electrónico de manera eficaz. Examinaremos la planificación, los posibles riesgos y varias formas de lograr que un sitio Web resulte autosuficiente.

Examinaremos los siguientes aspectos:

- Decidir qué se puede conseguir con un sitio de comercio electrónico
- Tipos de sitios Web comerciales
- Riesgos y amenazas
- Seleccionar una estrategia

Decidir un objetivo

Antes analizar los detalles de implementación de su sitio Web, debería tener claro sus objetivos y disponer de un plan razonablemente pormenorizado para alcanzarlos.

En este libro, partimos del supuesto de que está desarrollando un sitio Web comercial y que, por lo tanto, uno de sus objetivos es ganar dinero.

Existen muchos enfoques comerciales aplicables a Internet. Puede que desee anunciar sus servicios tradicionales o vender en línea un producto del mundo real.

Quizás tenga un producto que se puede vender y distribuir por la red. O puede que no tenga intención de utilizar el sitio Web para generar ingresos, sino como medio para fomentar las actividades fuera de línea o como una alternativa menos costosa a las actividades presentes.

Tipos de sitios Web comerciales

Los sitios Web comerciales realizan una o varias de las actividades siguientes:

- Publicar información sobre la compañía a través de folletos en línea
- Recoger pedidos de artículos o servicios
- Suministrar servicios o artículos digitales
- Añadir valor a los artículos o servicios
- Reducir costes

Las secciones de muchos sitios Web encajan en varias categorías. A continuación, se incluye una descripción de cada una de ellas y la forma habitual en la que generan ingresos u obtienen otros beneficios para una organización. La intención de esta sección del libro es ayudarle a formular sus objetivos. ¿Por qué quiere un sitio Web? ¿Cómo va a contribuir cada función de su sitio Web al negocio?

Medios publicitarios en línea

Prácticamente todos los sitios Web comerciales de principios de los años 90 no eran más que una folleto en línea o una herramienta de venta. Este tipo de sitios sigue siendo la forma más habitual adoptada por los sitios Web comerciales. Ya sea como incursión en la Web o como ejercicio de publicidad de bajo coste, este tipo de sitios sigue teniendo su lógica para muchos negocios.

La presencia publicitaria en Internet puede adoptar distintas formas, desde una tarjeta de visita convertida en página Web a una colección de información publicitaria. En cualquier caso, el objetivo del sitio y la razón financiera de su existencia es atraer a los clientes para que entren en contacto con nuestro negocio.

Este tipo de sitios no genera ningún ingreso directamente, pero puede contribuir a los beneficios obtenidos a través de los medios tradicionales.

El desarrollo de un sitio de este tipo presenta pocos retos técnicos. Los aspectos sobre los que centrarse son similares a los de otros ejercicios de publicidad. Entre los errores más habituales que se suelen cometer al desarrollar este tipo de sitios se incluyen los siguientes:

- No suministrar información importante
- Mala presentación

- No responder a la información generada por el sitio
- No actualizar el sitio
- No rastrear el éxito del sitio

No suministrar información importante

¿Qué es lo que buscan los visitantes que acuden a su sitio? Todo depende de lo que ya sepan. Puede que busquen información técnica detallada sobre el producto o información muy básica como datos de contacto.

La información que suministran muchos sitios Web no resulta útil o no incluyen los datos más importantes. Como mínimo, el sitio debe indicar a los visitantes a qué nos dedicamos, en qué áreas geográficas del mundo se proporcionan nuestros servicios y cómo pueden ponerse en contacto con nosotros.

Mala presentación

En Internet, una empresa pequeña puede parecer de mayor tamaño y resultar muy llamativa y, al contrario, una empresa de gran tamaño puede parecer pequeña, poco profesional y poco llamativa si el sitio Web no está bien diseñado.

Con independencia del tamaño que tenga su empresa, asegúrese de que su sitio Web sea de calidad. El texto debe estar escrito y revisado por alguien con un buen conocimiento del lenguaje correcto. Los gráficos deben ser limpios, deben ser claros y deben tardar poco tiempo en descargarse. En un sitio comercial, debería tener cuidado al elegir los gráficos y los colores de manera que encajen con la imagen que se desea transmitir. Si utiliza efectos de animación y sonido procure hacerlo con cuidado.

Aunque no logrará que su sitio se genere de la misma forma en todos los equipos, sistemas operativos y navegadores, asegúrese de que utiliza HTML estándar para que la mayoría de los usuarios pueda verlo sin errores. Pruébalo con distintas resoluciones de pantalla y con los principales sistemas operativos y navegadores.

No responder a la información generada por el sitio Web

En la Web, un buen servicio de asistencia al cliente resulta tan importante para atraer y mantener clientes como en el mundo exterior. Las compañías, ya sean pequeñas o grandes, son responsables de colocar una dirección de correo electrónico en una página Web y de no examinar o responder a los mensajes de correo rápidamente.

La gente suele tener diferentes expectativas sobre los tiempos de respuesta a los mensajes de correo electrónico con respecto al correo postal. Si no examina y responde al correo diariamente, los usuarios creerán que no se concede la importancia necesaria a sus consultas.

Las direcciones que se incluyen en páginas Web deberían ser genéricas e ir dirigidas a un puesto o departamento en lugar de a una persona concreta. ¿Qué ocurrirá con el correo enviado a fred.smith@ejemplo.com cuando se vaya su

titular? Es más probable que el correo dirigido a `ventas@ejemplo.com` pase a su sucesor. También podría distribuirse a un grupo de personas, lo que contribuiría a garantizar su pronta contestación.

Sin duda recibirá gran cantidad de correo basura en las direcciones que incluya en sus páginas Web. No lo olvide cuando decida cómo reenviar o procesar los correos electrónicos enviados a dichas direcciones. Debería utilizar información basada en formularios en lugar de proporcionar directamente direcciones de correo electrónico, ya que de esta forma se reduce considerablemente la presencia de correo basura.

No actualizar el sitio

Debe procurar que su sitio Web esté actualizado. Para ello, es necesario cambiar los contenidos periódicamente. Los cambios en la organización deben reflejarse en el sitio. Un sitio Web con telarañas desanimará a los visitantes a volver y contribuirá a hacerles creer que gran parte de la información podría ser incorrecta.

Una forma de evitar que un sitio parezca obsoleto consiste en actualizar sus páginas manualmente. También puede utilizar un lenguaje de secuencia de comandos como PHP para crear páginas dinámicas. Si su secuencia de comandos dispone de acceso a información actualizada, podrá generar páginas que estén al día de manera constante.

No realizar el seguimiento del éxito del sitio

Crear un sitio Web es muy buena idea pero, ¿cómo justificar el esfuerzo y el gasto? Llegará un momento, en especial si se trata del sitio de una gran compañía, en el que se le pedirá que demuestre o cuantifique su valor para la organización.

En las campañas de marketing tradicionales, las grandes organizaciones invierten mucho dinero en estudios de mercado, antes y después de lanzar la campaña, para comprobar su eficacia. En función de la escala y del presupuesto asignado a la iniciativa Web, estos indicadores podrían resultar igualmente apropiados para el diseño del sitio o para cuantificar su valor.

Entre las opciones disponibles, más caras o más baratas, se incluyen las siguientes:

- **Examinar los registros del servidor:** Los servidores Web almacenan una gran cantidad de datos sobre cada petición realizada al servidor. Gran parte de estos datos resultan de poca utilidad y su formato sin procesar tampoco es de gran ayuda. Para destilar los archivos de registro y obtener un resumen significativo de los datos, es necesario utilizar un analizador de archivos de registro. Dos de los más conocidos y gratuitos son Analog, disponible en la dirección <http://www.analog.cx>, y Webalizer, disponible en este caso en <http://www.mrunix.net/webalizer>. También existen programas comerciales como Summary, disponible en <http://summary.net>, que podrían resultar más completos. Los analizadores muestran cómo varía el tráfico de un sitio Web con el tiempo y qué páginas se ven.

- **Monitorizar las ventas:** El objetivo de los sitios Web con funciones publicitarias es generar ventas. Debería poder estimar el efecto sobre las ventas comparándolo con los niveles de ventas antes del lanzamiento del sitio. Esta operación se complica si se han aplicado otras acciones de marketing en el mismo periodo.
- **Solicitar información a los usuarios:** Si pregunta a sus usuarios, éstos le dirán lo que piensan del sitio. Puede obtener información útil mediante un formulario o una dirección de correo electrónico con la que recoger los comentarios de los usuarios. Para animar a los usuarios a enviar información puede incluir un incentivo, como la participación en un sorteo.
- **Analizar usuarios representativos:** La creación de grupos de opinión puede convertirse en una técnica eficaz para evaluar un sitio o incluso en un prototipo del sitio previsto. Para dirigir un grupo de opinión sólo necesitará reunir algunos voluntarios, animarles a valorar el sitio y entrevistarles para obtener y registrar sus opiniones.

Los grupos de opinión pueden resultar caros si su dirección se delega en moderadores profesionales encargados de valorar y filtrar a los participantes con el objetivo de garantizar una representación demográfica y de personalidad exacta dentro de una comunidad amplia y, a continuación, entrevistar hábilmente a los participantes. Pero el coste de los grupos de opinión también puede ser nulo, si su dirección se deja en manos de un amateur y si se utiliza un conjunto de personas cuya relevancia con respecto al mercado de destino sea desconocida.

Una forma de obtener un grupo de opinión bien dirigido consiste en recurrir a los servicios de una compañía especializada en investigaciones de mercado, pero no es la única. Si dirige su propio grupo de opinión, procure seleccionar un moderador hábil. Se deben valorar especialmente sus cualidades de comunicación e imparcialidad ante los resultados. Limite el tamaño de los grupos a conjuntos de entre seis y diez personas. El moderador debería estar apoyado por una persona encargada de registrar los datos o por una secretaria que le permita centrarse en la entrevista. La validez de los resultados obtenidos de los grupos se corresponderá con la muestra de gente utilizada. Si utiliza a amigos o a los familiares de sus empleados para valorar el producto, es poco probable que representen a la comunidad general.

Recoger pedidos de artículos y servicios

Si la publicidad del sitio resulta atractiva, el siguiente paso lógico consistirá en permitir que sus clientes realicen el pedido por Internet. Los profesionales de las ventas saben que es importante lograr que los clientes tomen una decisión de manera inmediata. Cuanto más tiempo se conceda al cliente para reconsiderar la decisión de compra, mayor será la probabilidad de que mire otras ofertas y cambie de

opinión. Si un cliente quiere su producto, la mejor estrategia es permitirle realizar la compra de la forma más fácil y rápida posible. Si obligamos a la gente a desconectar el módem para llamar por teléfono y realizar un pedido o a acudir a una tienda, lo que estaremos haciendo es poner obstáculos a la compra. Si la publicidad en línea ha convencido a un visitante a comprar un producto, permítale que realice la compra de inmediato sin abandonar el sitio Web.

La recogida de pedidos a través de un sitio Web es una buena idea para muchas iniciativas comerciales. Todos los negocios quieren pedidos. La posibilidad de realizar pedidos en línea permite aumentar las ventas o reducir la carga sobre el personal de ventas. Obviamente, también se incurrirá en determinados costes. La construcción de un sitio Web dinámico, la organización de la infraestructura de pago y el suministro de un servicio de atención al cliente suponen gastos. Intente determinar si sus productos resultan adecuados para su comercialización a través de un sitio de comercio electrónico.

Entre los productos que se suelen comprar a través de Internet se incluyen libros y revistas, programas y equipos informáticos, música, ropa, viajes y entradas a eventos de entretenimiento.

Si su producto no se incluye en ninguna de estas categorías, no desespere. Estas categorías están atestadas de marcas establecidas. Sin embargo, resulta aconsejable considerar alguno de los factores que explican por qué estos productos se venden tan bien por Internet.

De manera ideal, los productos de comercio electrónico son imperecederos, sencillos de transportar y lo suficientemente caros como para que los gastos de envíos resultan razonables aunque no demasiado caros como para que el comprador sienta la necesidad de examinarlos físicamente antes de comprarlos.

Los mejores productos para su comercialización a través de un comercio electrónico son los bienes de consumo. Si quiere comprar un aguacate, es probable que desee examinarlo visualmente antes e incluso tocarlo. No todos los aguacates son iguales. La copia de un libro, de un CD o de un programa informático suele ser idéntica a otras copias con el mismo título. Los compradores no necesitan ver el artículo concreto antes de comprarlo.

Además, los productos comercializados a través de sitios de comercio electrónico deben atraer a la gente que utiliza Internet. En el momento de escribir este libro, este público se compone fundamentalmente de adultos con empleo, jóvenes, con ingresos medios altos y asentados en zonas urbanas. Con el tiempo, sin embargo, los usuarios de Internet abarcarán a toda la población.

Algunos productos nunca aparecerán reflejados en los estudios sobre ventas por Internet, pero son un éxito. Si tiene un producto que atrae únicamente a un nicho del mercado, Internet puede ser un medio fantástico para obtener comparadores.

Algunos productos tienen pocas probabilidades de convertirse en categorías de comercio electrónico. Los artículos baratos y perecederos, como los comestibles, son una mala opción, aunque esto no ha disuadido a las compañías a intentarlo, aunque sin mucho éxito. Existen categorías que encajan perfectamente en sitios publicitarios pero que resultan óptimas para su venta en línea. Por ejemplo, artículos grandes y caros, como vehículos o propiedades inmobiliarias que requieren

mucha investigación antes de su compra, pero que resultan demasiado caros para servirlos en forma de pedidos y difíciles de transportar.

Existen varios obstáculos para convencer a un comprador potencial de que realice un pedido, a saber:

- Preguntas sin respuesta
- Confianza
- Facilidad de uso
- Compatibilidad

Si un usuario se ve frustrado por cualquiera de estos obstáculos, es probable que abandone el sitio sin comprar.

Preguntas sin respuesta

Si un usuario potencial no encuentra una respuesta inmediata a una pregunta, es probable que abandone el sitio. Este hecho trae consigo una serie de implicaciones. Asegúrese de que el sitio está bien organizado. ¿Resulta sencillo buscar lo que se desea cuando se visita el sitio por primera vez? Asegúrese de que el sitio resulta completo pero sin abrumar a los visitantes. En la Web, los usuarios suelen examinar rápidamente el contenido en lugar de leerlo atentamente, por lo que es aconsejable ser conciso. En la mayor parte de los medios publicitarios, existen límites prácticos en cuanto a la cantidad de información que se puede incluir. No ocurre así en el caso de un sitio Web. En este caso, los dos límites principales son el coste de crear y actualizar la información, y las restricciones impuestas por la capacidad para organizar, distribuir y conectar la información sin abrumar a los visitantes.

Resulta tentador imaginar un sitio Web como un comercial que recoge los pedidos automáticamente, que nunca duerme y que no recibe ningún salario. Sin embargo, el servicio de asistencia al cliente sigue siendo importante. Anime a los visitantes a formular preguntas. Intente suministrar respuestas inmediatas o prácticamente inmediatas por teléfono, por correo electrónico o a través de cualquier otro medio oportuno.

Confianza

Si un visitante no está familiarizado con una marca, ¿por qué debería fiarse de nosotros? Todo el mundo puede crear un sitio Web. La gente no tiene por qué fiarse de lo escrito en el sitio Web y la realización de un pedido requiere una determinada confianza. ¿Cómo distingue el visitante entre una organización con buena reputación o una empresa sin escrúpulos?

A la gente le preocupa una serie de aspectos al comprar en la red:

- ¿Qué se va a hacer con su información personal?: ¿Se va a vender a otros, se va a utilizar para enviar enormes cantidades de publicidad o se va a almacenar en un lugar poco seguro para que otros puedan acceder a ella? Es impor-

tante indicar a la gente qué es lo que se va a hacer con sus datos. Es lo que se conoce como política de privacidad y debería resultar fácil de acceder a ella.

- **¿Su negocio es respetable?:** Si su empresa está registrada en una entidad con autoridad relevante, tiene una dirección física y un número de teléfono, y lleva varios años funcionando, es menos probable que se trate de un engaño que un negocio compuesto únicamente por un sitio Web y quizás una dirección postal. Asegúrese de mostrar estos detalles.
- **¿Qué ocurre si un comprador no está satisfecho con su compra?:** ¿En qué circunstancias se procederá a realizar un reembolso? ¿Quién se hace cargo de los gastos de envío? Tradicionalmente, las empresas dedicadas a la venta por correo aplican políticas de reembolso más liberales que los establecimientos tradicionales. Muchos ofrecen una garantía de satisfacción sin condiciones. Tenga en cuenta los costes de las devoluciones con respecto al aumento de las ventas que generará una política general de devolución. En cualquier caso, asegúrese de indicar la política aplicada en el sitio.
- **¿Deberían los clientes confiarle la información de sus tarjetas de crédito?:** El aspecto más importante relacionado con la confianza de los compradores de Internet es el temor a enviar los datos de su tarjeta de crédito por la red. Por esta razón, debe administrar la información sobre tarjetas de crédito de manera segura y recalcar su preocupación al respecto. Esto significa que, como mínimo, debería aplicar el sistema SSL para transmitir los detalles desde el navegador del usuario al servidor Web y asegurarse de que su servidor Web está administrado de manera competente y segura. En una sección posterior ampliaremos estos temas.

Facilidad de uso

Los consumidores varían enormemente en cuanto a su experiencia con los ordenadores, idioma, nivel de alfabetización, memoria y visión. Debe intentar que su sitio resulte lo más sencillo posible de utilizar. Aunque existe una gran cantidad de libros dedicados al diseño de la interfaz de usuario, a continuación se recogen varias directrices:

- **Intente mantener la sencillez del sitio al máximo:** Cuantas más opciones, anuncios o elementos de distracción se incluyan en la pantalla, más probable será confundir al usuario.
- **Intente que el texto resulte claro:** Utilice fuentes claras y sencillas. No utilice tamaños demasiado reducidos y tenga en cuenta que en cada equipo se representará con tamaños diferentes.
- **Asegúrese de simplificar al máximo el proceso de realización de pedidos:** La intuición y las pruebas disponibles avalan la idea de que cuantos más clics del ratón tenga que aplicar el usuario para realizar un pedido mayor será la posibilidad de que no complete el proceso. Intente reducir al mínimo lo

pasos, pero tenga en cuenta que Amazon.com tiene la patente en EEUU sobre un proceso que utiliza un único clic, denominado 1-Click. Esta patente es impugnada enérgicamente por muchos propietarios de sitios Web.

- **Procure que los usuarios no se pierdan:** Incluya puntos de referencia y pistas de navegación para indicar a los usuarios dónde se encuentran. Por ejemplo, si un usuario se encuentra dentro de una subsección del sitio, resalte la señal de navegación correspondiente a dicho sitio.

Si está utilizando la metáfora del carro de la compra en la que se suministra un contenedor en el que los clientes pueden acumular sus compras antes de finalizar la venta, mantenga un vínculo visible al carro en la pantalla constantemente.

Compatibilidad

Asegúrese de probar su sitio en varios navegadores y sistemas operativos. Si el sitio no funciona en un navegador o sistema operativo extendido, el sitio parecerá poco profesional y perderá un porcentaje importante del mercado.

Si su sitio ya es operativo, los registros de su servidor Web pueden indicar qué navegadores utilizan sus visitantes. Como regla general, si prueba su sitio en las dos últimas versiones de Microsoft Internet Explorer, en una versión reciente de Internet Explorer o Safari en un Apple Mac, en la versión actual de Mozilla para Linux y un navegador de sólo texto como Lynx, su sitio resultará visible para la mayor parte de los usuarios. No olvide probar su sitio con diferentes resoluciones de pantalla. Algunos usuarios utilizan resoluciones muy elevadas pero otros emplean teléfonos o dispositivos PDA. Es complicado que el aspecto de un sitio sea el correcto en una pantalla de 2.048 píxeles de ancho o en otra de tan sólo 240 píxeles.

Intente evitar funciones y mecanismos nuevos, a menos que le apetezca escribir y mantener varias versiones del sitio. El código HTML o XHTML estándar y compatible debería funcionar siempre, aunque funciones más antiguas se admitirán en una mayor variedad de navegadores y dispositivos.

Suministrar servicios y artículos digitales

Muchos productos y servicios se puede vender a través de la Web y enviar a los clientes por correo. Sin embargo, existen servicios que se pueden entregar de manera inmediata a través de Internet. Si un servicio o artículo se puede transmitir hasta un módem, se podrá pedir, pagar y entregar de manera instantánea, sin interacción humana. El servicio de este tipo más obvio es la información.

En ocasiones la información resulta completamente gratuita o se alimenta de publicidad. En algunos casos la información se suministra a través de una suscripción o se paga por unidades.

Entre los artículos digitales de este tipo se incluyen libros electrónicos y música en formato electrónico como MP3. Las bibliotecas de imágenes se pueden digitalizar y descargar. El software informático no tiene por qué incluirse siempre en CD. Se

puede comprimir y descargar. Entre los servicios que se pueden vender de esta forma se incluyen el acceso a Internet o servicios de alojamiento Web así como servicios profesionales que se pueden sustituir por un sistema experto.

El envío físico de un artículo solicitado desde un sitio Web presenta ventajas e inconvenientes sobre los artículos y servicios digitales. El envío de un artículo físicamente tiene un coste mientras que las descargas digitales son prácticamente gratuitas. Esto significa que si tiene algo que se pueda duplicar y vender digitalmente, el coste para su sitio será el mismo si vende una unidad que si vende mil. Por supuesto, existen límites: si el nivel de ventas y el tráfico aumenta, se verá obligado a invertir en hardware o ancho de banda.

Los productos o servicios digitales se pueden vender con facilidad como artículos inmediatos. Si una persona realiza un pedido de un artículo físico tendrá que esperar uno o varios días para recibirlo. Las descargas se suelen medir en segundos o minutos. La inmediatez puede convertirse en una carga para los comerciantes. Si distribuye un producto digitalmente, tendrá que hacerlo de inmediato. No puede supervisar el proceso manualmente ni distribuir los picos de actividad durante el día. Los sistemas de distribución inmediata resultan por tanto más proclives al fraude y suponen una carga sobre los recursos informáticos.

Los artículos y los servicios digitales son ideales para el comercio electrónico pero, como es obvio, el abanico de productos que se puede distribuir de esta forma es limitado.

Añadir valor a los artículos y servicios

Algunas secciones de sitios Web comerciales no venden ningún artículo ni servicio. Los servicios de seguimientos que incorporan las compañías de mensajería (UPS en www.ups.com o Fedex en www.fedex.com) no están diseñados para generar ingresos directamente. Añaden valor a los servicios existentes ofrecidos por la organización. Las compañías obtienen una ventaja competitiva al permitir que los clientes puedan saber dónde se encuentra su paquete o acceder a sus cuentas bancarias. Dentro de esta categoría se incluyen los foros de ayuda. Existen fundadas razones comerciales para ofrecer a los clientes un área de debate en la que compartir sugerencias para resolver problemas sobre los productos de su compañía. Los clientes pueden resolver sus problemas consultando las soluciones dadas a otros, los clientes internacionales pueden obtener ayuda sin tener que realizar llamadas internacionales y pueden responder a preguntas de otros clientes fuera de los horarios de oficina. Este tipo de servicios puede contribuir a aumentar la satisfacción de los clientes con un coste muy bajo.

Recortar costes

Internet se suele utilizar para recortar costes. El ahorro puede proceder de la distribución de la información en línea, de la facilidad para el establecimiento de la comunicación, de la sustitución de servicios o de la centralización de operaciones.

Si necesita distribuir información a una gran cantidad de usuarios, probablemente pueda realizar la misma tarea a través de un sitio Web de manera más económica. Independientemente de que se trate de suministrar listas de precios, catálogos, procedimientos documentados, especificaciones técnicas o cualquier otra información, es probable que resulte más barato colocar la información en la Web que imprimirla y distribuirla en papel, en especial si la información cambia de manera regular. El resultado es el mismo, ya se trate de distribuir ofertas y responder a ellas rápidamente o de facilitar la comunicación directa de cliente con el mayorista o el fabricante, eliminando intermediarios: los precios bajarán o los ingresos crecerán.

La sustitución de servicios que supongan un gasto por su versión electrónica puede reducir los costes. Un buen ejemplo es el de Egghead.com. Los responsables de esta empresa decidieron cerrar sus almacenes de ordenadores y centrarse en actividades de comercio electrónico. Aunque la construcción de un sitio de comercio electrónico de cierta entidad cuesta dinero, el coste de mantener una cadena de más de 70 tiendas es mucho mayor. La sustitución de un servicio existente tiene sus riesgos. Entre ellos, la pérdida de clientes que no utilicen Internet.

El cambio de Egghead.com no funcionó. La empresa cerró sus tiendas físicas durante el boom de las empresas .com en 1998 y se declaró en bancarrota en 2001.

La centralización también puede contribuir a reducir costes. El mantenimiento de una gran cantidad de sedes físicas requiere el pago de rentas y gastos indirectos, el personal que trabaja en ellas y los costes del mantenimiento de inventario en cada sede. Un negocio en Internet puede situarse en un único punto y resultar accesible a todo el mundo.

Riesgos y amenazas

Todos los negocios deben hacer frente a riesgos, competidores, robos, cambios en las preferencias del público y a desastres naturales, entre otros. La lista es interminable. Sin embargo, muchos de los riesgos a los que deben hacer frente las compañías de comercio electrónico son muy inferiores o resultan irrelevantes con respecto a otras iniciativas. Estos riesgos incluyen:

- Piratas informáticos.
- Fracaso en la atracción de suficiente negocio.
- Fallos de hardware informático.
- Fallos de alimentación, de comunicación y de redes.
- Fiabilidad de los servicios de distribución.
- Competencia excesiva.
- Errores de software.

- Cambios en las políticas e impuestos gubernamentales.
- Límites de la capacidad del sistema.

Piratas informáticos

Las amenazas más conocidas para los sitios de comercio electrónico proceden de los usuarios de ordenadores malintencionados conocidos como piratas informáticos. Todos los negocios corren el riesgo de convertirse en el objetivo de los criminales, pero no hay duda de que el comercio electrónico atrae la atención de los piratas informáticos con una variedad de intenciones y habilidades.

Los piratas pueden atacar por el desafío o la fama que supone sabotear un sitio, para robar o para obtener artículos y servicios gratuitos.

La protección de un sitio implica una combinación de tareas:

- Mantener copias de seguridad de la información importante.
- Aplicar políticas de contratación que atraigan a personal honesto y mantener su fidelidad (los ataques más peligrosos proceden del interior).
- Adoptar precauciones basadas en software, como seleccionar software seguro o actualizarlo.
- Formar al personal para identificar objetivos y puntos débiles.
- Auditar y registrar las actividades para detectar las intrusiones o los intentos de intrusión.

Los ataques más efectivos sobre sistemas informáticos aprovechan puntos débiles conocidos, como contraseñas fáciles de averiguar, malas configuraciones y versiones antiguas de software. La adopción de unas cuantas medidas puede desanimar a los atacantes con poca experiencia y garantizar la disponibilidad de una copia de seguridad si ocurre lo peor.

Fracaso en la atracción de suficiente negocio

Aunque los ataques de los piratas informáticos son muy temidos, la mayor parte de los fracasos en el ámbito del comercio electrónico viene determinada por factores económicos tradicionales. La creación y comercialización de un sitio de comercio electrónico de gran tamaño exige fuertes inversiones. Las compañías aceptan la pérdida de dinero a corto plazo si ello conlleva un refuerzo de la marca en el mercado y un incremento de clientes e ingresos futuros.

La caída de las empresas .com provocó el declive de numerosas empresas debido a la falta de capital para mantener la pérdida del mercado. En la larga lista de fracasos sonados destaca la empresa europea boo.com, que agotó sus fondos y fue absorbida tras invertir más 120 millones de dólares en seis meses. No es que Boo no vendiera, sino que gastaba mucho más de lo que obtenía.

Fallos de hardware informático

No hace falta decir que si su negocio depende de un sitio Web y falla una parte esencial de uno de los equipos, el resultado se verá afectado.

En los sitios Web con mucho tráfico o cuyo mantenimiento activo resulte esencial está justificada la existencia de sistemas redundantes para que el fallo de uno afecte al funcionamiento de todo el sistema. Como con todas las amenazas, debe determinar si la posibilidad de desactivar su sitio Web por un día a la espera de que se realicen las reparaciones pertinentes justifica los gastos en equipo redundante.

Resulta bastante sencillo configurar varios equipos en los que se ejecute Apache, MySQL y PHP, y gracias a la replicación de MySQL, también se pueden sincronizar con facilidad pero esta solución implica un aumento del hardware, de la infraestructura de red y de los costes de alojamiento.

Fallos de alimentación, comunicación, redes y distribución

Internet se basa en una compleja red de proveedores de servicios. Si su conexión con el resto del mundo falla, no podrá hacer mucho más que esperar a que el proveedor vuelva a instalar el servicio. Otro tanto se puede decir con respecto a las cortes del fluido eléctrico, a las huelgas y a otro tipo de paros relacionados con las compañías de reparto.

Existe una solución que depende del presupuesto y consiste en contratar varios servicios a proveedores distintos. El coste se incrementará pero si uno de los proveedores falla, podrá recurrir a otro. Los cortes breves de suministro eléctrico se pueden superar invirtiendo en generadores.

Competencia excesiva

Si va a abrir una tienda en una calle, no le costará mucho hacer un estudio exacto sobre la competencia con la que se va a enfrentar. Sus competidores serán principalmente negocios que vendan artículos similares y que estén situados en los alrededores. Además surgirán otros. En el ámbito del comercio electrónico, el terreno es más incierto.

Los competidores dependerán de los costes de envío y pueden encontrarse en cualquier parte del mundo. Además, estarán sujetos a las fluctuaciones de las divisas y a los costes de la mano de obra. En Internet la competencia es encarnizada y cambia a gran velocidad. Si trabaja en una categoría popular, pueden aparecer competidores todos los días.

No hay mucho que pueda hacer para eliminar el riesgo de la competencia, pero si se mantiene al tanto de los nuevos desarrollos, puede estar seguro de que su iniciativa resultará competitiva.

Errores de software

Los negocios basados en software resultan vulnerables a los errores de las aplicaciones informáticas. Para reducir la probabilidad de errores vitales, seleccione software que resulte fiable, asigne tiempo suficiente para probarlo tras cambiar partes de su sistema, disponga de un proceso de prueba formal y no permita que se realicen cambios en el sistema activo sin probarlos antes en otra parte. Para reducir la gravedad de los resultados, realice copias de seguridad actualizadas de todos los datos, mantenga configuraciones operativas de software al realizar un cambio y supervise el funcionamiento del sistema para detectar problemas rápidamente.

Cambios en las políticas e impuestos gubernamentales

La legislación sobre las empresas basadas en Internet varía según los países. Las posibilidades van desde que no exista legislación alguna a que se encuentre en fase de desarrollo o que esté suficientemente desarrollada. Esta situación es poco probable que continúe así. Como resultado, algunos modelos empresariales podrían verse amenazados, regulados o eliminados por la legislación futura. Además, surgirán impuestos. No hay forma de evitar estas cuestiones. La única solución consiste en estar atento a la nueva legislación y mantener el sitio dentro de la ley. Considere la posibilidad de integrarse en un grupo de presión cuando vayan surgiendo estas cuestiones.

Límites de la capacidad del sistema

Una cuestión que debería tener presente al diseñar su sistema es el crecimiento. Lo normal es que su sistema reciba cada vez más tráfico por lo que debería diseñarse de forma se pueda escalar para hacer frente a la nueva demanda.

Si el crecimiento es limitado puede incrementar la capacidad del sistema adquiriendo hardware más rápido. Pero los equipos tienen un límite en cuanto a la velocidad. ¿Está escrito su software para que al alcanzar ese punto, se puedan separar sus partes para compartir la carga entre varios sistemas? ¿Puede su base de datos procesar varias peticiones simultáneas procedentes de diferentes equipos?

Hay muy pocos sistemas que puedan hacer frente a un crecimiento ingente si esfuerzos, pero si diseña su sistema teniendo en cuenta el factor de la escalabilidad, podrá identificar y eliminar los cuellos de botella cuando crezca su base de clientes.

Seleccionar una estrategia

Algunos creen que Internet cambia demasiado rápido como para poder realizar planes que resulten eficaces. Pero esa mutabilidad convierte en fundamental la

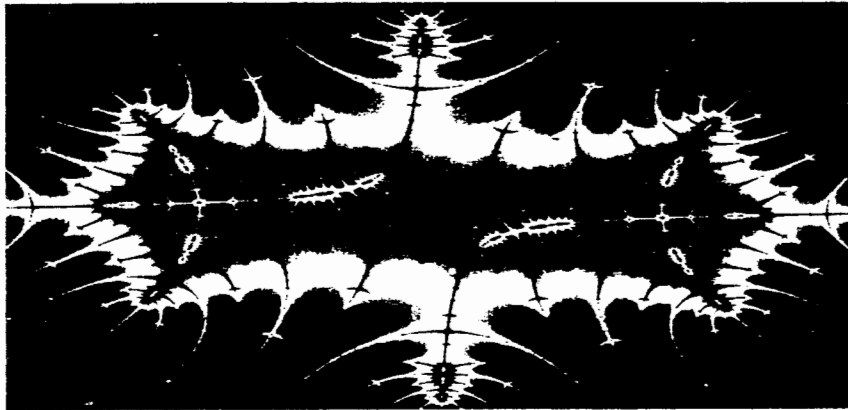
labor de planificación. Si no establece metas y selecciona una estrategia, se verá obligado a improvisar ante los cambios en lugar de anticiparse a ellos.

Tras examinar algunos de los objetivos típicos de un sitio Web comercial y algunas de las amenazas principales a las que hacer frente, es probable que ya tenga pensada alguna estrategia para el suyo.

Esta estrategia debe identificar un modelo de negocios. En general, el modelo de negocios suele ser una iniciativa cuyo funcionamiento ya se ha probado, pero en ocasiones puede tratarse de una idea en la que tenga fe. ¿Adaptará su modelo de negocios actual a la Web, imitará a un competidor o creará un servicio pionero?

A continuación

En el siguiente capítulo, abordaremos el tema de la seguridad en el comercio electrónico y le ofreceremos una descripción general de los términos, amenazas y técnicas de seguridad.



15

Aspectos de seguridad relacionados con el comercio electrónico

En este capítulo se analiza el papel de la seguridad en el comercio electrónico. Veremos quién puede estar interesado en nuestra información y cómo podrían obtenerla, los principios implicados en la creación de una política para evitar este tipo de problemas y algunas tecnologías disponibles para salvaguardar la seguridad de un sitio Web incluida la criptografía, la autenticación y el rastreo.

En este capítulo se examinarán los siguientes aspectos:

- Importancia de la información
- Amenazas contra la seguridad
- Crear una política de seguridad
- Equilibrio entre usabilidad, rendimiento, coste y seguridad
- Principios de autenticación
- Utilizar autenticación
- Fundamentos de la criptografía
- Criptografía de clave pública
- Firmas digitales
- Certificados digitales
- Servidores Web seguros
- Auditorías y registros

- Cortafuegos
- Copia de seguridad de datos
- Seguridad física

Importancia de la información

Al analizar el tema de la seguridad, lo primero que tenemos que valorar es la importancia de los datos que estamos protegiendo, tanto para nosotros como para los posibles atacantes.

Puede resultar tentador creer que siempre debería aplicarse el nivel más alto seguridad a todos los sitios, pero la protección tiene un coste. Antes de decidir el esfuerzo o los gastos que se desean invertir en el sistema de seguridad, es necesario determinar el valor de la información.

El valor de la información almacenada en el equipo de un usuario que utilice su ordenador para divertirse, el de una empresa, el de un banco y el de una organización militar es diferente, al igual que varían los esfuerzos que invertirá un atacante para obtener acceso a dicha información. Tenemos que determinar el valor que tienen los contenidos almacenados en nuestros equipos para un visitante malintencionado.

Los usuarios que utilizan el ordenador como pasatiempo dispondrán de tiempo limitado para profundizar en el tema de la seguridad de sus sistemas o en aumentarla. Como la información que almacenarán en sus equipos es poco probable que interese a otros usuarios, los ataques serán poco frecuentes y el esfuerzo invertido en ellos será limitado. Sin embargo, todos los usuarios de equipos con conexión a la red deberían tomar una serie de precauciones ya que incluso los equipos con los datos menos interesantes pueden utilizarse como plataformas para lanzar ataques a otros sistemas.

Los equipos militares son un objetivo obvio tanto para individuos como para gobiernos extranjeros. Para atacar a los gobiernos es necesario disponer de muchos medios, por lo que resulta aconsejable invertir en personal y otro tipo de recursos para garantizar la aplicación de todas las precauciones posibles.

Si es responsable de un sitio de comercio electrónico, su atractivo para los piratas informáticos se situará entre estos dos extremos, por lo que los recursos y los esfuerzos que dedique al respecto también se encontrarán entre dichos extremos.

Amenazas contra la seguridad

¿Cuáles son los riesgos que se ciernen sobre su sitio? ¿Qué amenazas existen? En un capítulo anterior se analizaron algunas de las amenazas a las que se expone el comercio electrónico. Muchas de ellas están relacionadas con la seguridad.

Las amenazas variarán en función del tipo de sitio Web pero se pueden citar las siguientes:

- Exposición de datos confidenciales
- Pérdida o destrucción de datos
- Modificar datos
- Denegación de servicio
- Errores en el software
- Repudio

En las siguientes secciones se analiza cada una de ellas.

Exposición de datos confidenciales

La información almacenada en los equipos o la transmitida de un equipo a otro, puede ser confidencial. Podría tratarse de información destinada únicamente a determinadas personas, como listas de precios de mayoristas, información suministrada por un cliente, como su contraseña, datos de contacto o el número de una tarjeta de crédito.

No debería guardar la información que no desee compartir en su servidor Web. Los servidores Web no son el lugar más aconsejable en el que guardar información secreta. Si almacena los datos sobre su nómina o su plan para la dominación del mundo en un ordenador, procure que no sea el mismo que el utilizado como servidor Web. Los servidores Web son equipos diseñados para su acceso público por lo que sólo deberían contener información que se ofrezca públicamente o que se acabe de recoger del público. Para reducir el riesgo de la exposición de datos, debe limitar los métodos de acceso a la información y los usuarios que disponen de dicho acceso, lo cual implica desarrollar las labores de diseño teniendo presente la seguridad, configurar el servidor y el software de manera correcta, programar con atención, realizar pruebas exhaustivas, eliminar los servicios innecesarios del servidor Web y exigir autenticación.

Diseñe, configure, codifique y pruebe atentamente su sitio Web para reducir los riesgos de un ataque y, lo que es más importante, para reducir la probabilidad de que un error exponga accidentalmente la información.

Suprima los servicios innecesarios de su servidor Web para reducir el número de puntos débiles potenciales. Cada servicio que esté ejecutando puede resultar vulnerable. Es necesario mantener todos los servicios actualizados para eliminar los puntos vulnerables conocidos. Los servicios no utilizados pueden resultar peligrosos. Si no utiliza el comando `rcp`, ¿por qué tenerlo instalado? Si indica al instalador que su equipo es un host de red, las distribuciones más importantes de Linux y Windows NT instalarán una gran cantidad de servicios que no necesita y que debería eliminar.

La autenticación implica solicitar a los usuarios que demuestren su identidad. Cuando un sistema sabe quién realiza una petición, puede decidir si dicha persona dispone de acceso. Existen varios métodos de autenticación de los cuales sólo se utilizan dos de forma generalizada: las contraseñas y las firmas digitales. Los analizaremos más adelante.

CD Universe ofrece un buen ejemplo del coste, tanto en dinero como en reputación, que supone permitir la exposición de información confidencial. A finales de 1999, un pirata informático, que se hacía llamar Maxus, se puso en contacto con CD Universe para indicarles que disponía de 300.000 números de tarjetas de crédito que había sustraído su sitio Web. Por la destrucción de esta información pidió una recompensa que CD Universe se negó a pagar. Como resultado, CD Universe acabó en las primeras páginas de todos los periódicos de mayor tirada cuando Maxus comenzó a hacer públicos los números de las tarjetas de crédito de sus usuarios.

Los datos también corren el riesgo de exposición en sus trayectos por la red. Las redes TCP/IP incorporan una gran cantidad de funciones que han contribuido a convertirlas en el estándar de facto para la conexión de diversas redes como Internet. Sin embargo, la seguridad no se incluye entre ellas. Los protocolos TCP/IP dividen los datos en paquetes y los reenvían de equipo en equipo hasta que alcanzan su destino. Por lo tanto, los datos pasarán a través de una gran cantidad de ordenadores hasta llegar a su destinatario, como se ilustra en la figura 15.1, y cualquiera de ellas puede ver los datos en su tránsito.

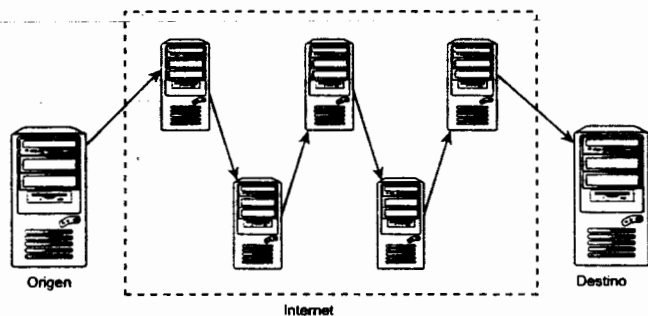


Figura 15.1. Los datos enviados a través de Internet recorren una gran cantidad de equipos potencialmente inseguros.

Para ver la ruta que siguen los datos desde un equipo hasta el equipo de destino, puede utilizar el comando `tracert` (en un equipo UNIX). Este comando devuelve las direcciones de los equipos a través de los cuales han pasado los datos para alcanzar el host de destino. Si los datos van dirigidos a un equipo de su propio país, podrían atravesar una decena de equipos diferentes. Si fueran destinados a un equipo situado fuera del país, el número de intermediarios podría superar la veintena. Si su organización es de gran tamaño y consta de una red compleja, los

datos podrían recorrer hasta cinco equipos antes de abandonar el edificio. Para proteger la información confidencial, puede cifrar los datos antes de enviarlos a través de una red y descifrarlos en el otro extremo. Los servidores Web suelen utilizar el sistema SSL (Secure Socket Layer), desarrollado por Netscape para realizar esta tarea mientras los datos navegan entre los servidores Web y los navegadores. Se trata de una forma bastante barata en términos de costes y de esfuerzos de proteger las transmisiones, pero como el servidor necesita cifrar y descifrar los datos en lugar de enviarlos y recibirlos simplemente, el número de visitantes por segundo al que puede dar servicio el equipo se reduce drásticamente.

Pérdida o destrucción de datos

La pérdida de datos puede resultar más costosa que su apropiación indebida. Si lleva meses construyendo su sitio, recogiendo información sobre usuarios y pedidos, ¿sería capaz de determinar el coste, en tiempo, reputación y dinero, resultante de perder toda esa información? Si no ha realizado ninguna copia de seguridad de esos datos, se verá obligado a volver a escribir el sitio Web y a comenzar desde cero.

Un pirata informático podría colarse en su sistema y formatear su disco duro. También podría ocurrir que un programador o un administrador poco atento eliminen el disco sin querer o que un disco se estropee. Los discos duros giran miles de veces por minuto y en ocasiones fallan. Según la ley de Murphy, fallará el disco más importante y mucho después de realizar una copia de seguridad.

Puede adoptar varias medidas para reducir la probabilidad de perder datos. Proteja sus servidores contra ataques informáticos. Reduzca al mínimo los empleados con acceso a su equipo. Contrate únicamente personal competente y atento. Compre discos duros de calidad. Utilice la arquitectura RAID para permitir el uso de varios discos duros como un disco más rápido fiable.

Independientemente del causante de las pérdidas de datos, sólo hay una forma de protección real: las copias de seguridad. La realización de copias de seguridad no es exactamente una tarea divertida y con suerte no necesitará recurrir a ellas, pero su función es vital. Asegúrese de volcar sus datos de manera periódica y de probar el procedimiento para asegurarse de que resultan recuperables. Asegúrese de almacenar las copias de seguridad lejos de los equipos habituales. Aunque es poco probable que los locales de su empresa se quemen o sufran alguna otra catástrofe, el almacenamiento de una copia de seguridad fuera de ellos es una medida de seguridad barata y eficaz.

Modificar datos

Aunque la pérdida de datos puede causar muchos daños, su modificación puede resultar aún peor. ¿Qué ocurriría si alguien logra acceder a sus datos y los modifica? La eliminación completa de los datos no tardaría mucho tiempo en detectarse, pero pregúntese cuánto tiempo llevaría detectar su modificación.

Entre las formas de modificación se incluyen cambios en los archivos de datos o ejecutables. La intención de un pirata informático puede ser modificar el aspecto de la Web u obtener beneficios fraudulentos. Mediante la sustitución de archivos ejecutables con versiones saboteadas, un pirata informático que haya logrado entrar una vez en el sistema podría crear una puerta trasera secreta para futuras visitas.

Puede proteger los datos contra su modificación al viajar por la red mediante una firma. Esta técnica no impide la modificación de los datos pero, si el receptor comprueba que la firma coincide al recibir los archivos, sabrá que el archivo no se ha modificado. Si cifra los datos para protegerlos contra la visualización no autorizada, resultarán muy difíciles de modificar durante el trayecto sin su detección.

La protección de los archivos almacenados en un servidor frente a su modificación exige el uso de las funciones de permisos de acceso a archivos que incorpore su sistema operativo y proteja el sistema de accesos no autorizados. La aplicación de permisos de archivos permite autorizar el uso del sistema, pero no modificar los archivos del sistema ni de otros usuarios. La falta de un sistema de permisos es una de las razones que convertían a los sistemas operativos Windows 95, 98 y ME en poco aptos para su uso como servidores.

Detectar las modificaciones puede resultar difícil. Si descubrimos que alguien ha penetrado en nuestro sistema de seguridad, ¿cómo podremos saber si se han modificado archivos importantes? Algunos archivos, como los archivos de datos que se almacenan en una base de datos, están ideados para cambiar con el paso del tiempo. Sin embargo, la intención de otros es permanecer invariables desde su instalación a menos que se actualicen deliberadamente. La modificación de programas y datos puede resultar engañosa, y aunque los programas puedan reinstalarse si se sospecha que han sido modificados, puede que no sepa qué versión de los datos está "intacta".

Existen aplicaciones que permiten comprobar la integridad de los archivos, como Tripwire. Esta aplicación registra información sobre archivos en un estado seguro, probablemente inmediatamente después de la instalación, y permite utilizarla en un momento posterior para verificar si los archivos han variado. Puede descargar la versión comercial o gratuita de <http://www.tripwire.com>.

Negación de servicio

Una de las amenazas más difíciles de evitar es lo que se denominado Negación de servicio (DoS, en inglés). Se produce cuando alguien impide a los usuarios acceder a un servicio o retrasa el acceso a un servicio en el que el tiempo es crucial.

A principios de 2000, se produjo una oleada de ataques DoS distribuidos a importantes sitios Web. Entre las víctimas se encontraban Yahoo!, eBay, Amazon, E-Trade y Buy.com. Estos sitios están acostumbrados a niveles de tráfico que nosotros sólo podemos concebir en sueños, pero siguen siendo vulnerables a este tipo de ataques. Aunque los atacantes no ganan nada con conseguir colapsar un sitio, el propietario del mismo puede perder ingresos, tiempo y reputación.

Algunos sitios esperan concentrar sus transacciones en determinadas horas. Algunos sitios de apuestas en línea experimentan una mayor demanda antes de un evento deportivo importante. Una de las formas en que los atacantes pretendían aprovecharse de los ataques DoS en 2004 era exigiendo una cantidad a los sitios de apuestas o les atacarían durante las horas de mayor demanda.

Una de las razones de la dificultad de evitar este tipo de ataques es que se pueden producir de diferentes formas. Se puede instalar un programa en el equipo de la víctima que utilice el tiempo del procesador del sistema, el envío inverso de correo basura o recurrir a una herramienta automatizada. El correo basura inverso envía correo basura en el que se incluye el destinatario como emisor. De esta forma, el destinatario recibirá miles de respuestas de usuarios enfadados.

Existen herramientas automatizadas que pueden lanzar ataques DoS a un destino concreto. No hay que ser un genio para buscar los puntos débiles de una serie de equipos e instalar la herramienta en los mismos. Como el proceso está automatizado, un atacante puede instalar la herramienta en un solo host en cuestión de segundos. Una vez afectados varios equipos, reciben instrucciones para inundar el destino con tráfico de red.

Protegerse de ataques DoS es una difícil tarea. Si realiza una búsqueda, puede descubrir los puertos predeterminados que utilizan las herramientas DoS habituales y cerrarlos. Puede que su enrutador cuente con un mecanismo para limitar el porcentaje de tráfico que utiliza determinados protocolos como por ejemplo ICMP. Resulta más sencillo detectar los host de una red utilizados para atacar a otros que proteger nuestros equipos de posibles ataques. Si todos los administradores de redes se comprometieran a vigilar su propia red, los ataques DoS no serían un problema. Como existen tantos métodos de ataque, la única defensa realmente eficaz consiste en controlar el comportamiento del tráfico normal y contar con una serie de expertos para que adopten las medidas oportunas en caso de que se produzca alguna situación fuera de lo normal.

Errores en el software

Es posible que el software que haya comprado, obtenido o escrito incluya errores graves. Dados los cortos plazos de desarrollo asignados a los proyectos Web, es muy probable que el software incluya errores. Todas las iniciativas comerciales basadas en procesos informáticos resultan vulnerables a software con errores.

Los errores en el software pueden causar todo tipo de comportamientos impredecibles incluida la indisponibilidad del servicio, lagunas de seguridad, pérdidas financieras y servicios deficientes. Entre las causas habituales de los errores se pueden citar las malas especificaciones técnicas, suposiciones erróneas realizadas por los desarrolladores y pruebas incompletas.

Malas especificaciones técnicas

Cuanto más escasa y ambigua resulte su documentación de diseño, más probable es que el producto final incluya errores. Aunque puede que resulte obvio especi-

ficar la anulación de un pedido si se rechaza la tarjeta de crédito de un cliente, puedo hablarles de un sitio con un alto presupuesto que incluía este error. Cuanta menos experiencia tengan los desarrolladores con el tipo de sistemas con el que están trabajando, más precisas deberían ser las especificaciones técnicas.

Suposiciones erróneas hechas por los desarrolladores

Los diseñadores y los programadores de un sistema necesitan realizar una gran cantidad de suposiciones. Es de esperar que las documenten y que resulten acertadas. Sin embargo, las suposiciones pueden resultar erróneas. Por ejemplo, un desarrollador podría asumir que los datos de entrada serán válidos, que no incluirán caracteres inusuales o que la cantidad de caracteres introducidos será inferior a un tamaño dado. También podría asumir que no tendrán lugar dos acciones simultáneas que entren en conflicto o que una tarea de procesamiento compleja lleve más tiempo que una tarea sencilla.

Suposiciones como éstas se pueden deslizar porque suelen ser ciertas. Un pirata informático puede aprovecharse de un desbordamiento de búfer generado por una suposición hecha por un programador con respecto a la longitud máxima de los datos de entrada o un usuario legítimo puede obtener mensajes de error confusos o abandonar la visita porque a los desarrolladores no se les ocurrió prever que el nombre de una persona pueda incluir un apóstrofe. Este tipo de errores se puede detectar y solucionar mediante una combinación de pruebas y revisión detallada del código.

Históricamente, el sistema operativo o las debilidades del nivel de aplicación explotadas por los piratas informática se relacionan con los desbordamientos de búfer o con los errores de sincronización.

Pruebas incompletas

Resulta prácticamente imposible verificar todas las posibles entradas de los usuarios en todos dispositivos de hardware existentes, con todos los sistemas operativos posibles y utilizando todos los parámetros de usuario disponibles. Esto es especialmente cierto en el caso de los sistemas basados en la Web.

Es necesario implementar un plan de pruebas bien diseñado que verifique todas las funciones del software en un conjunto representativo de equipos. Un conjunto de pruebas bien planeado debería probar todas las líneas de código del proyecto al menos una vez. De manera ideal, estas pruebas deberían automatizarse para poder ejecutarlas en los equipos seleccionados con muy poco esfuerzo.

El problema más importante de esta operación es que se trata de un trabajo repetitivo muy poco atractivo. Aunque hay gente a la que le gusta romper cosas, hay muy pocas a las que le guste romper la misma cosa una y otra vez. Es importante que en este proceso participen otras personas además de los desarrolladores originales. Uno de los objetivos principales de las pruebas es detectar las suposiciones erróneas realizadas por los desarrolladores. Es probable que una persona no implicada realice suposiciones diferentes. Además, los profesionales no suelen mostrarse muy inclinados a buscar errores dentro de su trabajo.

Repudio

El último riesgo que considerar es el repudio. El repudio tiene lugar cuando una parte implicada en una transacción niega haber tomado parte en ella. En el comercio electrónico puede tratarse de una persona que realice un pedido a través del sitio Web y que rechace la autorización para realizar el cargo sobre su tarjeta de crédito, o una persona que acepte algo procedente del correo electrónico y que después afirme que alguien falsificó dicho correo.

De manera ideal, las transacciones financieras deberían garantizar la seguridad de que ninguna de las partes las repudiará. Ninguna parte podría denegar su participación en una transacción o, para ser más exacto, ambas partes podrían demostrar de manera terminante las acciones realizadas por la otra parte ante un tercero, como por ejemplo un tribunal. En la práctica, esto no suele ocurrir. La autenticación ofrece ciertas garantías sobre la parte con la que se está tratando. Los certificados digitales de autenticación emitidos por una organización de confianza brindan una gran fiabilidad. También deberían poder certificarse los contenidos de los mensajes enviados por cualquiera de las partes. No sirve de mucho poder demostrar que Corp Pty Ltd nos ha enviado un mensaje si no podemos probar que hemos recibido exactamente los que los han enviado. Como se indicó anteriormente, la firma o el cifrado de los mensajes dificulta su alteración de manera subrepticia.

Para las transacciones entre las partes con una relación ya establecida, los certificados digitales y el uso de comunicaciones cifradas o firmadas proporcionan una forma efectiva de limitar el repudio. Si las transacciones son aisladas, como el contacto inicial entre un sitio de comercio electrónico y un usuario que utilice una tarjeta de crédito, esta opción no resulta tan práctica.

Las compañías de comercio electrónico deben estar dispuestas a probar su identidad y a contratar los servicios de una autoridad de certificación como VeriSign (<http://www.verisign.com>) o Thawte (<http://www.thawte.com>) para garantizar la autenticidad de la compañía. ¿Estará dispuesta esa misma compañía a rechazar a todos los clientes que no estén dispuestos a adoptar la misma medida para demostrar su identidad? En las pequeñas transacciones, los comerciantes están dispuestos a admitir un determinado nivel de fraude o riesgo de repudio a cambio de mantener el nivel de transacciones.

Equilibrio entre usabilidad, rendimiento, coste y seguridad

Por su propia naturaleza, la Web es un lugar peligroso. Este medio está diseñado para permitir que numerosos usuarios soliciten servicios desde sus equipos. La mayor parte de estas peticiones realizan peticiones de páginas Web perfectamente legítimas, pero al conectar sus equipos a Internet también existe la posibilidad de que la gente realice otros tipos de conexiones.

Aunque resulta tentador asumir que es apropiado establecer el nivel de seguridad más alto, no suele ser así. Si desea estar completamente protegido, tendrá que colocar todos los equipos en una caja fuerte sin conexión a la red. Para que los equipos resulten accesibles y se puedan utilizar, es necesario rebajar el nivel de seguridad de alguna manera.

Debemos buscar un equilibrio entre la seguridad, la usabilidad, el coste y el rendimiento. Si aumentamos la seguridad de un servicio podemos reducir su capacidad de uso, por ejemplo, al limitar lo que puede hacer la gente o pedir que se identifiquen.

El incremento de la seguridad también puede reducir el nivel de rendimiento de sus equipos. La ejecución de software para lograr que el sistema resulte más seguro (como sistemas de encriptación y detección de intrusos, escáneres de virus y operaciones de registro de usuarios) absorbe recursos. Se necesita mucho más potencial de procesamiento para suministrar una sesión cifrada, como una conexión SSL a un sitio Web, que una sesión normal. La pérdida de rendimiento se puede compensar con la adquisición de equipos o hardware más rápido que esté especialmente diseñado para operaciones de encriptación.

El rendimiento, la usabilidad, el coste y la seguridad se pueden considerar como objetivos contrapuestos. Deberá examinar los pros y los contras de cada opción y tomar una decisión que logre un compromiso en función del valor de la información, del presupuesto, de la cantidad de visitas esperadas y de los obstáculos que considere que aceptarán los usuarios legítimos.

Crear una política de seguridad

Una política de seguridad es un documento que describe

- La filosofía general sobre seguridad en su organización
- Qué se debe proteger: software, hardware y datos
- Quién es responsable de la protección de estos elementos
- Estándares de seguridad e indicadores para medir el cumplimiento de dichos estándares

A la hora de desarrollar la política de seguridad se pueden aplicar las mismas reglas utilizadas para escribir un conjunto de requisitos de software. En esta política no debería hablarse de implementaciones o soluciones, sino de requisitos de seguridad y de objetivos dentro del entorno. Y no debería actualizarse a menudo.

Debería crear un documento en el que se establezcan las directrices utilizadas para medir el cumplimiento de la política de seguridad en un entorno dado. Puede establecer directrices diferentes para las distintas partes de la organización. Sería como un documento de diseño o un procedimiento manual en el que se recoja qué se está haciendo para garantizar el nivel de seguridad requerido.

Principios de autenticación

El objetivo de la autenticación es demostrar que alguien es quien dice ser. Existen muchas formas de suministrar autenticación pero como en el caso de muchas medidas de seguridad, cuanto más seguros son los métodos más problemáticos resultan de utilizar.

Las técnicas de autenticación incluyen el uso de contraseñas, firmas digitales, medidas biométricas mediante escáneres de huellas y medidas que implican el uso de hardware como tarjetas inteligentes. En la Web sólo se utilizan dos de manera extendida: las contraseñas y las firmas digitales.

Las medidas biométricas y la mayor parte de las soluciones de hardware implican el uso de dispositivos de entrada especiales, lo que limitaría el acceso a aquellos usuarios autorizados con ordenadores equipados. Esta opción podría resultar aceptable o incluso deseable para obtener acceso a los sistemas internos de una organización, pero reduce gran parte de las ventajas de permitir el acceso al sistema en la Web.

Las contraseñas resultan fáciles de implementar, sencillas de utilizar y no requieren el uso de dispositivos de entrada especiales. Suministran un determinado nivel de autenticación pero es posible que resulten insuficientes para sistemas de alta seguridad.

El concepto de una contraseña es sencillo. El usuario y el sistema conocen la contraseña. Si otro visitante afirma ser un usuario y conoce su contraseña, el sistema lo aceptará. Este sistema resulta seguro siempre y cuando nadie más sepa o pueda adivinar la contraseña. Las contraseñas presentan en sí mismas varios puntos débiles y no suministran autenticación segura.

Muchas contraseñas resultan fáciles de averiguar. Si permite que los usuarios seleccionen sus propias contraseñas, un 50 por ciento escogerá contraseñas fáciles de descubrir, como vocablos de un diccionario o el nombre de usuario. Puede obligar a los usuarios a incluir números o signos de puntuación en sus contraseñas, aunque esta medida afectará a la usabilidad.

Otra opción consiste en mostrar a los usuarios cómo seleccionar mejores contraseñas pero de todas maneras el 25 por ciento de ellos seguirá utilizando contraseñas sencillas de adivinar. Puede implementar políticas de contraseñas que impidan a los usuarios seleccionar combinaciones fáciles comparando las contraseñas introducidas con un diccionario o exigiendo el uso de números o signos de puntuación o una combinación de letras en mayúsculas y minúsculas. El peligro de una política de este tipo es que los usuarios legítimos no logren recordar las contraseñas escogidas. Las contraseñas difíciles de recordar aumentan la probabilidad de que los usuarios realicen una acción poco segura como escribirlas en una nota y pegarla en sus monitores. Es necesario educar a los usuarios para que no escriban sus contraseñas ni las comuniquen por teléfono a alguien que afirme estar trabajando en el sistema.

Las contraseñas sólo deberían capturarse electrónicamente. Meditante el uso de programas para capturar pulsaciones del teclado en una terminal o la información

que circula por la red, los piratas informáticos pueden capturar pares de nombres de usuario y contraseñas. Puede limitar las oportunidades de capturar contraseñas cifrando el tráfico de red.

A pesar de sus defectos potenciales, las contraseñas son una forma sencilla y relativamente efectiva de autenticar usuarios. Puede que el nivel de anonimato no resulte adecuado para la seguridad nacional, pero son una solución perfecta para comprobar el estado del pedido de un cliente.

Utilizar autenticación

La mayor parte de los navegadores Web incorporan mecanismos de autenticación. Los servidores Web se pueden configurar para solicitar un nombre de usuario y una contraseña para permitir el acceso a los archivos de determinados directorios del servidor.

Cuando se necesite introducir un número de usuario y una contraseña, el navegador presentará un cuadro de diálogo parecido al de la figura 15.2.



Figura 15.2. Los navegadores Web solicitan a los usuarios que se autenticuen al intentar visitar un directorio de acceso restringido en un servidor Web.

Tanto Apache como el servidor IIS de Microsoft permiten proteger de manera sencilla una parte del sitio o el sitio en su totalidad de esta forma. PHP y MySQL incorporan muchas otras formas de lograr el mismo objetivo. MySQL resulta más rápido que la autenticación integrada. PHP suministra una autenticación más flexible o presenta la solicitud de forma más atractiva.

En un capítulo posterior veremos algunos ejemplos de autenticación.

Fundamentos de la encriptación

Un algoritmo de encriptación es un proceso matemático que transforma información en una cadena aparentemente aleatoria de datos.

Los datos de los que se parte son texto sin procesar, aunque no es importante para el proceso lo que represente la información (que se trate de texto o de otro tipo de datos). La información cifrada se conoce como texto encriptado, aunque se parezca poco a un texto en la mayor parte de los casos. La figura 15.3 muestra el proceso de encriptado en forma de diagrama de flujo. El texto que se desea cifrar se introduce en un motor de encriptación, que podría ser un dispositivo mecánico, como los equipos Enigma de la segunda guerra mundial, aunque en la actualidad presenta prácticamente siempre el aspecto de un programa informático. El motor devuelve el texto encriptado.

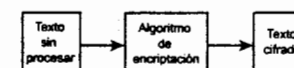


Figura 15.3. La encriptación toma texto sin procesar y lo transforma en texto encriptado aparentemente aleatorio.

Para crear el directorio protegido cuya solicitud de autenticación se muestra en la figura 15.2, utilizamos el tipo de autenticación más básica de Apache. (En el siguiente capítulo le mostraremos cómo utilizarlo.) Este método cifra las contraseñas antes de almacenarlas. Creamos un usuario con la contraseña password. Ésta se cifró y se almacenó como aWduA3X3H.mc2. Como puede observar, el texto de partida y la cadena cifrada no se parecen en nada.

Este sistema de cifrado no es reversible. Muchas contraseñas se almacenan utilizando un algoritmo de encriptación de una sola dirección. Para poder determinar si una contraseña introducida resulta correcta, no es necesario descifrar la contraseña almacenada. En su lugar, bastará con cifrar la contraseña introducida y compararla con la versión almacenada.

Muchos procesos de encriptación se pueden invertir, aunque no todos. El proceso inverso al encriptación se conoce como descifrar. La figura 15.4 muestra un proceso de encriptación de doble sentido.



Figura 15.4. El proceso de encriptación toma texto sin procesar y lo transforma en texto cifrado con aspecto aleatorio. El proceso de descifrado toma el texto encriptado y lo transforma en el texto de partida.

La criptografía tiene unos 4000 años de antigüedad, pero alcanzó la mayoría de edad en la segunda guerra mundial. Su crecimiento desde entonces ha seguido de cerca al desarrollo de las redes de ordenadores. En un principio sólo era utilizada

por las instituciones militares y organizaciones financieras. En los años 70 se extendió su uso y en los años 90 se hizo omnipresente. En los últimos años, la encriptación ha pasado de ser un concepto que la gente sólo conocía por las películas de espías y de la segunda guerra mundial a convertirse en algo de lo que se habla en los periódicos y se utiliza cada vez que se compra algo a través de navegadores Web.

Existen muchos algoritmos de encriptación disponibles. Algunos utilizan una clave secreta o privada, y otros, utilizan una clave pública y una clave privada distinta.

Encriptación de clave privada

La encriptación de clave privada se basa en usuarios autorizados que conocen o disponen de acceso a una clave. Esta clave debe mantenerse en secreto ya que de lo contrario los mensajes cifrados podrían ser leídos por personas no autorizadas. Como se muestra en la figura 15.4, tanto el remitente (la persona que cifra el mensaje) como el receptor (el que descifra el mensaje) tienen la misma clave.

El algoritmo de clave secreta más utilizado es DES (del inglés Data Encryption Standard, Estándar de encriptación de datos). Fue desarrollado por IBM en los años 70 y fue adoptado como el estándar americano para comunicaciones comerciales y gubernamentales no clasificadas. La velocidad de los ordenadores ha aumentado mucho desde entonces y DES ha quedado obsoleto desde al menos 1998.

Otros sistemas de claves secretas conocidos son RC2, RC4, RC5, triple DES e IDEA. El sistema triple DES resulta bastante seguro (paradójicamente, este sistema es dos veces más seguro que DES; si necesita un sistema tres veces más seguro, puede escribir un programa que implemente un algoritmo DES quintuple). Utiliza el mismo algoritmo que DES, pero se aplica tres veces con hasta tres claves diferentes. El mensaje de texto se cifra con la primera clave, se descifra con la segunda y se vuelve a cifrar con la tercera.

Uno de los defectos de la encriptación con clave secreta es que para enviar un mensaje seguro a alguien, es necesario disponer de un forma segura de poderles enviar la clave secreta. Si dispone de una forma segura de enviar una clave, ¿por qué no utilizarla para enviar el mensaje?

Afortunadamente, en 1976 se produjo un avance significativo cuando Diffie y Hellman publicaron el primer método de clave pública.

Encriptación de clave pública

La encriptación de clave pública se basa en dos claves, una clave pública y una clave privada. Como se ilustra en la figura 15.5, la clave pública se utiliza para cifrar mensajes y la clave privada para descifrarlos.

La ventaja de este sistema es que la clave pública, como su nombre indica, se puede distribuir públicamente. Todo el mundo al que le entreguemos nuestra clave pública puede enviarnos un mensaje seguro. Mientras mantengamos en secreto nuestra clave privada, sólo nosotros podremos descifrar el mensaje.

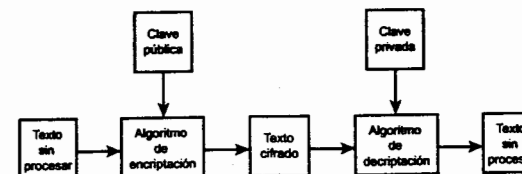


Figura 15.5. La encriptación de clave pública utiliza claves distintas para cifrar y descifrar mensajes.

El algoritmo de clave pública más utilizado es RSA, desarrollado por Rivest, Shamir y Adelman en MIT y publicado en 1978. RSA era un sistema propietario pero la patente venció en septiembre de 2000.

La capacidad para transmitir una clave pública de forma abierta y sin necesidad de preocuparse por que resulte visible para una tercera parte supone una gran ventaja. Un sistema de clave pública se utiliza para transmitir la clave para un sistema de clave secreta que se utilizará durante el resto de una comunicación de sesión. Esta complejidad añadida resulta tolerable porque los sistemas de clave secreta son unas 1000 veces más rápidos que los sistemas de clave pública.

Firmas digitales

Las firmas digitales están relacionadas con la criptografía de clave pública, pero invierten los papeles de las claves públicas y privadas. Un remitente puede cifrar y firmar digitalmente un mensaje con su clave secreta. Cuando se recibe el mensaje, el receptor puede descifrarlo con la clave secreta del remitente. Como el remitente es la única persona con acceso a la clave secreta, el receptor puede estar bastante seguro de la procedencia del mensaje y de que no se ha alterado.

Las firmas digitales resultan muy útiles. Garantizan la procedencia de los mensajes y dificultan el rechazo del envío por parte del remitente. De todos modos, es importante tener en cuenta que aunque el mensaje se ha cifrado, cualquier persona que tenga la clave pública puede leerlo. Si bien se utilizan las mismas técnicas y claves, la finalidad del uso de la encriptación en este caso es impedir la modificación de los mensajes y su repudio, no su lectura.

Como el cifrado de clave pública resulta bastante lento en el caso de mensajes de gran tamaño, se suele utilizar otro tipo de algoritmo, llamado función hash, para mejorar la eficacia. La función hash calcula un mensaje implícito o valor hash para cualquier mensaje que se le indique. El valor generado por el algoritmo no es importante. Lo importante es que el resultado sea fijo, es decir, que sea el mismo cada vez que se utiliza una entrada dada, que sea pequeño y que el algoritmo sea rápido.

Las funciones hash más habituales son MD5 y SHA. Una función hash genera un mensaje implícito que coincide con un mensaje dado. Si disponemos de ambos mensajes, podremos verificar si el texto se ha variado, siempre y cuando estemos

seguros de que no se ha tocado el mensaje implícito. La forma más habitual de crear una firma digital consiste en crear un mensaje implícito para todo el mensaje utilizando una función hash rápida y, a continuación, cifrar únicamente el mensaje implícito utilizando un algoritmo de clave pública. Seguidamente se puede enviar la firma con el mensaje a través de cualquier método normal no seguro.

Cuando se recibe un mensaje, se puede realizar su comprobación. La firma se descifra utilizando la clave pública del remitente. Se genera un valor hash para el mensaje utilizando el mismo método utilizado por el remitente. Si el valor hash descifrado coincide con el valor hash generado, podemos estar seguros de que el mensaje procede del remitente y no se ha alterado.

Certificados digitales

La posibilidad de verificar que un mensaje no se ha alterado y que procede de un usuario o de un equipo dado es un gran avance. Para las interacciones comerciales, resultaría incluso mejor disponer de la posibilidad de vincular a dicho usuario o servidor a una entidad legal real como una persona o compañía.

Un certificado digital combina una clave pública con los detalles de una organización o individuo en un formato digital firmado. En un certificado, nosotros tenemos la clave pública de la otra parte, por si queremos enviar un mensaje cifrado y tendremos los detalles de la otra parte, que podemos estar seguros de que no se han alterado.

El problema en este caso es que la fiabilidad de la información depende de lo fiable que sea el remitente ya que todo el mundo puede generar y firmar un certificado utilizando otra identidad. En las transacciones comerciales, resulta útil utilizar una tercera parte de confianza que acredite la identidad de los participantes y los detalles de sus certificados. Estas terceras partes se conocen como CA (del inglés Certifying Authorities, Autoridades de certificación). Las autoridades de certificación expiden certificados digitales a individuos y compañías sujetas a una serie de comprobaciones de identidad. Las dos CA más conocidas son VeriSign (<http://www.verisign.com>) y Thawte (<http://www.thawte.com>), pero existen otras. VeriSign y Thawte pertenecen a la misma compañía y hay muy poca diferencia entre ambas. Algunas menos conocidas, como Equifax Secure (www.equifaxsecure.com), resultan bastante más baratas.

Las autoridades firman un certificado para acreditar que se ha comprobado la identidad de una persona o compañía. Tenga en cuenta que el certificado no es una referencia ni una declaración de solvencia. No garantiza que se está tratando con una entidad fiable. Lo único que garantiza es que en caso de que nos engañen, es probable que obtengamos una dirección física y una entidad o persona contra la que dirigir la demanda.

Los certificados suministran una estructura de confianza. Si confiamos en la CA, podemos confiar en aquellas partes en las que confía la CA y a su vez en aquellas partes en las que confía la parte certificada.

Los certificados digitales se suelen utilizar para conferir un aire de respetabilidad a un sitio Web de comercio electrónico. Con un certificado emitido por una CA conocida, los navegadores Web pueden establecer conexiones SSL a nuestro sitio sin generar cuadros de diálogo de advertencia. Los servidores Web que permite conexiones SSL se suelen llamar servidores Web seguros.

Servidores Web seguros

Puede utilizar el servidor Web Apache, el servidor IIS de Microsoft o cualquier otro servidor Web comercial para establecer comunicaciones seguras con navegadores a través de SSL. Apache permite utilizar un sistema operativo de tipo UNIX, que suelen resultar más fiables pero más difíciles de configurar que IIS. El servidor Apache se puede utilizar en una plataforma Windows.

El uso de SSL sobre IIS implica sencillamente instalar IIS, generar un par de claves e instalar el certificado. El uso de SSL en Apache requiere la instalación de tres paquetes diferentes: Apache, Mod_SSL y OpenSSL. También puede obtener lo mejor de los dos mundos comprando Stronghold. Stronghold es un producto comercial disponible en <http://stronghold.redhat.com> por unos 1000 dólares. Está basado en Apache pero tiene forma de archivo binario autoinstalable y lleva preconfigurado el sistema SSL. De esta forma, se obtiene la fiabilidad de UNIX así como un producto de fácil instalación con asistencia técnica del proveedor.

Las instrucciones de instalación para los dos servidores Web más populares, Apache e IIS, se incluyen en el apéndice A. Puede comenzar a utilizar SSL de forma inmediata si genera sus propios certificados digitales pero los visitantes que acudan a su sitio recibirán una advertencia de sus navegadores indicándoles que hemos firmado nuestros propios certificados. Para poder utilizar SSL con eficacia, necesitará un certificado publicado por una autoridad de certificación.

El proceso exacto para lograrlo varía según la autoridad de certificación, pero por regla general deberá demostrar que su empresa está reconocida legalmente, que consta de una dirección física y que es el titular del nombre de dominio pertinente.

Necesitará generar una solicitud de firma de certificado. El proceso para lograrlo varía de un servidor a otro. Encontrará las instrucciones en los sitios Web de las autoridades de certificación. Stronghold e IIS incorporan un proceso basado en cuadros de diálogo mientras que Apache requiere la introducción de comandos. Sin embargo, el proceso es esencialmente el mismo para todos los servidores. El resultado final es una solicitud de firma de certificado (CSR) cifrada. Las CSR presentan un aspecto parecido al siguiente:

```
-----BEGIN NEW CERTIFICATE REQUEST-----
MIIBuwIBAAKbQQLn1XX8fAMHhtzStp9wY6BVTpUEU9bpMmhrb6vgaNzy4dT6VS
84p7wGepq5CQjfoL4Hjda+g12xzt08uxBkCD098Xg9q86CY45HZk+q6GyGOLZSOD
8cQHwh1oUP65s5Tz0180FBzpl3bHxf06aYelWYziDiFKp1BrUduaa+pk4SQIVAPLH
SV9PSz8Z7IH0g1Zr5H82oQ01AoGAWSFWYfVXPAF8h2GDb+cf97k44VkhZ+Rxpe8G
```

```
ghlfBn9L3ESWUZN0JmDLlly7dStYU98VTNekidYuaBavyEkFrny7NCUmiauaSnX
4UjtFDkNhX9j5YbCRGLmac865AT54KRu3102/dKHL06NgFPirijHy99HJ4LRY929
HkXVzswCgYBwBFH2QfK88C6JKW3ah+6cHQ4Deoiltxi627WN5HcQLwkPGn+WtYSZ
jG5tw4tqqogmJ+IP2F/5G6FI2DQP7QDvKNeAU8jXcuijuWo27S2sbhQtXgZRTZvO
jGn89BC0mIHgHQMkI7vz35mx1Skk3VNq3ehwhGCVlvoeiv2J8X2IQIVAOTRp7zp
En7Q1XnXw1a7xXbbuKP0
-----END NEW CERTIFICATE REQUEST-----
```

Tras adquirir la CSR, pagar la cuota correspondiente, conseguir la documentación que prueba nuestra existencia y verificar que el nombre de dominio que estamos utilizando es el mismo que el incluido en la documentación corporativa, estará en disposición de firmar un certificado con una autoridad de certificación.

Cuando la autoridad de certificados emita el suyo, deberá almacenarlo en su sistema e indicarle a su servidor Web dónde encontrarlo. El certificado final es un archivo de texto parecido al CSR mostrado anteriormente.

Auditorías y registros

Su sistema operativo le permitirá registrar todo tipo de eventos. Los eventos en los que puede estar interesado desde el punto de vista de la seguridad incluyen errores de red, acceso a archivos de datos concretos como los de configuración o el registro de NT y llamadas a programas como su (que se utiliza para convertirse en otro usuario, por regla general el usuario raíz, en un sistema UNIX).

Los archivos de registro pueden servir de ayuda para detectar comportamientos erróneos o malintencionados cuando tienen lugar. También se pueden utilizar para determinar cómo tuvo lugar un problema o una intrusión si se examina tras observar problemas. Los archivos de registro presentan dos problemas principales: el tamaño y la veracidad.

Si establece los criterios para detectar y registrar problemas en el nivel de mayor paranoia, terminará obteniendo registros gigantescos que resultan muy difíciles de examinar. Para trabajar con archivos de registro de gran tamaño, tendrá que recurrir a una herramienta existente o derivar algunas secuencias de comandos de la política de seguridad establecida para realizar búsquedas de eventos "interesantes" dentro de los registros.

El proceso de auditar los registros puede realizarse en tiempo real o de manera periódica.

Los archivos de registros resultan vulnerables a ataques. Si un intruso dispone de acceso de usuario raíz o de administrador a nuestro sistema, podrá alterar los archivos de registros para borrar sus huellas. Unix permite registrar eventos en un equipo diferente, lo que implica que el intruso deberá acceder a dos equipos al menos para cubrir sus huellas. Windows dispone de funcionalidad similar, pero no resulta tan sencilla de implementar.

El administrador del sistema puede realizar auditorías periódicas, pero además, podríamos contratar un servicio de auditorías externo para que controlara el comportamiento de los administradores.

Cortafuegos

El objetivo de los cortafuegos es alejar una red del mundo exterior. De la misma forma que los cortafuegos de un edificio o de un coche impiden que el fuego se extienda a otros compartimentos, los cortafuegos de red impiden que el caos se extienda por una red.

Los cortafuegos están diseñados para proteger los equipos de una red del mundo exterior. Filtran y rechazan el tráfico que no cumple las reglas establecidas en ellos. Restringe las actividades de la gente y de los equipo situados fuera del cortafuegos.

En ocasiones, los cortafuegos también se pueden utilizar para restringir las actividades de los equipos incluidos en su interior. Un cortafuegos puede limitar los protocolos de red que se pueden utilizar, los host a los que se pueden conectar o forzar el uso de un servidor proxy para reducir costes en términos de ancho de banda.

Un contrafuegos puede ser un dispositivo de hardware, como un enrutador con reglas de filtrado o un programa de software que se ejecute en un equipo. En cualquier caso, el cortafuegos necesita interfaces para las dos redes y un conjunto de reglas. Su misión consiste en supervisar todo el tráfico que intenta pasar de una red a otra. Si el tráfico cumple las reglas establecidas, será dirigido a otra red; de lo contrario, se detendrá o se rechazará.

Los paquetes se pueden filtrar por tipo, dirección de origen, dirección de destino o puerto. En algunos casos, los paquetes pueden rechazarse simplemente y en otros pueden desencadenar entradas en el registro o activar alarmas.

Copia de seguridad de los datos

No se puede subestimar la importancia de las copias de seguridad en ningún plan de recuperación de desastres. El hardware y los inmuebles se puede asegurar y sustituir, o los sitios alojados en cualquier host, pero si su software Web personal desaparece, ninguna entidad aseguradora podrá sustituirlo.

Debe hacer copias de seguridad periódicas de todos los componentes de su sitio Web (páginas estáticas, secuencias de comandos y bases de datos). La frecuencia depende del dinamismo del sitio. Si se trata de un sitio completamente estático, bastará con hacer una copia cuando se modifique. Sin embargo, el tipo de sitios que estamos tratando en este libro es probable que cambien con frecuencia, en especial si se reciben pedidos en línea. La mayor parte de los sitios con un tamaño razonable deben alojarse en un servidor con sistema RAID (del inglés Redundant Array of Inexpensive Disks, Matriz redundante de discos independientes) que admite funciones de réplica. De esta forma, queda cubierta la probabilidad de que ocurra un fallo en el disco duro. Considere, sin embargo, qué ocurriría en una situación que afecta a la matriz, al equipo o al edificio entero.

La frecuencia con la que realizar los volcados de seguridad debería corresponderse con el volumen de actualización. Estas copias de seguridad deberían almacenarse en un soporte diferente y a ser posible en un lugar distinto y seguro contra incendios, robos o desastres naturales.

Existen muchas aplicaciones para realizar funciones de copia de seguridad y recuperaciones. En nuestro caso, nos centraremos en cómo volcar un sitio construido con PHP y equipado de una base de datos MySQL.

Copia de seguridad de archivos generales

Los volcados de archivos HTML, PHP, imágenes y otros archivos que no sean de base de datos se puede realizar con facilidad en la mayor parte de los sistemas utilizando software para la realización de copias de seguridad.

Entre las herramientas gratuitas más utilizadas se puede mencionar AMANDA desarrollada por la University of Maryland. Esta utilidad se incorpora en la mayor parte de las distribuciones de UNIX y también se puede utilizar para realizar copias de seguridad en equipos Windows a través de SAMBA. Si desea saber más sobre AMANDA, dirijase a <http://www.amanda.org>.

Copia de seguridad y restauración de bases de datos MySQL

El proceso de volcado de seguridad de una base de datos en funcionamiento resulta más complicado ya que no queremos copiar ningún dato mientras la base de datos se está modificando.

En un capítulo anterior encontrará instrucciones sobre cómo volcar y restaurar una base de datos MySQL.

Seguridad física

Las amenazas de seguridad consideradas hasta el momento hacen referencia a elementos intangibles como el software, pero no debería descuidar la seguridad física de su sistema. Debe prever un sistema de aire acondicionado y sistemas de protección contra el fuego, personas (torpes o criminales), fallos en el suministro eléctrico y fallos en la red.

Su sistema debería estar protegido bajo llave en un lugar seguro. El lugar concreto dependerá de cada caso pero puede ser una habitación, una jaula o un armario. Sólo se debería conceder permiso de acceso a esta habitación al personal pertinente. El personal no autorizado podría, voluntaria o involuntariamente, desconectar los cables o intentar eludir los mecanismos de seguridad utilizando un disco de reinicio.

Los rociadores de agua pueden causar tanto daño a los componentes electrónicos como el fuego. En el pasado, se utilizaron sistemas de extinción de incendios

alimentados por gas halón para evitar este problema pero en la actualidad la producción de este gas está prohibida por el Protocolo de Montreal sobre sustancias que reducen la capa de ozono, por lo que los sistemas para la extinción de incendios deben utilizar otras alternativas menos dañinas como el gas argón o el dióxido de carbono. Puede leer más al respecto en <http://www.epa.gov/Ozone/snap/fire/qa.html>.

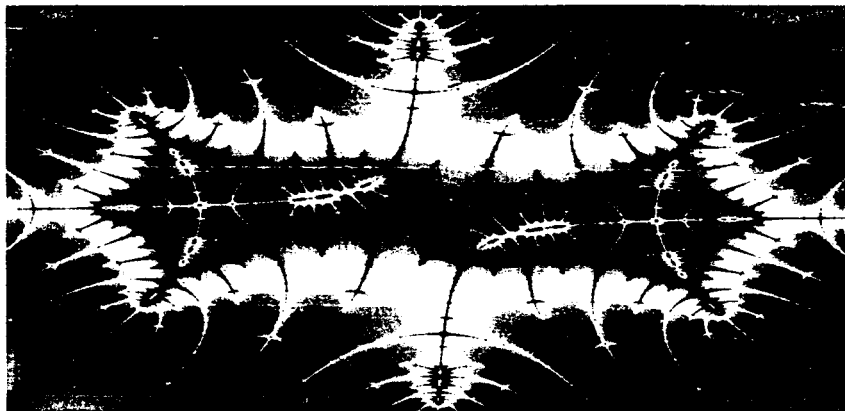
En determinados lugares, se producen breves cortes de fluido electrónico de manera habitual. En sitios con climatologías extremas o cables enterrados se suelen producir cortes de fluido de larga duración. Si el funcionamiento continuo del sistema es un factor importante debería invertir en un SAI (Sistema de alimentación ininterrumpido). El coste de un SAI capaz de mantener el fluido eléctrico para un equipo durante 10 minutos asciende a unos 300 dólares. Si se necesita un sistema para cubrir cortes de suministro más largos o más equipos, el coste se elevará. Los cortes de suministro de larga duración requieren un generador que alimente el sistema de refrigeración y los equipos.

Al igual que los fallos de suministro eléctrico, los fallos de red, que pueden durar minutos o horas, quedan fuera de nuestro control y se producen irremediablemente de tiempo en tiempo. Si el mantenimiento de la red es vital, es aconsejable contratar los servicios de varios proveedores de servicios. El coste será superior, pero en caso de fallo, su sitio seguirá siendo visible, aunque se vea afectada su capacidad.

Este tipo de problemas podrían llevarle a considerar la opción de ubicar sus equipos dentro de una infraestructura dedicada. En un negocio de tamaño medio puede que no resulte justificable el uso de un SAI que mantenga el fluido eléctrico durante varios minutos, varias conexiones de red redundantes y sistemas antiincendios. Sin embargo, en una infraestructura de calidad en la que se alojen cientos de equipos similares sí resultaría justificable.

A continuación

En el siguiente capítulo, nos centraremos de manera específica en la autenticación, función que permite a los usuarios acreditar su identidad. Examinaremos varios métodos diferentes, incluido el uso de PHP y MySQL para autenticar a nuestros visitantes.



En este capítulo veremos cómo implementar varias técnicas de PHP y MySQL para autenticar a un usuario.

Entre los aspectos que analizaremos se incluyen los siguientes:

- Identificar visitantes
- Implementar el control de acceso
- Autenticación básica
- Utilizar la autenticación básica de PHP
- Utilizar la autenticación básica .htaccess de Apache
- Utilizar la autenticación básica con IIS
- Utilizar la autenticación con mod_auth_mysql
- Crear procesos de autenticación personalizados

Identificar visitantes

La Web es un medio relativamente anónimo, pero a menudo resulta útil saber quién está visitando nuestro sitio. Afortunadamente para la privacidad de los visitantes, los datos que se pueden obtener sin su colaboración son bastante escasos.

Con un poco de trabajo, los servidores pueden averiguar bastantes datos sobre los equipos y las redes que se conectan a ellos. Los navegadores suelen identificarse, para lo cual indican al servidor qué navegador, versión y sistema operativo se está utilizando. Se puede determinar qué resolución y profundidad de color está utilizando el visitante en su pantalla así como el tamaño asignado a la ventana del navegador Web.

Cada equipo que se conecta a Internet tiene una dirección IP exclusiva. Esta dirección permite deducir algunos datos sobre el visitante. Se puede determinar a quién pertenece la IP y, aproximadamente, la ubicación geográfica del visitante. Algunas direcciones resultan más útiles que otras. Por regla general, los usuarios con conexiones permanentes a Internet tendrán una dirección permanente. A los clientes que llamen a un proveedor de acceso a Internet se les suelen asignar direcciones para su uso temporal.

Si vuelve a ver dicha dirección es probable que esté siendo utilizada por un equipo distinto y si vuelve a encontrar al visitante es probable que esté utilizando una dirección IP diferente. Las direcciones IP no resultan tan útiles para identificar a usuarios como puede parecer en un principio.

Por suerte para los usuarios Web, ninguno de los datos que ofrece el navegador sirve para identificarlos. Si desea saber el nombre u otra información sobre un visitante, tendrá que preguntarles.

Muchos sitios Web utilizan razones convincentes para obtener datos de los usuarios. El New York Times (<http://www.nytimes.com>) ofrece su contenido gratis pero sólo a aquellas personas que estén dispuestas a suministrar datos como su nombre, sexo e ingresos. El sitio Slashdot (<http://www.slashdot.org>) permite a los usuarios registrados participar en los debates con un apodo y personalizar la interfaz que ven.

La mayor parte de los sitios de comercio electrónico registra información sobre sus usuarios cuando realizan el primer pedido. De esta forma no tendrán que volver a hacerlo en los pedidos siguientes.

Tras solicitar y recabar información de los visitantes, necesitamos una forma de asociar dicha información con sus usuarios correspondientes cuando vuelvan a visitarnos. Si partimos del supuesto de que cada persona visitará su sitio desde una cuenta determinada y desde un equipo dado, y que cada visitante utiliza únicamente un equipo, podemos almacenar una cookie en el equipo del usuario para identificarle. Sin embargo, no ocurre siempre así. Con frecuencia, la gente comparte un equipo y muchos usuarios utilizan varios equipos para navegar. Por lo tanto, no quedará más remedio que preguntar al visitante quién es de nuevo. Además de solicitar que se identifique, tendrá que pedirle alguna prueba que confirme que es quién dice ser.

Como se indicó en un capítulo anterior, el proceso de pedir a los usuarios que demuestren su identidad se conoce como autenticación. El método habitual de autenticación utilizado en los sitios Web consiste en pedir a los usuarios que introduzcan un nombre de usuario y una contraseña. El proceso de autenticación se suele utilizar para conceder o rechazar el acceso a páginas o recursos concretos, pero puede resultar adecuado o útil para otros fines como la personalización.

Implementar el control de acceso

Un control de acceso sencillo no resulta difícil de implementar. El código incluido en el listado 16.1 devuelve tres posibles resultados. Si el archivo se carga sin parámetros, mostrará un formulario HTML solicitando un nombre de usuario y una contraseña. En la figura 16.1 se muestra este tipo de formulario.

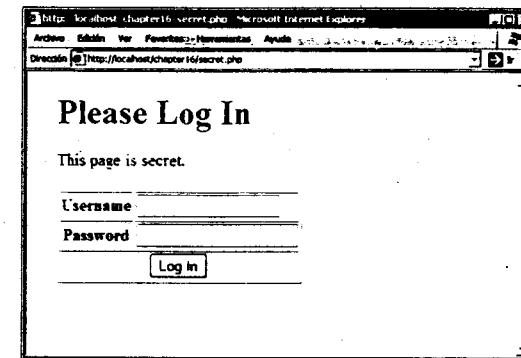


Figura 16.1. Este formulario HTML pide a los visitantes que introduzcan un nombre de usuario y una contraseña para poder acceder.

Si se han introducido los parámetros pero no son correctos, se mostrará un mensaje de error. En la figura 16.2 se muestra dicho mensaje.

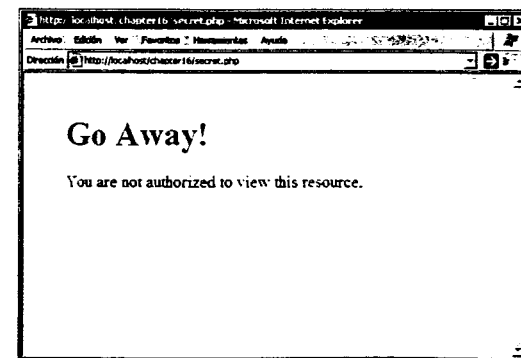


Figura 16.2. Cuando los usuarios introducen información incorrecta, tenemos que devolver un mensaje de error. En un sitio real puede que le interese proporcionar un mensaje más agradable.

Si los parámetros se han introducido y son correctos, se mostrará el contenido secreto, como se ilustra en la figura 16.3.



Figura 16.3. Cuando se introducen los detalles correctos, la secuencia de comandos muestra el contenido.

El código para crear la funcionalidad ilustrada en las figuras 16.1, 16.2 y 16.3 se muestra en el listado 16.1.

Listado 16.1. secret.php. Código PHP y HTML para proporcionar un sencillo mecanismo de autenticación.

```
<?php
//cree nombres cortos para las variables
@ $name = $_POST['name'];
@ $password = $_POST['password'];

if(empty($name) || empty($password))
{
    //El visitante tiene que introducir un nombre y una contraseña
}

?>
<h1>Please Log In</h1>
This page is secret.
<form method="post" action="secret.php">
<table border="1">
<tr>
<th> Username </th>
<td> <input type="text" name="name"> </td>
</tr>
<tr>
<th> Password </th>
<td> <input type="password" name="password"> </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" align="center">
<input type="submit" value="Log In">

```

```
</td>
</tr>
</table>
</form>
<?php
}
else if($name=='user'&&$password=='pass')
{
    // el nombre y la contraseña del visitante son correctos
    echo '<h1>Here it is!</h1>';
    echo 'I bet you are glad you can see this secret page.';
}
else
{
    // el nombre y la contraseña del visitante no son correctos
    echo '<h1>Go Away!</h1>';
    echo 'You are not authorized to view this resource.';
}
?>
```

El código del listado 16.1 constituye un sencillo mecanismo de autenticación para conceder acceso a una página a los usuarios autorizados, pero presenta algunos problemas importantes. Esta secuencia de comandos

- Incluye un nombre de usuario y una contraseña en su interior
- Almacena la contraseña en forma de texto sin procesar
- Sólo protege una página
- Transmite la contraseña en forma de texto sin procesar

Estos problemas se pueden resolver con diferentes grados de esfuerzo y éxito.

Almacenar contraseñas

Existen muchos lugares en los que almacenar nombres de usuario y contraseñas mejores que dentro de una secuencia de comandos. Los datos introducidos dentro de una secuencia de comandos resultan difíciles de modificar. Se podría escribir una secuencia de comandos que se modificara a sí misma pero no es una buena idea ya que supondría tener una secuencia de comandos en el servidor, que se ejecutaría en él pero que otros podrían modificar o escribir sobre ella. Si almacenamos los datos en otro archivo dentro del servidor resultará más sencillo escribir un programa para agregar y eliminar usuarios y alterar contraseñas.

El uso de secuencias de comandos u otros archivos de datos con funciones de almacenamiento presenta un límite en cuanto al número de usuarios que se pueden incluir sin que se vea afectada la velocidad de la secuencia de comandos. Si tiene previsto almacenar y realizar búsquedas en un archivo con una gran cantidad de elementos, debería considerar la opción de utilizar una base de datos, como se comentó anteriormente. Como regla, si el número de elementos que necesita almacenar y buscar supera los 100, utilice una base de datos en lugar de un archivo.

El uso de una base de datos para almacenar nombres de usuario y contraseñas complicará la secuencia de comandos, pero a cambio permitirá autenticar a muchos usuarios rápidamente. También permitirá escribir con facilidad una secuencia de comandos para agregar nuevos usuarios, para eliminar usuarios y para permitir que los usuarios cambien sus contraseñas.

En el listado 16.2 se incluye una secuencia de comandos para autenticar visitantes utilizando una base de datos.

Listado 16.2. secretdb.php. Utilizar MySQL para mejorar el sencillo mecanismo de autenticación.

```
<?php
$name = $_POST['name'];
$password = $_POST['password'];

if (!isset($_POST['name']) && !isset($_POST['password']))
{
    //El visitante tiene que introducir un nombre y una contraseña
?>
<h1>Please Log In</h1>
This page is secret.
<form method="post" action="secretdb.php">
<table border="1">
<tr>
<th> Username </th>
<td> <input type="text" name="name"> </td>
</tr>
<tr>
<th> Password </th>
<td> <input type="password" name="password"> </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" align="center">
<input type="submit" value="Log In">
</td>
</tr>
</table>
</form>

<?php
}
else
{
    // establezca la conexión a mysql
    $mysql = mysqli_connect( 'localhost', 'webauth', 'webauth' );
    if (!$mysql)
    {
        echo 'Cannot connect to database.';
        exit;
    }
    // seleccione la base de datos pertinente
    $selected = mysqli_select_db( $mysql, 'auth' );
    if (!$mysql)
    {
```

```
echo 'Cannot select database.';
exit;
}

// consulte la base de datos para determinar si existe un registro
// que coincida
$query = "select count(*) from authorized_users where
name = '$name' and
pass = '$password'";

$result = mysqli_query( $mysql, $query );
if (!$result)
{
    echo 'Cannot run query.';
    exit;
}
$row = mysqli_fetch_row( $result );
$count = $row[0];

if ( $count > 0 )
{
    // el nombre y la contraseña del visitante son correctos
    echo '<h1>Here it is!</h1>';
    echo 'I bet you are glad you can see this secret page.';
}
else
{
    // el nombre y la contraseña del visitante no son correctos
    echo '<h1>Go Away!</h1>';
    echo 'You are not authorized to view this resource.';
}
?>
```

La base de datos que estamos utilizando se puede crear conectándose a MySQL como usuario raíz de MySQL y ejecutando los contenidos del listado 16.3.

Listado 16.3. createauthdb.sql. Estas consultas MySQL crean la base de datos auth, la tabla auth y dos usuarios de ejemplo.

```
create database auth;
use auth;
create table authorized_users ( name varchar(20),
password varchar(40),
primary key (name)
);
insert into authorized_users values ( 'username',
'password' );
insert into authorized_users values ( 'testuser',
sha1('password') );
grant select on auth.*
to 'webauth'
identified by 'webauth';
flush privileges;
```

Cifrar contraseñas

Independientemente de dónde almacenemos las contraseñas (en una base de datos o en un archivo), no conviene hacerlo como texto sin procesar porque corremos un riesgo innecesario. Podemos utilizar un algoritmo de comprobación aleatoria (hash) de una dirección para obtener una mayor seguridad con muy poco esfuerzo.

PHP cuenta con una serie de funciones de hash unidireccionales. La más antigua y menos segura es el algoritmo Unix Crypt, que ofrece la función `crypt()`. El algoritmo Message Digest 5 (MD5), implementado en la función `md5()` es más robusto y está disponible en la mayoría de las versiones de PHP. Si no necesita compatibilidad con versiones anteriores de PHP, utilice la opción Secure Hash Algorithm 1 (SHA-1).

La función `sha1()` de PHP proporciona un completo hash criptográfico unidireccional. Su sintaxis es la siguiente:

```
string sha1 ( string str [, bool raw_output] )
```

Dada la cadena `str`, la función devolverá una cadena pseudoaleatoria de 40 caracteres. Si establece `raw_output` en `true`, obtendrá una cadena de 20 caracteres de datos binarios. Por ejemplo, dada la cadena "password", `sha1()` devuelve "5baa61e4c9b93f3f0682250b6cf8331b7ee68fd8". Esta cadena no se puede descifrar y convertir de nuevo en "password", ni siquiera por su creador, lo que puede que no resulte de gran utilidad a primera vista. Lo que hace que la función `sha1()` resulte útil es que su resultado es siempre el mismo. Por lo tanto, si utilizamos la misma cadena, la función `sha1()` devolverá el mismo resultado siempre que se ejecute.

En lugar de utilizar el siguiente código de PHP

```
if( $name == 'username' &&
    $password == 'password' )
{
    //Aceptado, las contraseñas coinciden
}
```

podemos utilizar código como éste

```
if( $name == 'username' &&
    sha1($password) == '5baa61e4c9b93f3f0682250b6cf8331b7ee68fd8' )
{
    //Aceptado, las contraseñas coinciden
}
```

No necesitamos saber qué aspecto presentaba la contraseña antes de aplicarle la función `sha1()`. Tan sólo necesitamos saber si la contraseña escrita coincide como la cifrada inicialmente con la función `sha1()`.

Como se mencionó anteriormente, no conviene incluir los nombres de usuario y las contraseñas en una secuencia de comandos de manera expresa. Utilizaremos un archivo independiente o una base de datos para almacenar esta información.

Si estamos utilizando una base de datos MySQL para almacenar los datos de autenticación, podemos utilizar la función `sha1()` de PHP o la función `SHA1()` de MySQL. Estas funciones no generan el mismo resultado, pero están diseñadas con el mismo fin.

Para utilizar `SHA1()`, podríamos volver a escribir la consulta SQL del listado 16.2 como

```
select count(*) from authorized_users where
    name = '$username' and
    password = sha1('$password')
```

La consulta contará el número de filas de la tabla `authorized_users` que tengan un nombre igual a los contenidos de `$name` y un valor `pass` igual al resultado producido por `SHA1()` aplicado a los contenidos de `$password`. Si los usuarios deben utilizar nombres de usuario exclusivos, el resultado de esta consulta será 0 o 1. Recuerde que las funciones de hash suelen devolver datos con un tamaño fijo. En el caso de SHA1, son 40 caracteres cuando se representa como cadena. Asegúrese de que las columnas de su base de datos tienen esa anchura.

Si examina de nuevo el listado 16.3, observará que hemos creado un usuario ('username') con una contraseña sin cifrar y otro usuario con una contraseña cifrada ('testuser') para ilustrar estos dos enfoques.

Proteger páginas múltiples

La tarea de crear una secuencia de comandos como las de los listados 16.1 y 16.2 para proteger más de una página resulta un poco más complicada. Como HTTP no tiene estado, no existe un enlace o asociación automática entre las solicitudes consecutivas de un mismo usuario. Este hecho dificulta la tarea de mantener datos de una página a otra, como la información de autenticación introducida por un usuario. La forma más sencilla de proteger varias páginas consiste en utilizar los mecanismos de control de acceso incorporados en su servidor Web, como veremos en breve.

Si queremos crear esta funcionalidad, podemos incluir partes de la secuencia de comandos ilustrada en el listado 16.1 dentro de las páginas que queremos proteger. Utilizando `auto_prepend_file` y `auto_append_file`, podemos adjuntar al principio o después el código requerido para cada archivo en directorios concretos. El uso de estos directorios se analizó en un capítulo anterior.

Si utilizamos este enfoque, ¿qué ocurrirá cuando nuestros visitantes recorran varias páginas de nuestro sitio? No podemos obligarles a volver a introducir sus nombres y contraseñas para cada página que deseen ver. Podemos adjuntar los detalles introducidos a cada hipervínculo de la página. Como los nombres de usuario pueden incluir espacios u otros caracteres no permitidos en los URL, deberíamos utilizar la función `urlencode()` para codificar de forma segura estos caracteres.

Sin embargo, este enfoque presenta todavía algunos problemas. Como los datos se incluirán en páginas Web enviadas al usuario así como los URL que visiten, las

páginas protegidas que visiten resultarán visibles para todos los usuarios que utilicen el mismo equipo y retrocedan por las páginas almacenadas en caché o examinen el historial del navegador. La contraseña se envía entre el navegador y el servidor cada vez que se solicita una página, lo cual no resulta muy recomendable.

Existen dos buenas formas de resolver estos problemas: la autenticación básica de HTTP y las sesiones. La autenticación básica resuelve el problema de las páginas almacenadas en caché, pero el navegador seguirá enviando la contraseña al servidor con cada petición. El control de sesiones resuelve ambos problemas. En primer lugar examinaremos el proceso de autenticación básica de HTTP y dejaremos para capítulos posteriores el análisis del control de sesión.

Autenticación básica

La autenticación de usuarios es una tarea habitual, de ahí que HTTP incorpore funciones que se ocupan de ello. Las secuencias de comandos o los servidores Web pueden solicitar autenticación desde un navegador Web. El navegador Web se encargará de mostrar un cuadro de diálogo o un elemento similar para obtener la información necesaria del usuario.

Aunque el servidor Web solicite nuevos detalles de autenticación para cada petición del usuario, el navegador Web no necesitará pedir los detalles del usuario para cada página. Por regla general el navegador almacena esta información mientras el usuario tenga una ventana del navegador abierta y la reenvía automáticamente al servidor Web cuando éste la solicite sin interacción con el usuario.

Esta función de HTTP se denomina autenticación básica. Puede desencadenarla utilizando PHP o mecanismos incorporados al servidor Web. Examinaremos el método utilizado por PHP, por Apache y por IIS.

El proceso de autenticación básica transmite el nombre de usuario y la contraseña de un usuario en forma de texto sin procesar, por lo que no resulta muy seguro. HTTP 1.1 contiene un método algo más seguro conocido como autenticación de texto implícita, que utiliza un algoritmo de comprobación aleatoria (habitualmente MD5) para disfrazar los detalles de la transacción. Muchos servidores Web y las versiones más actuales de los mismos admiten la autenticación de texto implícita, pero no ocurre así con un número significativo de navegadores Web antiguos y una versión del estándar incluido en Microsoft IE e IIS incompatible con productos que no son de Microsoft.

Además del problema de compatibilidad con los navegadores Web, la autenticación de texto implícita resulta todavía poco segura. Tanto la autenticación básica como su variante por medio de resúmenes ofrecen un bajo nivel de seguridad. Ninguna garantiza a los usuarios que se está interactuando con el equipo deseado. Ambas permiten que un pirata informático pueda reproducir la misma petición en el servidor. Como la autenticación básica transmite la contraseña del usuario en forma de texto sin procesar, cualquier pirata informático podría capturar paquetes y suplantar al usuario para realizar una petición.

La autenticación básica ofrece un nivel bajo de seguridad similar al de las conexiones a través de Telnet o FTP, ya que las contraseñas se transmiten en forma de texto sin procesar. La autenticación de texto implícita resulta un poco más segura, ya que cifra las contraseñas antes de transmitir las. Para proteger todas las partes de una transacción Web de forma segura se puede utilizar SSL y los certificados digitales. Consulte el siguiente capítulo, si desea implementar un sistema de protección seguro. Sin embargo, en muchas ocasiones, resulta apropiado utilizar un sistema rápido aunque relativamente inseguro, como la autenticación básica.

La autenticación básica protege un dominio con nombre y exige el uso de un nombre de usuario y una contraseña válidos. Los dominios reciben nombres para poder alojar más de uno en el mismo servidor. Se puede dar el caso de que distintos archivos o directorios del mismo directorio formen parte de distintos dominios y que cada uno de ellos esté protegido por un conjunto diferente de nombres y contraseñas. Los dominios con nombre también permiten agrupar varios directorios en un host físico o virtual como dominio y utilizar una contraseña para protegerlos todos.

Utilizar autenticación básica en PHP

Por regla general, las secuencias de comandos son multiplataforma pero el uso de la autenticación básica se basa en variables de entorno establecidas por el servidor. Para que una secuencia de comandos HTTP se pueda ejecutar en Apache utilizando PHP, en forma de módulo Apache o en IIS utilizando PHP como módulo ISAPI, es necesario detectar el tipo de servidor y comportarse de forma ligeramente diferente. La secuencia de comandos del listado 16.4 se ejecutará en ambos servidores.

Listado 16.4. PHP puede desencadenar autenticación HTTP básica.

```
<?php
// Si el usuario está utilizando IIS, necesitamos establecer $PHP_AUTH_USER
// y $PHP_AUTH_PW
if (substr($_SERVER['SERVER_SOFTWARE'], 0, 9) == 'Microsoft' &&
    !isset($_SERVER['PHP_AUTH_USER']) &&
    !isset($_SERVER['PHP_AUTH_PW']) &&
    substr($_SERVER['HTTP_AUTHORIZATION'], 0, 6) == 'Basic '
)
{
    list($_SERVER['PHP_AUTH_USER'], $_SERVER['PHP_AUTH_PW']) =
        explode(':', base64_decode(substr($_SERVER['HTTP_AUTHORIZATION'], 6)));
}

// Sustituya esto si se trata de una instrucción con una base de datos
// o similar
if ($_SERVER['PHP_AUTH_USER'] != 'user' || $_SERVER['PHP_AUTH_PW'] != 'pass')
{
```

```
// el visitante no ha introducido sus datos o su
// nombre y contraseña no son correctos

header('WWW-Authenticate: Basic realm="Realm-Name"');
if (substr($_SERVER['SERVER_SOFTWARE'], 0, 9) == 'Microsoft')
    header('Status: 401 Unauthorized');
else
    header('HTTP/1.0 401 Unauthorized');

echo '<h1>Go Away!</h1>';
echo 'You are not authorized to view this resource.';
}
else
{
    // el visitante ha introducido los datos correctos
    echo '<h1>Here it is!</h1>';
    echo '<p>I bet you are glad you can see this secret page.</p>';
}
?>
```

El código del listado 16.4 actúa de forma muy similar a la de los listados anteriores del capítulo. Si un usuario no ha introducido la información de actualización, se le pedirá. Si los datos introducidos son incorrectos, se devolverá un mensaje rechazándolos. Si incluye un nombre de usuario y una contraseña correctos, se devolverán los contenidos de la página. El usuario verá una interfaz algo diferente a la devuelta por los listados anteriores. No suministramos un formulario HTML para la información de inicio de sesión. El navegador del usuario mostrará un cuadro de diálogo. Para algunas personas, será una mejora mientras que otros preferirán disponer de control completo sobre los aspectos visuales de la interfaz. En la figura 16.4 se presenta el cuadro de diálogo de inicio de sesión que devuelve Internet Explorer.

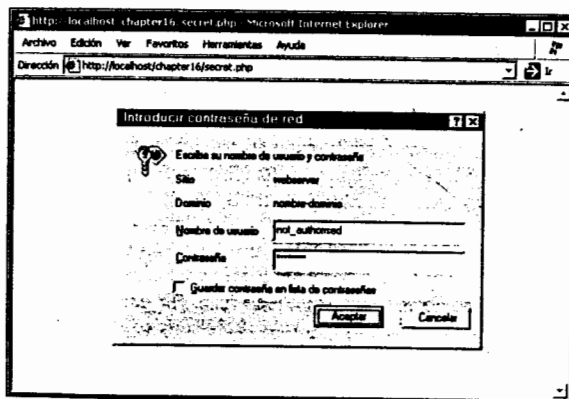


Figura 16.4. El navegador del usuario se encarga de la apariencia del cuadro de diálogo al utilizar la autenticación HTTP.

Como el proceso de autenticación se delega en las funciones integradas en el navegador, éste opta por ejercer cierta discreción al procesar los intentos de autorización fallidos. Internet Explorer permite al usuario realizar la autenticación tres veces antes de mostrar la página de rechazo. Netscape permitirá que el usuario intente autenticarse las veces que lo desee (entre los distintos intentos, mostrará una cuadro de diálogo indicando que la autorización ha fallado y preguntará al usuario si desea intentarlo de nuevo). Netscape sólo muestra la página de rechazo si el usuario hace clic en **Cancelar**. Como en el caso del código de los listados 16.1 y 16.2, podemos incluir el código del listado 16.4 en las páginas que deseemos proteger o adjuntarlos al principio de todos los archivos de un directorio.

Utilizar autenticación básica con los archivos .htaccess de Apache

Podemos obtener resultados muy similares a los de la secuencia de comandos anterior sin escribir una secuencia de comandos de PHP.

El servidor Web Apache incorpora una gran cantidad de módulos de autenticación diferentes que se pueden utilizar para determinar la validez de los datos introducidos por un servidor. El más sencillo de utilizar es `mod_auth`, que compara pares de nombre y contraseña con las líneas de un archivo de texto incluido en el servidor. Para lograr el mismo resultado de la secuencia de comandos anterior, necesitamos crear dos archivos HTML distintos, uno para el contenido y otro para la página de rechazo. En los ejemplos anteriores nos saltamos algunos elementos de HTML, entre ellos las etiquetas `<html>` y `<body>`, que deberíamos incluir al generar HTML. El listado 16.5 recoge el contenido que ven los usuarios autorizados. Hemos llamado a este archivo `content.html`. El listado 16.6 recoge la página de error, que hemos llamado `rejection.html`. La visualización de esta página es opcional, pero incorpora un toque profesional si se incluye información útil en ella. Como la página se mostrará cuando un usuario intente entrar en un área protegida, el contenido útil podría incluir instrucciones sobre cómo registrarse para obtener una contraseña o cómo recuperarla y que nos la envíen por correo electrónico si la hemos olvidado.

Listado 16.5. `content.html`. Contenido de ejemplo.

```
<html><body>
<h1>Here it is!</h1>
<p>I bet you are glad you can see this secret page.</p>
</body></html>
```

Listado 16.6. `rejection.html`. Página de error de ejemplo.

```
<html><body>
<h1>Go Away!</h1>
```

```
<p>You are not authorized to view this resource.</p>
</body></html>
```

Estos archivos no contienen nada nuevo. El código verdaderamente interesante para este ejemplo se recoge en el listado 16.7. Este archivo se puede denominar `.htaccess` y controlará el acceso a los archivos y a todos los subdirectorios incluidos dentro de su directorio.

Listado 16.7. `.htaccess`. Un archivo `.htaccess` puede establecer muchos parámetros de configuración de Apache, incluyendo la activación del proceso de autenticación.

```
ErrorDocument 401 /chapter16/rejection.html
AuthUserFile /home/book/.htpass
AuthGroupFile /dev/null
AuthName "Realm-Name"
AuthType Basic
require valid-user
```

El listado 16.7 es un archivo `.htaccess` para activar un proceso de autenticación básico en un directorio. En un archivo `.htaccess` se pueden configurar muchos parámetros, pero las seis líneas del utilizado en este ejemplo se relacionan con el proceso de autenticación.

La primera línea

```
ErrorDocument 401 /chapter16/rejection.html
```

indica a Apache qué documento mostrar para aquellos visitantes que no logren autenticarse (el error HTTP 401). Puede utilizar otras directivas `ErrorDocument` para suministrar páginas personalizadas para otros errores HTTP como el 404. Su sintaxis es la siguiente:

```
ErrorDocument número_de_error URL
```

Para que una página procese el error 401, es importante que el URL dado esté disponible públicamente. No resulta muy útil suministrar una página de error personalizada para indicar a los usuarios que ha fallado su autorización si la página está bloqueada en un directorio en el que necesitan autenticarse para poder verlo.

La línea

```
AuthUserFile /home/book/.htpass
```

indica a Apache dónde encontrar el archivo que contiene las contraseñas autorizadas de los usuarios. Este archivo se suele denominar `.htpass` pero puede asignarle el nombre que desee. Lo importante no es el nombre sino el lugar utilizado para almacenarlo. No debería almacenarse dentro del árbol Web ya que se podría descargar a través del servidor Web. En el listado 16.8 se recoge el archivo `.htpass` de ejemplo.

Además de especificar los usuarios individuales que están autorizados, es posible especificar que sólo aquellos autorizados que se incluyan en determinados gru-

pos dispongan de acceso a los recursos. En nuestro caso no lo hemos hecho, por lo que la línea

```
AuthGroupFile /dev/null
```

establece que el archivo `AuthGroupFile` apunte a `/dev/null`, un archivo especial de los sistemas Unix cuyo valor queda garantizado como nulo.

Como el ejemplo PHP, para utilizar autenticación HTTP, necesitamos aplicar un nombre a nuestro dominio de la siguiente forma:

```
AuthName "Nombre-Dominio"
```

Puede seleccionar el nombre de dominio que desee, pero recuerde que este nombre se mostrará a los visitantes.

Como se admiten varios métodos de autenticación, necesitamos especificar el que estamos utilizando.

Vamos a utilizar la autenticación de tipo `Basic` como se especifica en la siguiente directiva:

```
AuthType Basic
```

Necesitamos especificar quién dispone de acceso. Podemos especificar usuarios o grupos concretos, o como hemos hecho, todos los accesos de usuarios autenticados. La línea

```
require valid-user
```

especifica que se conceda acceso a cualquier usuario válido.

Listado 16.8. `htpass`. El archivo de contraseñas almacena nombres de usuario y la contraseña cifrada de cada usuario.

```
user1:0nRp9M80GS7zM
user2:nC13sOT0hp.ow
user3:yjQMCPWjXFTzU
user4:L0m1MEi/hAme2
```

Cada línea del archivo `.htpass` contiene un nombre de usuario, dos puntos y la contraseña cifrada del usuario.

Los contenidos exactos del archivo `.htpass` variarán. Para crearlo, se utiliza un pequeño programa llamado `htpasswd` que se incluye en la distribución de Apache.

El programa `htpasswd` se utiliza de una de las siguientes formas:

```
htpasswd [-cmdps] archivo_de_contraseñas nombre_de_usuario
```

o

```
htpasswd -b[cmdps] archivo_de_contraseñas nombre_de_usuario contraseña
```

El único modificador que necesita utilizar es `-c`. Este modificador indica a `htpasswd` que cree el archivo. Debe utilizarlo para el primer usuario que agregue.

Debe tener cuidado de no utilizarlo para el resto de los usuarios porque si el archivo existiese, `htpasswd` lo eliminaría y crearía uno nuevo.

Los modificadores opcionales `m`, `d`, `p` o `s` se pueden utilizar si desea especificar el algoritmo de cifrado que desea utilizar (incluida la opción de no utilizar cifrado alguno). El modificador `b` indica al programa que espere la contraseña como parámetro, en lugar de solicitarla, lo cual resulta útil si desea llamar a `htpasswd` de forma no interactiva como parte de un proceso por lotes, pero no debería utilizarse si está llamando a `htpasswd` desde la línea de comandos.

Los siguientes comandos crean el archivo que se muestra en el listado 16.8:

```
htpasswd -bc /home/book/.htpass user1 pass1
htpasswd -b /home/book/.htpass user2 pass2
htpasswd -b /home/book/.htpass user4 pass3
htpasswd -b /home/book/.htpass user4 pass4
```

Este tipo de autenticación resulta sencillo de configurar, pero el uso de un archivo `.htaccess` de esta forma plantea una serie de problemas. Los usuarios y las contraseñas se almacenan en un archivo de texto. Cada vez que un navegador solicita un archivo protegido por el archivo `.htaccess` el servidor debe analizar dicho archivo y, a continuación, el archivo de contraseñas, para determinar la coincidencia del nombre de usuario y la contraseña. En lugar de utilizar un archivo `.htaccess`, podríamos especificar las mismas acciones en el archivo `httpd.conf`, el archivo de configuración principal para el servidor Web. Cada vez que se solicita un archivo se analiza un archivo `.htaccess`. El archivo `httpd.conf` sólo se analiza cuando el servidor se abre inicialmente. Este método resulta más rápido pero obliga a detener y reiniciar el servidor si necesita realizar cambios.

Independientemente de dónde almacene las directivas de servidor, será necesario comprobar la contraseña en el archivo de contraseñas de cada petición. Esta técnica, como en el caso de las vistas anteriormente en las que se utiliza un archivo sin procesar, no resulta adecuada cuando se manejan cientos o miles de usuarios.

Autenticación básica con IIS

Como Apache, IIS admite autenticación HTTP. Apache utiliza el enfoque de UNIX y se controla mediante la edición de archivos de texto. En el caso de IIS, la configuración se realiza a través de cuadros de diálogo.

Windows XP permite cambiar la configuración de Internet Information Server 5 (IIS5) utilizando el Administrador de servicios de Internet. Esta utilidad se incluye dentro de la sección Herramientas administrativas del Panel de control.

El Administrador de servicios de Internet presenta un aspecto parecido al que se recoge en la figura 16.5. El control de árbol situado en la parte izquierda muestra que el servidor `windows-server` incluye varios servicios. En el que estamos interesados es el sitio Web predeterminado. Dentro de este sitio Web, tenemos un directorio llamado `protected`. Dentro de este directorio hay un archivo llamado `content.html`.

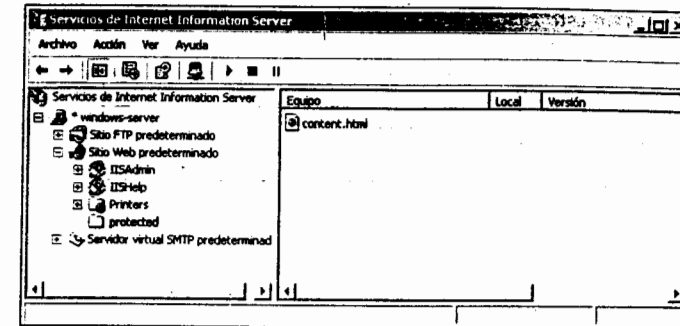


Figura 16.5. La consola de administración de Microsoft permite configurar Internet Information Server 5.

Para agregar autenticación básica al directorio `protected`, haga clic con el botón derecho del ratón sobre él y seleccione **Propiedades** en el menú contextual. El cuadro de diálogo **Propiedades** permite cambiar una gran cantidad de parámetros del directorio. Las dos fichas en las que estamos interesados son **Seguridad de directorios** y **Errores personalizados**. Una de las opciones de la ficha de **Seguridad de directorios** es **Control de autenticación y acceso anónimo**. Si hace clic sobre el botón **Modificar** se abrirá el cuadro de diálogo que se muestra en la figura 16.6.

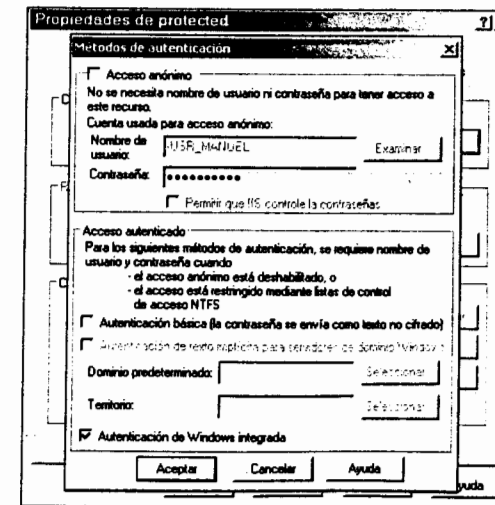


Figura 16.6. IIS5 permite el acceso anónimo de manera predeterminada, pero nos permite activar la autenticación.

Dentro de este cuadro de diálogo, podemos deshabilitar el acceso anónimo y activar la autenticación básica. Con los parámetros que se muestran en la figura 16.6, sólo aquellos usuarios que suministren un nombre y una contraseña adecuados pueden ver los archivos de este directorio.

Para poder duplicar el comportamiento de los ejemplos anteriores, incluiremos una página para indicar a los usuarios que sus detalles de autenticación no son correctos. Al cerrar el cuadro de diálogo de los métodos de autenticación podremos seleccionar la ficha Errores personalizados.

La ficha Errores personalizados, ilustrada en la figura 16.7, asocia errores a mensajes de error. En este caso, hemos almacenado el mismo archivo de rechazo utilizado anteriormente, `rejection.html`, ilustrado el listado 16.6. IIS permite incluir mensajes de error más específicos que los que permite Apache, con el código de error HTTP que tuvo lugar y una explicación. Podemos incluir diferentes mensajes para cada caso, pero en nuestro ejemplo hemos optado por sustituir los dos que van a tener lugar en este ejemplo con nuestra página de error.

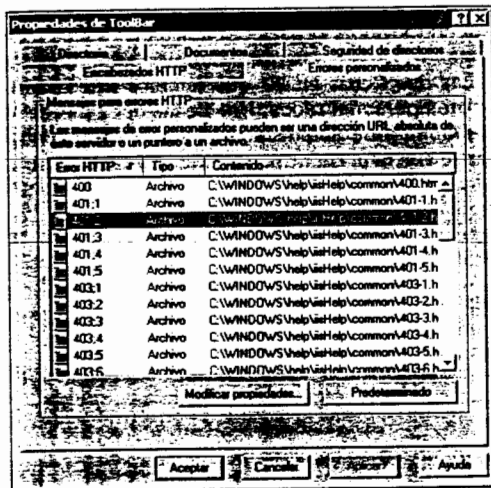


Figura 16.7. La ficha Errores personalizados permite asociar páginas de error a eventos de error.

Esto es todo lo que necesitamos para implementar la autenticación de este directorio utilizando IIS5. Como ocurre con gran parte del software de Windows, resulta más sencillo de configurar que el software paralelo de Unix, pero más difícil de copiar de un equipo a otro o de un directorio a otro. También resulta más sencillo equivocarse al configurarlo y hacer que el equipo resulte inseguro.

El peor defecto de IIS es que para autenticar a los usuarios Web compara los datos de registro con cuentas incluidas en el equipo. Si queremos permitir que el

usuario "john" se registre con la contraseña "password", necesitamos crear una cuenta de usuario en el equipo o en un dominio con su nombre y contraseña. Es necesario poner mucha atención al crear cuentas para procesos de autenticación Web de forma que los usuarios dispongan únicamente de los derechos de cuenta que necesiten para ver páginas Web y ningún otro derecho como acceso Telnet.

Utilizar autenticación `mod_auth_mysql`

Como ya se ha indicado, el uso de `mod_auth` con Apache es un método sencillo de configurar y eficaz. Sin embargo, como almacena los sitios en un archivo de texto, no resulta práctico para sitios con tráfico que reciban la visita de una gran cantidad de usuarios.

Afortunadamente, puede disfrutar de la misma facilidad de uso que `mod_auth` y de la velocidad de una base de datos utilizando `mod_auth_mysql`. Este módulo funciona prácticamente igual que `mod_auth`, pero como utiliza una base de datos MySQL en lugar de un archivo de texto, permite buscar sobre una larga lista de usuarios rápidamente.

Para utilizar este módulo, es necesario compilarlo e instalarlo en su sistema o pedirle a su administrador de sistemas que lo instale.

Instalar `mod_auth_mysql`

Para poder utilizar `mod_auth_mysql`, necesitará configurar Apache y MySQL siguiendo las instrucciones incluidas en el Apéndice A con una serie de pasos adicionales. Las instrucciones de los archivos `README` y `USAGE` de esta distribución resultan bastante buenas. A continuación, incluimos un resumen de las mismas.

1. Obtenga el archivo de distribución correspondiente al módulo. Se encuentra incluido en el CD-ROM que se adjunta al libro, pero puede obtener la última versión de <http://sourceforge.net/projects/mod-auth-mysql/>.
2. Descomprima el código fuente.
3. Cambie al directorio `mod_auth_mysql`, ejecute `make` y, tras ello, `make install`. Puede que tenga que modificar la ubicación de instalación de MySQL en este archivo.
4. Añada la siguiente línea a `httpd.conf`:

```
LoadModule mysql_auth_module libexec/mod_auth_mysql.so
```

para cargar dinámicamente el módulo en Apache.

5. Cree una base de datos y una tabla en MySQL para incluir la información de autenticación. No tiene por qué tratarse de una base de datos o tabla diferen-

te; puede utilizar una tabla existente como la base de datos auth del ejemplo utilizado anteriormente.

6. Agregue una línea al archivo `httpd.conf` para suministrar al módulo `mod_auth_mysql` los parámetros que necesita para establecer la conexión a MySQL. La directiva presentará este aspecto:

```
Auth_MySQL_Info hostname user password
```

¿Funcionó?

La forma más sencilla de comprobar si la compilación funciona es ver si se inicia el servidor Apache. Para iniciar Apache, escriba lo siguiente en caso de incorporar compatibilidad SSL:

```
/usr/local/apache/bin/apachectl startssl
```

Si no incorpora compatibilidad SSL, escriba

```
/usr/local/apache/bin/apachectl start
```

Si se inicia con la directiva `Auth_MySQL_Info` en el archivo `httpd.conf`, el módulo `mod_auth_mysql` se agregará satisfactoriamente.

Utilizar `mod_auth_mysql`

Tras instalar el módulo, su uso no resultará más complicado que el de `mod_auth`. El listado 16.9 muestra un ejemplo del archivo `.htaccess` que autenticará usuarios con contraseñas cifradas almacenadas en la base de datos creada anteriormente en este capítulo.

Listado 16.9. El archivo `.htaccess` autentica usuarios utilizando una base de datos MySQL.

```
ErrorDocument 401 /chapter16/rejection.html

AuthName "Realm Name"
AuthType Basic

Auth_MySQL_DB auth
Auth_MySQL_Encryption_Types MySQL
Auth_MySQL_Password_Table auth
Auth_MySQL_Username_Field name
Auth_MySQL_Password_Field pass

require valid-user
```

Como puede observar la mayor parte del listado 16.9 es igual a la del listado 16.7. Queda por especificar un documento de error para cuando falla la autenticación

ción (error 401). También especificamos autenticación básica y el nombre del dominio. Como ocurre con el listado 16.7, permitimos el acceso de cualquier usuario válido y autenticado.

Como estamos utilizando el módulo `mod_auth_mysql` y no queremos utilizar todos los parámetros predeterminados, disponemos de algunas directivas para especificar cómo debería funcionar. `Auth_MySQL_DB`, `Auth_MySQL_Password_Table`, `Auth_MySQL_Username_Field` y `Auth_MySQL_Password_Field` especifican el nombre de la base de datos, la tabla, el campo de nombre de usuario y el campo de contraseña, respectivamente.

Hemos incluido la directiva `Auth_MySQL_Encryption_Types` para especificar que queremos utilizar el cifrado de contraseñas MySQL. Los valores aceptables son `Plaintext`, `Crypt_DES` o `MySQL_Crypt_DES` (el predeterminado) utiliza el sistema de contraseñas cifradas DES estándar de UNIX.

Desde la perspectiva del usuario, este ejemplo del módulo `mod_auth_mysql` funciona exactamente igual que el ejemplo `mod_auth`. El navegador Web le presentará un cuadro de diálogo. Si la autenticación resulta satisfactoria, se mostrará el contenido. Si la autenticación falla, se devolverá la página de error.

Para muchos sitios Web, el módulo `mod_auth_mysql` es ideal. Es rápido, relativamente sencillo de implementar y permite utilizar cualquier mecanismo que resulte práctico para agregar entradas de base de datos para nuevos usuarios. Para obtener más flexibilidad y la posibilidad de lograr un control más exhaustivo sobre secciones de las páginas, puede implementar su propio sistema de autenticación utilizando PHP y MySQL.

Crear un sistema de autenticación propio

Hemos visto cómo crear nuestros propios métodos de autenticación incluyendo algunos defectos y ciertos compromisos, y hemos utilizado métodos de autenticación incorporados, que resultan menos flexibles que escribir nuestro propio código. En un capítulo posterior, cuando abordemos el tema del control de sesiones, podremos escribir nuestro propio sistema de autenticación con menos compromisos que en este capítulo. En un capítulo posterior, desarrollaremos un sistema de autenticación simple de usuario que evite algunos de los problemas vistos aquí utilizando sesiones para realizar el seguimiento de variables entre páginas.

En otro capítulo posterior, aplicaremos este enfoque a un proyecto del mundo real y veremos cómo se puede utilizar para implementar un sistema de autenticación más exhaustivo.

Lecturas adicionales

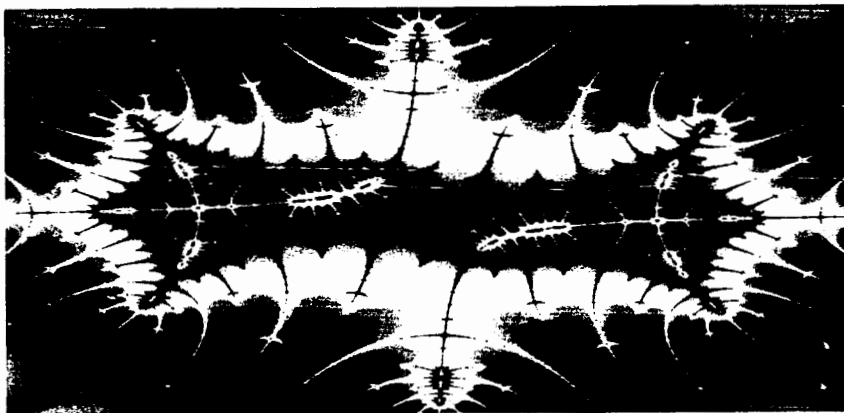
Los detalles de la autenticación HTTP se especifican en la RFC 2617, que está disponible en <http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc2617.txt>.

La documentación de `mod_auth`, que controla la autenticación básica en Apache, puede encontrarla en http://www.apache.org/docs/mod/mod_auth.html.

La documentación del módulo `mod_auth_mysql` se incluye en el archivo de descarga. El tamaño de este archivo es pequeño, por lo que merece la pena descargarlo y consultar el archivo `readme`.

A continuación

En el siguiente capítulo se explica cómo salvaguardar los datos en todas las fases de procesamiento, desde su entrada, hasta su transmisión y almacenamiento. Incluye el uso de SSL, certificados digitales y cifrado.



En este capítulo, vamos a explicar cómo tratar de forma segura los datos de usuario desde la introducción y transmisión hasta la fase de almacenamiento, lo que nos permitirá implementar una transacción entre nosotros y un usuario de forma segura de extremo a extremo. En este capítulo nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Suministrar transacciones seguras
- Utilizar SSL (Secure Sockets Layer, Capa de sockets segura)
- Almacenamiento seguro
- Determinar si almacenar o no números de tarjeta de crédito
- Utilizar encriptación en PHP

Suministrar transacciones seguras

Para garantizar el suministro de transacciones seguras a través de Internet es necesario examinar el flujo de información de nuestro sistema y garantizar la seguridad de la información en cada punto. En el tema de la seguridad de Internet, no hay conceptos absolutos. Ningún sistema tiene garantizada su impenetrabilidad para siempre. El término seguro indica que el nivel de esfuerzo aplicado a un sistema o transmisión es alto comparado con el valor de la información.

Si queremos dirigir nuestros esfuerzos de seguridad de manera eficaz, necesitamos examinar el flujo de la información a través de todas las partes del sistema. En la figura 17.1 se ilustra el flujo que sigue la información de usuario en una aplicación típica escrita utilizando PHP y MySQL.

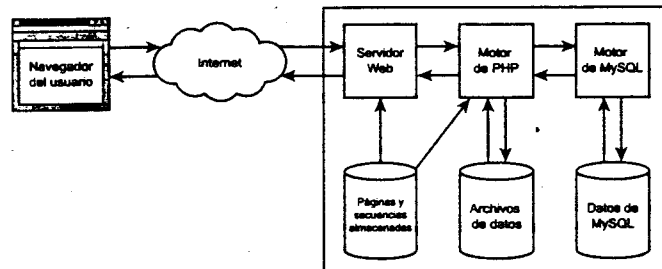


Figura 17.1. La información de usuario es almacenada o procesada por los siguientes elementos de un entorno de aplicación Web típico.

Los detalles de cada transacción que tenga lugar en su sistema pueden variar en función del diseño, de los datos del usuario y de las acciones que desencadenaron la transacción. Puede examinar todos estos elementos de una manera similar. Cada transacción entre una aplicación Web y un usuario comienza con el envío de una solicitud desde el navegador del usuario a través de Internet hasta el servidor Web. Si la página es una secuencia de comandos de PHP, el servidor Web delegará el procesamiento de la página en el motor PHP.

La secuencia de comandos de PHP puede leer y escribir datos en el disco. También puede incluir o requerir otros archivos de PHP o HTML. Así mismo puede enviar consultas de SQL al demonio de MySQL y recibir respuestas. El motor de MySQL es responsable de leer y escribir sus propios datos en el disco.

Este sistema tiene tres partes fundamentales:

- El equipo del usuario
- Internet
- El sistema

A continuación, analizaremos los aspectos de seguridad relacionados con cada una de estas partes de manera separada, pero obviamente el equipo del usuario e Internet son las que quedan más lejos de nuestro control.

El equipo del usuario

Desde nuestro punto de vista, el equipo del usuario ejecuta un navegador Web. No disponemos de control sobre factores como la seguridad aplicada al equipo.

Debemos tener en cuenta que el equipo puede resultar muy poco seguro o que se trate de un terminal compartido en una biblioteca, escuela o café.

Existen muchos navegadores diferentes en el mercado y cada uno de ellos incorpora funciones diferentes. Si consideremos únicamente las versiones más recientes de los dos navegadores más populares, las innumerables diferencias entre ellos afectarán a la forma de generar y representar el código HTML, a lo que hay que añadir las cuestiones de seguridad y funcionalidad.

Debemos tener en cuenta que muchos usuarios deshabilitarán funciones que consideren como un riesgo para su seguridad o privacidad, como las funciones de Java, las cookies o JavaScript. Si utilizamos estas funciones, deberíamos comprobar que nuestra aplicación no pierde demasiado atractivo para los usuarios sin ellas o considerar el uso de una interfaz menos completa que les permita utilizar nuestro sitio.

Los usuarios situados fuera de los EEUU y Canadá puede que utilicen navegadores que sólo admitan un sistema de encriptación de 40 bits. Aunque el gobierno de los EEUU ha cambiado la ley en enero de 2002 para permitir la exportación de encriptación segura (excluyendo a aquellos países sobre los que pese un embargo) y las versiones de 128 bits ya están disponibles para la mayoría de los usuarios, es probable que muchos no hayan actualizado sus sistemas. Si no incluye garantías de seguridad a los usuarios de manera textual en su sitio, este hecho no debería ser motivo de preocupación para los desarrolladores Web ya que SSL se encargará de procesar automáticamente el nivel de seguridad más alto que pueda establecer entre el servidor y el navegador del usuario.

No podemos estar seguros de que la conexión a nuestro sitio Web se produzca desde un navegador Web utilizando la interfaz desarrollada para tal efecto. Las peticiones que llegan a nuestro sitio pueden proceder de otro sitio que esté utilizando imágenes o contenidos sin permiso de su propietario, o de una persona que esté utilizando software como cURL para evitar las medidas de seguridad.

En un capítulo posterior examinaremos la biblioteca cURL, que se puede utilizar para simular conexiones desde un navegador. Como programadores, esta biblioteca nos resulta de utilidad pero recuerde que se puede utilizar de manera malintencionada. Aunque no podemos cambiar o controlar la forma en la que están configurados los equipos de nuestros usuarios, debemos tenerlos en cuenta. La variedad de equipos utilizados por los usuarios para conectarse a Internet puede convertirse en un factor importante a la hora de decidir cuánta funcionalidad suministrar a través de secuencias de comandos del lado del servidor (como PHP) y cuánta a través de secuencias de comandos del lado del cliente (como JavaScript).

La funcionalidad suministrada por PHP puede ser compatible con el navegador de todos los usuarios ya que el resultado final no es más que una página HTML. El uso de cualquier otro elemento que no sea código JavaScript básico exigirá tener en cuenta las diferentes funciones de cada versión de los navegadores.

Desde la perspectiva de la seguridad, conviene utilizar secuencias de comandos del lado del servidor para operaciones como la validación de datos porque, de esta forma, nuestro código fuente no resultará visible para el usuario. Si sólo validamos los datos en JavaScript, los usuarios podrán ver el código y quizás evitarlo.

Los datos que resulte necesario guardar podemos almacenarlos en nuestros propios equipos, como archivos o registros de base de datos, o en los equipos de nuestros usuarios en forma de cookies. En un capítulo posterior veremos cómo utilizar cookies para almacenar datos restringidos (como una clave de sesión).

La mayor parte de los datos que almacenamos deberían alojarse en el servidor Web o en nuestra base de datos. Existen buenas razones para almacenar la menor cantidad posible de datos en el equipo del usuario. Si la información no se almacena en nuestro equipo, no dispondremos de control sobre la seguridad de su almacenamiento, no podremos estar seguros de que el usuario no la eliminará ni podremos impedir que la modifique para intentar confundir al sistema.

Internet

Al igual que ocurre con el equipo del usuario, tenemos muy poco control sobre las características de Internet, pero eso no significa que tengamos que ignorarlas al diseñar el sistema.

Internet incorpora una gran cantidad de funciones interesantes, pero es un lugar inseguro de manera inherente. Al enviar información desde un punto a otro, es necesario tener en cuenta que otros podrían verla o alterarla, como se comentó en un capítulo anterior. Con esto en mente, puede decidir qué acción tomar.

Podría optar por:

- Transmitir la información de todas formas, sabiendo que podría leerse.
- Cifrar o firmar la información antes de transmitirla para mantener su privacidad o protegerla ante posibles manipulaciones.
- Decidir que la información es demasiado valiosa para arriesgarse a divulgarla y buscar otra forma de distribuirla.

Internet es también un medio bastante anónimo. Resulta difícil determinar si una persona con la que mantiene relación resulta ser quién dice ser. Incluso en el caso de que podamos asegurarnos de que un usuario es quién dice ser, resultaría difícil demostrarlo sin ninguna duda en un foro público como un tribunal, lo que puede dar lugar a problemas como el del repudio, visto en un capítulo anterior.

En definitiva, las transacciones en Internet presentan dos problemas fundamentales, la privacidad y el repudio.

Existen al menos dos formas diferentes de garantizar el flujo de la información desde nuestro servidor Web hasta Internet y viceversa:

- SSL (Capa segura de sockets)
- S-HTTP (Protocolo de transferencia de hipertexto seguro)

Ambas tecnologías ofrecen mensajes privados y no manipulables, y autenticación, pero SSL está más extendido y resulta más sencillo de implementar mientras que S-HTTP no acaba de calar. En este capítulo examinaremos SSL.

Su sistema

La parte del universo sobre la que disponemos de control es nuestro sistema. Nuestro sistema viene representado por los componentes que se incluyen dentro del cuadro ilustrado en la figura 17.1. Estos componentes pueden estar separados físicamente en una red o incluirse en un único equipo físico.

Resulta bastante seguro despreocuparse de la seguridad de la información si delegamos esta tarea en productos de terceros. Es probable que los autores de estas aplicaciones hayan dedicado más tiempo al tema que nosotros. Mientras utilice una versión actualizada de un producto reconocido, podrá descubrir cualquier problema conocido mediante la acertada aplicación de Google o su motor de búsqueda preferido. Debería asignar máxima prioridad a la tarea de mantener esta información al día.

Si es responsable de los procesos de instalación y configuración, deberá preocuparse por la forma de instalar y configurar el software. Muchos errores de seguridad surgen como resultado de no seguir las advertencias de la documentación o implican aspectos relativos a la administración general del sistema. Cómprese un buen libro sobre la administración del sistema operativo que tenga la intención de utilizar o contrate los servicios de un administrador de sistemas con experiencia.

Al instalar PHP debería tener en cuenta que resulta más seguro y más eficiente hacerlo en forma de un módulo SAPI para el servidor Web que ejecutarlo a través de la interfaz CGI.

Un aspecto que debe considerar es qué pueden hacer sus secuencias de comandos. Pregúntese qué datos potencialmente delicados transmite su aplicación al usuario a través de Internet y qué datos estamos pidiendo a nuestros usuarios que nos envíen. Si estamos transmitiendo información entre nosotros y nuestros usuarios cuya privacidad debamos garantizar o cuya manipulación debamos dificultar, deberíamos considerar la opción de utilizar SSL.

Ya hemos hablado del uso de SSL entre el equipo del usuario y el servidor. También deberíamos prever la situación en la que se transmitan datos desde un componente de nuestro sistema a otro a través de la red. Un ejemplo típico sería nuestra base de datos estuviera alojada en un equipo diferente a nuestro servidor Web. PHP se conectaría al servidor MySQL a través de TCP/IP y esta conexión no estaría encriptada. Si los equipos estuvieran en una red de área local privada, debería asegurarse de que la red es segura. Si los equipos se conectan a través de Internet, el sistema probablemente resulte lento y necesite tratar la conexión de la misma forma que otras conexiones sobre Internet. Es importante asegurarse de que cuando los usuarios crean estar interactuando con nosotros así sea. La obtención de un certificado digital protegerá a nuestros visitantes contra prácticas de personificación y nos permitirá utilizar SSL sin que los usuarios vean aparecer un mensaje de aviso además de aportar un aire de respetabilidad a nuestra aventura en línea.

¿Comprueban minuciosamente nuestras secuencias de comandos los datos introducidos por los usuarios? ¿Tenemos cuidado de almacenar la información de manera segura? En las siguientes secciones responderemos a estas preguntas.

Utilizar SSL

El protocolo SSL fue diseñado originalmente por Netscape para facilitar la seguridad de las comunicaciones entre servidores y navegadores Web. Desde entonces ha sido adoptado como el método estándar de manera no oficial por los navegadores y servidores para intercambiar información delicada.

Existe una amplia compatibilidad para las versiones 2 y 3 de SSL. La mayor parte de los servidores Web incluyen funcionalidad SSL o pueden aceptarla como módulo complementario. Internet Explorer y Netscape incorporan compatibilidad SSL desde la versión 3.

Los protocolos de red y el software que los implemente se suelen organizar en forma de pila de capas. Cada capa puede pasar datos a la capa superior e inferior, y solicitar servicios de la capa situada por encima o por debajo. La figura 17.2 muestra una pila de protocolos.

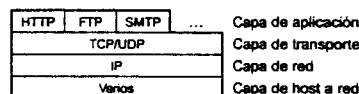


Figura 17.2. La pila de protocolos utilizada por un protocolo de capa de aplicación como el Protocolo de transferencia de hipertexto.

Cuando se utiliza HTTP para transferir información, el protocolo HTTP llama al Protocolo de control de transmisión (TCP) que, a su vez, se basa en el Protocolo de Internet. Este protocolo necesita un protocolo adecuado para que el hardware de red pueda utilizarse para tomar paquetes de datos y enviarlos como señal eléctrica a nuestro destino.

HTTP es un protocolo de capa de aplicación. Existen muchos otros protocolos de capa de aplicación, como FTP, SMTP y Telnet (como se muestra en la figura) y otros como POP e IMAP. TCP es uno de los dos protocolos de capa de transporte utilizados en redes TCP/IP. IP es el protocolo de la capa de red. El host hasta la capa de red es responsable de conectar nuestro host (equipo) a una red. La pila de protocolos TCP/IP no especifica los protocolos utilizados para esta capa, ya que necesitamos diferentes protocolos para los diferentes tipos de redes.

Al enviar datos, éstos se dirigen a través de la pila desde una aplicación a un dispositivo físico de red. Al recibir los datos, éstos se dirigen desde la red física, a través de la pila, hasta la aplicación.

El uso de SSL agrega una capa transparente adicional a este modelo. La capa SSL existe entre la capa de transporte y la capa de aplicación, como se ilustra en la figura 17.3. La capa SSL modifica los datos desde nuestra aplicación HTTP antes de pasarlos a la capa de transporte para enviarlos a su destino.

SSL es teóricamente capaz de crear un entorno de transmisión seguro para otros protocolos aparte de HTTP, pero se suele utilizar para HTTP. Se pueden utilizar otros protocolos porque la capa SSL es básicamente transparente. Esta capa propor-

ciona la misma interfaz a los protocolos situados por encima que la capa de transporte subyacente. A continuación se encarga, de forma transparente, de los saludos, de la encriptación y de la decriptación.

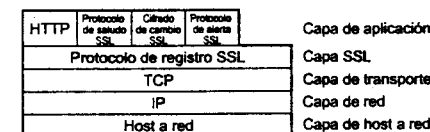


Figura 17.3. SSL agrega una capa adicional a la pila de protocolos así como protocolos de capa de aplicación para controlar sus propias operaciones.

Cuando un navegador Web se conecta a un servidor Web seguro a través de HTTP, los dos necesitan seguir un protocolo de saludo para llegar a un acuerdo sobre elementos como la autenticación y la encriptación.

La secuencia de saludo implica los siguientes pasos:

1. El navegador se conecta a un servidor con SSL habilitado y solicita que se autentique.
2. El servidor envía su certificado digital.
3. El servidor puede solicitar opcionalmente (aunque no suele ser lo normal) al navegador que se autentique.
4. El navegador presenta una lista con los algoritmos de encriptación y funciones hash que admite. El servidor selecciona la encriptación más segura que admite.
5. El navegador y el servidor generan claves de sesión:
 - a. El navegador obtiene la clave pública desde su certificado digital y la utiliza para encriptar un número generado de forma aleatoria.
 - b. El servidor responde con más datos aleatorios en forma de texto sin procesar (a menos que el navegador haya suministrado un certificado digital en la solicitud del servidor en cuyo caso el servidor utiliza la clave pública del navegador).
 - c. Las claves de encriptación para la sesión se generan a partir de estos datos aleatorios utilizando funciones hash.

El proceso de saludo no es instantáneo porque la generación de datos aleatorios de calidad, la decriptación de los certificados digitales, la generación de las claves y el uso de la criptografía de clave pública lleva su tiempo. Afortunadamente, los resultados se guardan en caché, de manera que si el mismo navegador y servidor desean intercambiar varios mensajes seguros, el proceso de saludo y el tiempo de procesamiento requerido sólo tendrán lugar una vez.

Cuando los datos se envían a través de una conexión SSL, tienen lugar los siguientes pasos:

1. Se dividen en paquetes que resulten sencillos de procesar.
2. Cada paquete se comprime (opcionalmente).
3. Cada paquete lleva asignado un código de autenticación de mensaje (MAC) calculado utilizando un algoritmo hash.
4. El código MAC y los datos comprimidos se combinan y se encriptan.
5. Los paquetes encriptados se combinan con información de cabecera y se envían a la red.

En la figura 17.4 se ilustra todo el proceso.

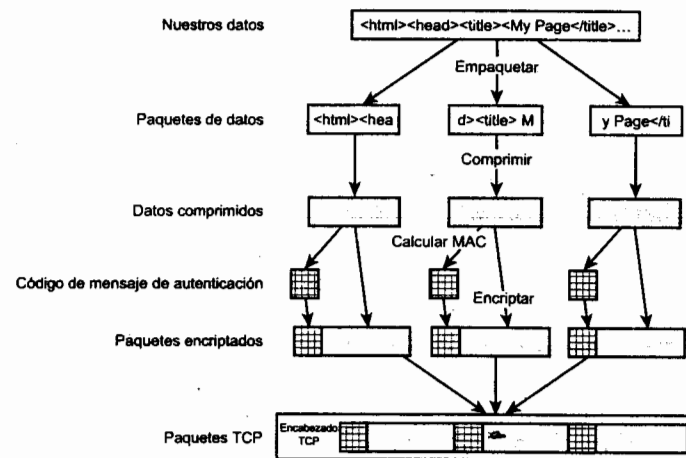


Figura 17.4. SSL divide, comprime, aplica una función hash a los datos y los encripta antes de enviarlos.

Como observará en el diagrama, el encabezado TCP se agrega tras encriptar los datos, lo que significa que la información dirigida podría manipularse y aunque los husmeadores no puedan ver la información que estamos intercambiando sí podrían ver quién lo está haciendo.

La razón por la que SSL realiza la compresión antes de la encriptación responde a que, aunque el tráfico de red pueda (como ocurre a menudo) comprimirse antes de transmitirse por una red, los datos encriptados no se comprimen bien. Los sistemas de compresión se basan en la identificación de repeticiones o patrones dentro de los datos. El intento de aplicar un algoritmo de compresión tras convertir los

datos en un conjunto aleatorio de bits mediante un proceso de encriptación no tiene mucho sentido. Sería una pena si SSL, que fue diseñado para incrementar la seguridad de la red, tuviera el efecto secundario de incrementar el tráfico de red.

Aunque SSL es relativamente complejo, los usuarios y los desarrolladores resultarán ajenos a gran parte de lo que ocurre, ya que sus interfaces externas simulan protocolos existentes.

En el futuro, SSL 3.0 podría ser sustituido por TLS 1.0 (Seguridad de capa de transporte) pero en el momento de escribir estas líneas, TLS se encuentra todavía en la fase de estándar de borrador y no resulta compatible con la mayoría de los servidores y navegadores. La intención de TLS es la de convertirse en un verdadero estándar abierto, en lugar de un estándar definido por una organización que se ha puesto a disposición de otras. TLS se basa directamente en SSL 3.0 pero contiene mejoras pensadas para superar los puntos débiles de SSL.

Filtrar las entradas de los usuarios

Uno de los principios del diseño de una aplicación Web segura es que no se debe confiar nunca en la información introducida por el usuario. Filtre siempre los datos introducidos por el usuario antes de colocarlos en un archivo o base de datos, o de pasarlos a través de un comando de ejecución del sistema.

A lo largo de este libro hemos hablado varias veces de las técnicas que se pueden utilizar para filtrar las entradas de los usuarios. A continuación, los recogemos brevemente para recordarlas.

- La función `addslashes()` debería utilizarse para filtrar los datos del usuario antes de pasarlos a una base de datos. Esta función evitará todos los caracteres especiales que podrían presentar problemas en una base de datos. Puede utilizar la función `stripslashes()` para devolver los datos a su forma original.
- Puede activar las directivas `magic_quotes_gpc` y `magic_quotes_runtime` en su archivo `php.ini`. Estas directivas agregan y quitan las barras invertidas automáticamente. La directiva `magic_quotes_gpc` aplicará este formato a las variables GET, POST y cookies entrantes, y la directiva `magic_quotes_runtime` lo aplicará a los datos dirigidos o procedentes de bases de datos.
- La función `escapeshellcmd()` debería utilizarse al pasar datos del usuario a llamadas `system()` o `exec()`, o a apóstrofes invertidos. Esta función evitará todos los metacaracteres que se puedan utilizar para obligar al sistema a ejecutar comandos arbitrarios introducidos por un usuario malintencionado.
- Puede utilizar la función `strip_tags()` para limpiar de etiquetas HTML y PHP una cadena. Esta función evitará que los usuarios introduzcan secuen-

cias de comandos malintencionados en los datos que puedan representarse en el navegador.

- Puede utilizar la función `htmlspecialchars()`, que convierte los caracteres en sus equivalentes de entidad HTML. Por ejemplo, `<` se convertirá en `<`. Esta función convierte todas las etiquetas de secuencia de comandos en caracteres inofensivos.

Proporcionar un almacenamiento seguro

Los tres tipos diferentes de datos almacenados (archivos HTML o PHP, datos relacionados con secuencias de comandos y datos MySQL) se almacenarán en áreas diferentes del mismo disco, aunque se muestran de forma separada en la figura 17.1. Cada tipo de almacenamiento requiere adoptar distintas precauciones y se examinará de manera individual.

El tipo de datos más peligroso que almacenaremos es el contenido ejecutable. En un sitio Web, suelen adoptar la forma de secuencias de comandos. Es necesario poner mucho cuidado al establecer los permisos de archivo dentro de la jerarquía Web. En concreto, el árbol de directorios cuyo primer elemento es `htdocs` en un servidor Apache y `inetpub` en un servidor IIS. Otros necesitan disponer de permisos para leer nuestras secuencias de comandos para poder ver su salida, pero no deberían tener permiso para escribir o editarlos.

La misma advertencia se aplica a los directorios incluidos dentro de la jerarquía Web. Sólo nosotros deberíamos disponer de permiso para escribir en dichos directorios. Otros usuarios, incluido el usuario utilizado por el servidor Web para ejecutarse, no deberían disponer de permiso para escribir o crear nuevos archivos en directorios que se puedan cargar desde el servidor Web. Si permite que otros escriban archivos en este punto, podrían crear una secuencia de comandos malintencionada y ejecutarla al cargarla a través del servidor Web.

Si sus secuencias de comandos necesitan disponer de permiso para escribir en los archivos, cree un directorio fuera del árbol Web para ello, en especial si se trata de secuencias de comandos para la carga de archivos en el servidor. No deberían mezclarse las secuencias de comandos y los datos que escriben.

Al escribir datos delicados, es probable que se vea tentado a encriptarlos como primer paso. En este enfoque, sin embargo, no resultará de mucho valor. Veamos por qué: si tenemos un archivo llamado `númerostajetascrédito.txt` en nuestro servidor Web y un pirata informático obtiene acceso a nuestro servidor y logra leerlo, ¿qué podría leer? Para poder encriptar y decriptar los datos necesitamos un programa que los cifre y un programa que los descifre, y uno o varios archivos de claves. Si el pirata puede leer los datos, nada le impedirá, con toda probabilidad, leer los archivos de clave así como otros archivos.

La encriptación de los datos puede resultar valiosa en un servidor Web, pero sólo si el software y las claves para decriptar los datos no se almacenan en el servidor Web sino en otro equipo. Una forma de tratar datos delicados de forma

segura sería encriptarlos en el servidor y transmitirlos a otro equipo, por correo electrónico, por ejemplo.

Los datos de una base de datos son similares a los archivos de datos. Si se configura MySQL de manera correcta, sólo MySQL podrá escribir en sus archivos de datos, lo cual significa que sólo necesitamos preocuparnos por los accesos de los usuarios dentro de MySQL. Ya se ha comentado el sistema de permisos de MySQL, que asigna derechos concretos a nombres de usuarios concretos en host concretos.

También hay que destacar el hecho de que a menudo necesitaremos escribir una contraseña de MySQL en una secuencia de comandos de PHP. Por regla general, las secuencias de comandos de PHP se pueden cargar públicamente. Este hecho no es tan peligroso como pudiera parecer a primera vista ya que si no se penetra en la configuración del servidor Web, el código PHP no resultará visible desde el exterior.

Si el servidor Web se configura para analizar archivos con la extensión `.php` usando el intérprete de PHP, no se podrá ver desde fuera el código sin interpretar. Sin embargo, conviene tener cuidado al utilizar otras extensiones. Si coloca archivos `.inc` en sus directorios Web, cualquier persona que los solicite recibirá el código sin analizar. Por lo tanto, será necesario colocar los archivos de inclusión fuera del árbol Web, configurar el servidor para que entregue archivos en esta extensión o utilizar `.php` también como extensión en éstos.

Si está compartiendo un servidor Web con otros, las contraseñas de MySQL podrían resultar visibles a otros usuarios del mismo equipo que puedan ejecutar secuencias de comandos a través del mismo servidor Web. Esta situación puede resultar inevitable en función de la configuración del sistema. Para evitarla, puede configurar el servidor Web de manera que ejecute secuencias de comandos como usuarios individuales o que cada usuario ejecute su propia instancia del servidor Web. Si no es el administrador del servidor Web (como ocurrirá con toda probabilidad si comparte un servidor), es aconsejable que comente esta situación con el administrador y busque opciones de seguridad.

Determinar si almacenar o no números de tarjeta de crédito

Tras comentar el tema del almacenamiento seguro de datos delicados, debemos detenernos en un tipo de datos que merece especial atención. Los usuarios de Internet están especialmente preocupados por el número de sus tarjetas de crédito. Si va a almacenar estos números, debe prestar especial cuidado. Pregúntese para qué los necesita y si resulta verdaderamente necesario almacenarlos.

¿Qué va hacer con un número de tarjeta? Si el tipo de transacciones con el usuario va a ser esporádico y su sistema realiza el procesamiento de tarjetas en tiempo real, convendría aceptar el número de tarjeta del cliente y enviarlo directamente a la pasarela de procesamiento de transacciones sin almacenarlo.

Si necesita aplicar cargos cada cierto tiempo, por ejemplo aplicar una cantidad mensual a cada tarjeta por una suscripción, esta opción puede que no resulte la más acertada. En este caso, debería considerar la posibilidad de almacenar los números en algún lugar distinto al servidor Web.

Si va a almacenar grandes cantidades de detalles relativos a las tarjetas de clientes, asegúrese de que el administrador del sistema tenga experiencia en el tema y que disponga de tiempo para comprobar las actualizaciones de la información de seguridad del sistema operativo y de otros productos que utilice.

Utilizar encriptación en PHP

Una acción sencilla pero útil a la que podemos recurrir para demostrar el uso de la encriptación es enviar un mensaje de correo electrónico cifrado. El estándar de facto utilizado para encriptar correos electrónicos durante muchos años ha sido PGP, que equivale a Pretty Good Privacy (Privacidad bastante buena). Este estándar fue escrito por Philip R. Zimmermann especialmente para agregar privacidad al correo electrónico.

Existen versiones gratuitas de PGP, pero debe tener en cuenta que no se trata de software gratuito. La versión gratuita sólo se puede utilizar de manera legal con fines no comerciales. Si es ciudadano estadounidense con residencia en los EEUU o ciudadano canadiense con residencia en Canadá, puede conseguir la versión gratuita en <http://web.mit.edu/network/pgp.html>.

Si desea utilizar PGP de forma comercial, puede obtener una licencia comercial de PGP Corporation. Encontrará más detalles al respecto en <http://www.pgp.com>.

Para obtener una licencia de PGP fuera de los EEUU y Canadá, consulte la lista de sitios de descarga internacional en la página de PGP: <http://www.pgpi.org>.

Recientemente ha surgido una alternativa de código abierto a PGP. GPG (Gnu Privacy Guard) no contiene algoritmos patentados y se puede utilizar comercialmente sin restricción.

Ambos productos realizan la misma tarea de forma similar. Si tiene pensado utilizar herramientas de línea de comandos, la elección no importa, pero cada una incorpora interfaces diferentes como complementos para programas de correo electrónico que descifran los mensajes recibidos automáticamente.

GPG está disponible en <http://www.gnupg.org>.

Puede utilizar los dos productos de manera conjunta. Por ejemplo, puede crear un mensaje encriptado con GPG y dirigirlo a alguien que utilice PGP (siempre que sea una versión reciente) para descifrarlo. Como nosotros estamos interesados en la creación de mensajes en el servidor Web, vamos a ver un ejemplo del uso de GPG. Si se utiliza PGP, la operación no requerirá muchos cambios.

Como en el caso de otros ejemplos de este libro, necesitará disponer de GPG para que el código funcione. Puede que ya tenga instalada esta herramienta en su sistema. De no ser así, no se inquiete, ya que el procedimiento de instalación resulta sencillo (aunque la configuración puede complicarse).

Instalar GPG

Para agregar GPG a nuestro equipo de Linux, descargamos el archivo pertinente de www.gnupg.org. Necesitaremos utilizar `gunzip` y `tar` o extraer los archivos del archivo comprimido, dependiendo de su tipo, `.tar.gz` o `.tar.bz2`.

Para compilar e instalar el programa, utilice los mismos comandos que en la mayor parte de las versiones de Linux:

```
configure (o ./configure en función de su sistema)
make
make install
```

Si no es el usuario raíz, tendrá que configurar la secuencia de comandos con la opción `--prefix` de la siguiente forma:

```
./configure --prefix=/ruta/a/su/directorio
```

ya que los usuarios distintos al usuario raíz no disponen de acceso al directorio predeterminado de GPG.

Si todo discurre satisfactoriamente, GPG se compilará y el ejecutable se copiará en `/usr/local/bin/gpg` o en el directorio que especifiquemos. Puede cambiar muchas opciones. Consulte la documentación de GPG si desea obtener más detalles. Para un servidor Windows, el proceso resulta incluso más sencillo. Descargue el archivo zip, descomprímalo y coloque el archivo `gpg.exe` en algún punto de su PATH. (C:\Windows\, por ejemplo). Cree un directorio en C:\gnupg. Abra el símbolo de comandos y escriba `gpg`.

También necesitamos instalar GPG o PGP y generar un par de claves en el sistema desde las que tengamos previsto comprobar el correo.

En el servidor Web, existen muy pocas diferencias entre las versiones de línea de comandos de GPG y PGP, por lo que podemos utilizar GPG ya que resulta gratuito. En el equipo desde el que leer el correo, puede que prefiera utilizar una versión comercial de PGP por el complemento de interfaz gráfica que incorpora al lector de correo electrónico.

Si no tiene un par de claves, genérelas en el equipo en el que vaya a leer el correo electrónico. Recuerde que un par de claves se compone de una clave pública que otros usuarios (así como su secuencia de comandos de PHP) utilizarán para encriptar el correo antes de enviármolo y una clave privada que se utilizará para descifrar los mensajes recibidos o firmar el correo saliente. Es importante que el proceso de generación de claves se realice en el equipo en el que se va a leer el correo y no en el servidor Web ya que la clave privada no debe almacenarse en el servidor Web.

Si está utilizando la versión de línea de comandos de GPG para generar las claves, introduzca el siguiente comando:

```
gpg --gen-key
```

Deberá responder a una serie de preguntas. La mayor parte de ellas incluyen una respuesta predeterminada que puede aceptar. Además, se le pedirá su nombre real,

una dirección de correo electrónico y un comentario, que se utilizará para designar a la clave. Por ejemplo, 'Luke Welling <luke@tangledweb.com.au>'. Como puede apreciar el patrón resulta claro. Si se incluyera un comentario, se colocaría entre el nombre y la dirección.

Para exportar la clave pública del par de claves, puede utilizar el comando:

```
gpg --export > nombredearchivo
```

Como resultado se generará un archivo binario para su importación en el archivo de claves de GPG o PGP en otro equipo. Si quiere enviar por correo electrónico esta clave a otros usuarios, para que puedan importarla en sus propios archivos de claves, puede crear una versión ASCII como la siguiente:

```
gpg --export -a > nombredearchivo
```

Tras extraer la clave pública, puede cargar el archivo en su cuenta en el servidor Web. Para ello, puede utilizar FTP.

Los siguientes comandos asumen que estamos utilizando UNIX. Los pasos son los mismos que para Windows, pero los nombres de los directorios y los comandos del sistema serán diferentes.

Regístrese en el servidor con su cuenta y cambie los permisos sobre el archivo para que los usuarios puedan leerlo. Escriba:

```
chmod 644 nombredearchivo
```

Necesitará crear un archivo de claves para que el usuario utilizado para ejecutar las secuencias de comandos de PHP pueda usar GPG. Este usuario dependerá de cómo esté configurado el servidor. A menudo suele ser el usuario nobody, pero puede ser cualquier otro.

Cambie al usuario del servidor Web. Necesitará disponer de acceso de usuario raíz para ello. En la mayor parte de los sistemas, el servidor Web se ejecuta como nobody. En los siguientes ejemplos partiremos de este supuesto. (Puede cambiarlo por el usuario adecuado en su sistema.) Si este fuera en caso en su sistema, escriba:

```
su root
```

```
su nobody
```

Cree un directorio para el usuario nobody y almacene el archivo de claves y otra información de configuración. Este archivo debería incluirse en el directorio raíz del usuario nobody. El directorio raíz de cada usuario se especifica en /etc/passwd. En muchos sistemas Linux, el directorio del usuario nobody es el directorio predeterminado /; sobre el que dicho usuario no tiene permiso para escribir. En muchos sistemas BSD, el directorio predeterminado para el usuario nobody es /noexistente, que como no existe, no se puede escribir en él. En nuestro sistema, el usuario nobody se ha asignado al directorio raíz /tmp. Deberemos asegurarnos de que el usuario de servidor Web dispone de un directorio raíz sobre el que tenga permiso para escribir.

Escriba

```
cd ~
mkdir .gnupg
```

El usuario nobody necesitará una clave de firma propia. Para crearla, ejecute el siguiente comando de nuevo:

```
gpg --gen-key
```

Como el usuario nobody es probable que no reciba ningún correo personal, podemos crear una clave de sólo firma. El único objetivo de esta clave es permitirnos confiar en la clave pública extraída anteriormente. Para importar la clave pública exportada anteriormente, utilice el siguiente código:

```
gpg --import nombredearchivo
```

Para indicarle a GPG que queremos confiar en esta clave, necesitamos editar sus propiedades de la siguiente forma:

```
gpg --edit-key 'Luke Welling <luke@tangledweb.com.au>'
```

En esta línea, el texto entre comillas es el nombre de la clave. Obviamente, el nombre de la clave no será 'Luke Welling <luke@tangledweb.com.au>', sino una combinación del nombre, el comentario y la dirección de correo electrónico suministrada al generarlo.

Este programa incluye la opción help, que describirá los comandos disponibles trust, sign y save. Escriba trust para indicarle a GPG que confía en la clave completamente. Escriba sign para firmar esta clave pública utilizando la clave privada del usuario nobody. Finalmente, utilice save para salir del programa manteniendo los cambios.

Probar GPG

Ya tenemos configurado GPG y listo para su uso. La creación de un archivo que contenga alguna secuencia de texto y su almacenamiento como test.txt nos permitirá utilizarlo para probarlo.

Escriba el siguiente comando (modificado para utilizar el nombre de su clave).

```
gpg -a --recipient 'Luke Welling <luke@tangledweb.com.au>' --encrypt test.txt
```

debería devolver la siguiente advertencia

```
gpg: Warning: using insecure memory!
```

y crear un archivo llamado test.txt.asc. Si abre este archivo, debería ver un mensaje encriptado como el siguiente:

```
-----BEGIN PGP MESSAGE-----
Version: GnuPG v1.0.3 (GNU/Linux)
Comment: For info see http://www.gnupg.org
```

```
hQE0A0DU7hVGgdtNEAQahr4Hgr7xpIBsK9CIELQw85+k1QdQ+p/FzqL8tICrQ+B3
OGJTEehPUDErWqUw/uQLTds0r1oPSrIAZ7c6GVkh0YEVBJ2MskT81IBvdo95OyH
K9PUCvg/rLxJlkxe4Vp8QFET5E3FdII/ly8VP5gSTE7gAgm0SbFf3S91PqWMyTKD
/2oJEVL6e3cP384s0i81rBbDbOUAAhCjjXt2DX/uX9q6P18QW56UICUOn4DPaW1G
/gnNZCkcVDgLCkFbjbkB/TCWWhpA7o7kX4CicIh7K1IMHY4RKdnCWQf271Qe+8i9
cJRSCm5FioI6MMNRCQHY6p9bfxL2uE39IRJrQbe6xoRe0nkB0uTYx1L0TG+FrNrE
tvBVMS0nsHu7HJey+oY4Z833pk5+MeVwYumJwlvHjdZx2mV6wz46GO2XGT17b28V
wSBnWOoBHSZsPvkQXHTOq65EixP8y+YJvBN3z4pzdH0Xa+Npqbh7q3+Xmd30hDR
+u7t6MxTLDbgC+NR
=gfQu
-----END PGP MESSAGE-----
```

Debería poder transferir este archivo al sistema en que generó la clave inicialmente y ejecutar

```
gpg test.txt.asc
```

para ver el texto original de nuevo. El texto se escribirá en un archivo con el mismo nombre que tenía antes, en este caso test.txt.

Para que el texto se reproduzca en pantalla, utiliza el indicador -d:

```
gpg -d test.txt.asc
```

Para colocar el texto en el archivo que desee, en lugar de utilizar el nombre predeterminado, puede utilizar el modificador -o y especificar un archivo de salida de la siguiente forma:

```
gpg -do test.out test.txt.asc
```

Si tiene configurado GPG para que el usuario utilizado para ejecutar las secuencias de comandos PHP pueda usarlo desde la línea de comandos, prácticamente ha terminado. Si no funcionara, consulte a su administrador del sistema o la documentación de GPG.

Los listados 17.1 y 17.2 permiten enviar correo electrónico encriptado utilizando PHP para llamar a GPG.

Listado 17.1. private_mail.php. Nuestro formulario HTML para enviar correo electrónico encriptado.

```
<html>
<body>
<h1>Send Me Private Mail</h1>

<?php
// puede que necesite cambiar esta línea, si no utiliza
// los puertos predeterminados; 80 para el tráfico normal y 443 para SSL
if($_SERVER['SERVER_PORT']!=443)
    echo '<p><font color="red">
        WARNING: you have not connected to this page using SSL.
        Your message could be read by others.</font></p>';
?>

<form method="post" action="send_private_mail.php"><br />
```

```
Your email address:<br />
<input type="text" name="from" size="38"><br />
Subject:<br />
<input type="text" name="title" size="38"><br />
Your message:<br />
<textarea name="body" cols="30" rows="10">
</textarea><br />
<input type="submit" value="Send!">
</form>
</body>
</html>
```

Listado 17.2. send_private_mail.php. Secuencia de comandos de PHP para llamar a GPG y enviar correos electrónicos encriptados.

```
<?php
// cree nombres de variables cortos
$from = $_POST['from'];
$title = $_POST['title'];
$body = $_POST['body'];

$to_email = 'luke@localhost';

// Indique a gpg dónde encontrar el archivo de claves
// En este sistema, el directorio raíz del usuario nobody es /tmp/
putenv('GNUPGHOME=/tmp/.gnupg');

// cree un nombre de archivo exclusivo
$infile = tempnam('.', 'pgp');
$outfile = $infile.'.asc';

// escriba el texto del usuario en el archivo
$f = fopen($infile, 'w');
fwrite($f, $body);
fclose($f);

// configure el comando
$command = "/usr/local/bin/gpg -a \\
--recipient 'Luke Welling <luke@tangledweb.com.au>' \\
--encrypt -o $outfile $infile";

// ejecute el comando gpg
system($command, $result);

// elimine el archivo temporal no encriptado
unlink($infile);

if($result==0)
{
    $f = fopen($outfile, 'r');
    if(!$f||filesize($outfile)==0)
    {
        $result = -1;
    }
    else
```

```

    //lea el archivo encriptado
    $contents = fread ($fp, filesize ($outfile));
    //elimine el archivo temporal encriptado
    unlink($outfile);

    mail($to_email, $title, $contents, "From: $from\n");
    echo '<h1>Message Sent</h1>
        <p>Your message was encrypted and sent.</p>
        <p>Thank you.</p>';
}

if($result!=0)
{
    echo '<h1>Error:</h1>
        <p>Your message could not be encrypted, so has not been sent.</p>
        <p>Sorry.</p>';
}
?>

```

Para que este código funcione, necesitará cambiar algunos elementos. El correo electrónico se enviará a la dirección incluida en \$to_email.

En el listado 17.2 tendrá que modificar la línea

```
putenv('GNUPGHOME=/tmp/.gnupg');
```

para reflejar la ubicación del archivo de claves GPG. En nuestro sistema, el servidor Web se ejecutará como usuario nobody y el directorio raíz será /tmp/.

Estamos utilizando la función tmpnam() para crear un nombre de archivo temporal exclusivo. Puede especificar el directorio y un prefijo de nombre de archivo. Vamos a crear y a eliminar estos archivos en un segundo, por lo que no resulta muy importante cómo los llamemos. Vamos a especificar el prefijo 'pgp', pero vamos a permitir que PHP utilice el directorio temporal del usuario.

La instrucción

```

$command = '/usr/local/bin/gpg -a ' .
    '--recipient 'Luke Welling <luke@tangledweb.com.au>' ' .
    '--encrypt -o $outfile $infile';

```

configura el comando y los parámetros que se utilizarán para llamar a GPG. Deberá modificarlo para adaptarlo a sus necesidades. Al utilizarlo en la línea de comandos tendrá que indicar a GPG qué clave utilizar para encriptar el mensaje.

La instrucción

```
system($command, $result);
```

ejecuta las instrucciones almacenadas en \$command y almacena el valor devuelto en \$result. Podemos ignorar el valor devuelto, pero nos permite tener una instrucción if e indicar al usuario que algo ha ido mal.

Cuando hayamos terminado con los archivos temporales utilizados, los eliminamos con la función unlink(). Por lo tanto, el correo no encriptado del usuario se

almacenará muy poco tiempo en el servidor. Y si el servidor fallara durante la ejecución, el archivo podría quedarse en el servidor.

Al considerar la seguridad de nuestra secuencia de comandos, es importante tener en cuenta todos los flujos de información dentro del sistema. GPG encriptará nuestra secuencia de comandos y permitirá que nuestro destinatario la descifre, pero cabe preguntarse cómo llegó la información originalmente desde el remitente. Si suministramos una interfaz Web para enviar correos GPG encriptados, el flujo de la información seguiría la ruta ilustrada en la figura 17.5.

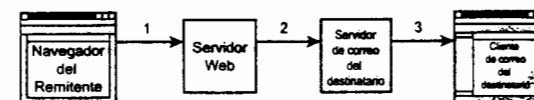


Figura 17.5. En nuestra aplicación de correo electrónico cifrado, el mensaje se envía a través de Internet tres veces.

En esta figura, cada flecha representa el mensaje enviado desde un equipo a otro. Cada vez que se envía el mensaje, viaja a través de Internet y puede pasar por una gran cantidad de redes y equipos intermedios.

La secuencia de comandos que estamos examinando aquí existe en el equipo denominado Servidor Web en el diagrama. En el servidor Web, el mensaje se encriptará utilizando la clave pública del destinatario. A continuación se enviará a través de SMTP al servidor de correo del destinatario. Éste se conectará a su servidor de correo electrónico, utilizando POP o IMAP probablemente, y descargará el mensaje utilizando un lector de correo. En este punto descifraremos el mensaje utilizando su clave privada.

Los datos transferidos en la figura 17.5 se etiquetan como 1, 2 y 3. Para las fases 2 y 3, la información transmitida es un mensaje GPG encriptado y no tienen ningún valor para nadie que no tenga la clave privada. Para la transferencia 1, el mensaje transmitido es el texto que el remitente introduce en el formulario.

Si nuestra información es lo suficientemente importante como para encriptarla en la segunda y tercera etapa del viaje, es un poco tonto enviarla sin encriptar en la primera fase. Por lo tanto, esta secuencia de comandos pertenece a un servidor que utiliza SSL.

Si intentamos conectarnos a nuestra secuencia de comandos sin SSL, se generará una advertencia. Puede comprobarlo por medio del valor \$ _SERVER['SERVER_PORT']. Las conexiones SSL proceden del puerto 443. Cualquier otra conexión provocará un error.

En lugar de suministrar un mensaje de error, podemos procesar esta situación de otras formas. Podemos redirigir al usuario al mismo URL a través de una conexión SSL. Podemos optar por ignorarlo porque por regla general no resulta importante si el formulario se entrega utilizando una conexión segura. Lo que si suele ser importante es que los detalles que el usuario ha introducido en el formulario se nos envíen de forma segura. Bastaría con indicar un URL completo como acción en nuestro formulario.

En la actualidad, la etiqueta de apertura del formulario presenta este aspecto:

```
<form method="post" action="send_private_mail.php">
```

Podríamos modificarla para enviar datos a través de SSL incluso si el usuario se conecta sin SSL, de la siguiente forma:

```
<form method="post" action="https://webserver/send_private_mail.php">
```

Si codificamos de manera específica el URL completo de esta forma, nos aseguraremos de que los datos del visitante se envíen utilizando SSL, pero necesitaremos modificar el código cada vez que lo utilicemos en otro servidor o incluso en otro directorio.

Aunque en este caso y en muchos otros, no es importante enviar el formulario al usuario a través de SSL, resulta una buena idea hacerlo así. Si aparece el símbolo de un candado en la barra de estado de sus navegadores, los usuarios podrán estar seguros de que la información se está enviando de forma segura. No necesitarán examinar el código HTML para determinar el atributo de acción.

Lecturas adicionales

La especificación de la versión 3 de SSL podrá encontrarla en la Web de Netscape: <http://home.netscape.com/eng/ssl3>.

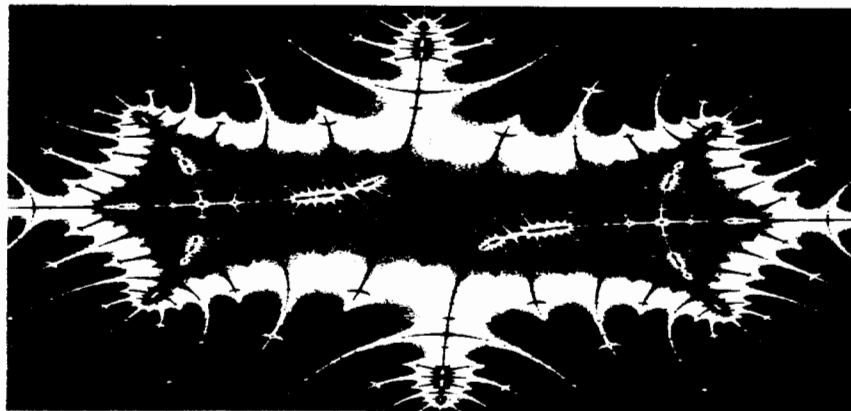
Si desea saber más sobre cómo funcionan las redes y los protocolos de redes, puede consultar un texto de introducción ya clásico *Computer Networks* de Andrew S. Tanenbaum.

A continuación

Con esto terminamos el análisis de los aspectos relacionados con el comercio electrónico y la seguridad. En la siguiente sección, examinaremos técnicas más avanzadas de PHP, como la interacción con otros equipos en Internet, la generación de imágenes de forma instantánea y el uso del control de sesión.

Parte IV

Técnicas avanzadas de PHP



18

Interactuar con el sistema de archivos y el servidor

En un capítulo anterior, vimos cómo leer y escribir datos en archivos del servidor Web. En este capítulo, vamos a examinar otras funciones de PHP que nos permiten interactuar con el sistema de archivos en el servidor Web. En este capítulo analizaremos los siguientes aspectos:

- Cargar archivos con PHP
- Utilizar funciones de directorio
- Interactuar con archivos en el servidor
- Ejecutar programas en el servidor
- Utilizar variables de entorno de servidor

Para analizar los usos de estas funciones, examinaremos un ejemplo. Suponga que queremos permitir que nuestros clientes puedan actualizar parte de los contenidos de un sitio Web, por ejemplo, las noticias sobre nuestra compañía. (O que queremos incorporar una interfaz más sencilla que la de FTP o SCP para su uso.) Una posibilidad podría consistir en permitir a los clientes que carguen archivos de contenido en forma de texto sin procesar. Estos archivos estarían disponibles en el sitio, a través de una plantilla diseñada con PHP, como hicimos en un capítulo anterior.

Antes de profundizar en las funciones del sistema de archivos, vamos a examinar brevemente el funcionamiento de la carga de archivos.

Introducción a la carga de archivos

PHP incorpora una funcionalidad de gran utilidad que permite realizar cargas HTTP. En lugar de recorrer el camino del servidor al navegador utilizando HTTP, los archivos realizan el trayecto contrario, es decir, van desde el navegador al servidor. Por regla general, esta función se implementa mediante una interfaz de formulario HTML. En la figura 18.1 se ilustra la que utilizaremos en nuestro ejemplo.

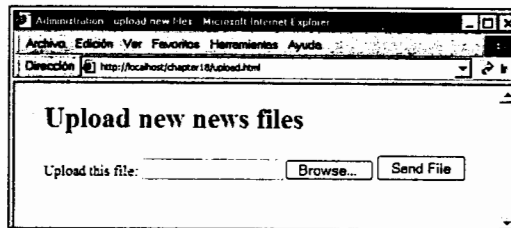


Figura 18.1. El formulario HTML utilizado para la carga de este archivo consta de campos y tipos de campo diferentes a los incluidos en un formulario HTML normal.

Como puede ver, el formulario incluye un cuadro en el que el usuario puede introducir un nombre de archivo o hacer clic sobre el botón **Browse...** para examinar los archivos disponibles localmente. Es posible que no haya visto un formulario de carga antes. En un instante veremos cómo implementarlo.

Tras introducir un nombre de archivo, el usuario puede hacer clic sobre **Send File** para cargar el archivo en el servidor, donde le espera una secuencia de comandos de PHP.

HTML para la carga de archivos

Para poder implementar la carga de archivos, necesitamos utilizar sintaxis de HTML disponible para dicho fin. En el listado 18.1 se recoge el código HTML correspondiente a este formulario.

Listado 18.1. upload.html. Formulario HTML para la carga de archivos.

```
<html>
<head>
  <title>Administration - upload new files</title>
</head>
<body>
<h1>Upload new news files</h1>
<form enctype="multipart/form-data" action="upload.php" method="post">
  <input type="hidden" name="MAX_FILE_SIZE" value="1000000">
  Upload this file: <input name="userfile" type="file">
  <input type="submit" value="Send File">
</form>
```

```
</form>
</body>
</html>
```

Fíjese en que este formulario utiliza POST. Las cargas de archivo también se pueden realizar con el método PUT admitido por Netscape Composer y Amaya. No funcionan con GET. Las funciones adicionales de este formulario son las siguientes:

- En la etiqueta `<form>`, debemos establecer el atributo `enctype="multipart/form-data"` para permitir que el servidor sepa que viene un archivo con la información habitual del formulario.
- Debemos incluir un campo de formulario que establezca el archivo de tamaño máximo que se puede cargar. Se trata de un campo oculto y se muestra a continuación:

```
<input type="hidden" name="MAX_FILE_SIZE" value="1000000">
```

El nombre de este campo de formulario debe ser `MAX_FILE_SIZE`. El valor es el tamaño máximo (en bytes) de archivos que permitiremos que se carguen. Por el momento lo hemos establecido en 1000000 bytes (aproximadamente un megabyte). Puede aumentar o disminuir este tamaño en función de su aplicación.

- Necesitamos una entrada de tipo `file`, que en el ejemplo se corresponden con la línea

```
<input name="userfile" type="file">
```

Puede seleccionar el nombre que desee para el archivo, pero téngalo en cuenta cuando vaya a utilizarlo para acceder a su archivo desde la secuencia de comandos PHP de recepción.

Un inciso sobre seguridad

Antes de seguir adelante, conviene recordar que algunas versiones de PHP presentan ciertos puntos débiles en el código para la carga de archivos. Si decide utilizar la función de carga de archivos en un servidor de producción, es aconsejable que utilice la versión más actual de PHP y que se mantenga atento a los posibles parches que puedan surgir. Este hecho no debería disuadirle de utilizar una tecnología tan buena. Basta con poner atención al escribir el código y considerar la posibilidad de restringir el acceso a la función de carga de archivos a los administradores del sitio y a los encargados de administrar el contenido, por ejemplo.

Código PHP para procesar la tarea de carga del archivo

La tarea de escribir PHP para capturar el archivo resulta bastante sencilla, pero depende de la versión de PHP y de los parámetros de configuración. Los nombres

de funciones y variables han cambiado con respecto a versiones anteriores y dependen de si ha activado `register_globals` o no. El código de nuestro ejemplo no necesita que se active esta directiva, pero sí requiere una versión de PHP posterior a la 4.1.

Al cargar un archivo, se incluirá en una ubicación temporal en el servidor Web. Se trata del directorio temporal predeterminado del servidor Web. Si no mueve o cambia el nombre del archivo antes de que termine la ejecución de la secuencia de comandos, se eliminará.

Los datos que procesará la secuencia de comandos de PHP se almacenan en la matriz superglobal `$_FILES`. Si ha activado el parámetro `register_globals`, puede acceder a la información a través de nombres de variable directos. Sin embargo, éste es el ámbito en el que resulta más importante mantener desactivado el parámetro `register_globals` o al menos actuar como si lo estuviese y utilizar la matriz superglobal e ignorar las variables globales.

Las entradas de `$_FILES` se almacenan con el nombre de la etiqueta `<file>` del formulario HTML. El elemento de formulario tiene el nombre `userfile`, por lo que la matriz incluirá los siguientes contenidos:

- El valor almacenado en `$_FILES['userfile']['tmp_name']` es el lugar en el que el archivo se ha almacenado temporalmente en el servidor Web.
- El valor almacenado en `$_FILES['userfile']['name']` es el nombre del archivo en el sistema del usuario.
- El valor almacenado en `$_FILES['userfile']['size']` es el tamaño del archivo en bytes.
- El valor almacenado en `$_FILES['userfile']['type']` es el tipo MIME del archivo, por ejemplo `text/plain` o `image/gif`.
- El valor almacenado en `$_FILES['userfile']['error']` devolverá cualquier código de error asociado con la carga de archivos. Se añadió en PHP 4.2.0.

Como sabemos dónde se encuentra el archivo y cómo se llama, podemos copiarlo en cualquier ubicación que nos resulte útil. Al final de la ejecución de la secuencia de comandos, se eliminará el archivo temporal. Por lo tanto, debe trasladarlo de ubicación o asignarle otro nombre si desea guardarlo.

En nuestro ejemplo, vamos a utilizar los archivos cargados como artículos de noticias recientes para eliminar todas las etiquetas que puede incluir y a trasladarlo a un directorio más útil. En el listado 18.2 se recoge una secuencia de comandos que realiza esta operación.

Listado 18.2. `upload.php`. PHP para capturar archivos desde el formulario HTML.

```
<html>
<head>
  <title>Uploading...</title>
</head>
<body>
```

```
<h1>Uploading file...</h1>
<?php

  if ($_FILES['userfile']['error'] > 0)
  {
    echo 'Problem: ';
    switch ($userfile_error)
    {
      case 1: echo 'File exceeded upload_max_filesize'; break;
      case 2: echo 'File exceeded max_file_size'; break;
      case 3: echo 'File only partially uploaded'; break;
      case 4: echo 'No file uploaded'; break;
    }
    exit;
  }

  // ¿Lleva asignado el archivo el tipo MIME correcto?
  if ($_FILES['userfile']['type'] != 'text/plain')
  {
    echo 'Problem: file is not plain text';
    exit;
  }

  // coloque el archivo donde desee
  $upfile = '/uploads/' . $_FILES['userfile']['name'];

  if (is_uploaded_file($_FILES['userfile']['tmp_name']))
  {
    if (!move_uploaded_file($_FILES['userfile']['tmp_name'], $upfile))
    {
      echo 'Problem: Could not move file to destination directory';
      exit;
    }
  }
  else
  {
    echo 'Problem: Possible file upload attack. Filename: ' .
      $_FILES['userfile']['name'];
    exit;
  }

  echo 'File uploaded successfully<br><br>';

  // volver a aplicar formato a los contenidos del archivo
  $fp = fopen($upfile, 'r');
  $contents = fread($fp, filesize($upfile));
  fclose($fp);

  $contents = strip_tags($contents);
  $fp = fopen($upfile, 'w');
  fwrite($fp, $contents);
  fclose($fp);

  // mostrar qué se ha cargado
  echo 'Preview of uploaded file contents:<br /><hr />';
  echo $contents;
```

```

echo '<br /><hr />';

?>
</body>
</html>

```

Llama la atención que la mayor parte del código de esta secuencia de comandos esté dirigido a la comprobación de errores. La carga de archivos implica riesgos potenciales de seguridad que deben evitarse siempre que resulte posible. Necesitamos validar el archivo cargado con mucho cuidado para asegurarnos de que resulta seguro distribuirlo a nuestros visitantes.

Vamos a examinar las partes fundamentales de esta secuencia de comandos. Comencemos por la comprobación del código de error devuelto por `$_FILES['userfile']['error']`. Este código de error se introdujo en PHP 4.2.0. Desde PHP 4.3 también existe una constante asociada a cada uno de estos códigos. Las constantes y los valores posibles son los siguientes:

- `UPLOAD_ERROR_OK`, valor 0, significa que no se produjo ningún error.
- `UPLOAD_ERR_INI_SIZE`, valor 1, significa que el tamaño del archivo cargado supera el máximo valor especificado en el archivo `php.ini` con la directiva `upload_max_filesize`.
- `UPLOAD_ERR_FORM_SIZE`, valor 2, significa que el tamaño del archivo cargado supera el valor máximo especificado en el formulario HTML del elemento `MAX_FILE_SIZE`.
- `UPLOAD_ERR_PARTIAL`, valor 3, significa que el archivo se ha cargado parcialmente.
- `UPLOAD_ERR_NO_FILE`, valor 4, significa que no se ha cargado ningún archivo.

Si desea utilizar una versión antigua de PHP, puede crear una versión manual de estas comprobaciones por medio del código de ejemplo del manual de PHP o de ediciones anteriores de este libro.

También podemos comprobar el tipo MIME. En este caso, sólo queremos cargar archivos de texto, por lo que probamos el tipo MIME asegurándonos de que `$_FILES['userfile']['type']` contiene `text/plain`. Realmente se trata de comprobación de errores, no de seguridad. El navegador Web del usuario determina el tipo MIME a partir de la extensión del archivo pasado al servidor. Si el hecho de pasar uno falso sirviera para algo, un usuario malintencionado no tendría problemas para hacerlo.

Seguidamente, comprobamos que el archivo que estamos intentando abrir se ha cargado y no se trata de un archivo local como `/etc/passwd`. Volveremos sobre este tema en un instante. Si todo esto funciona, copiamos el archivo en nuestro directorio de inclusión. En este ejemplo, hemos utilizado `/uploads/`, que se encuentra fuera del árbol de documentos Web y resulta, por lo tanto, un buen lugar en que almacenar los archivos que deban dirigirse a otras ubicaciones.

A continuación, abrimos el archivo, limpiamos las etiquetas de HTML o PHP que puedan haber quedado con la función `strip_tags()` y volvemos a guardarlo. Por último, mostramos los contenidos del archivo para que el usuario pueda ver que se ha cargado satisfactoriamente.

En la figura 18.2 se muestran los resultados de la ejecución (satisfactoria) de esta secuencia de comandos.

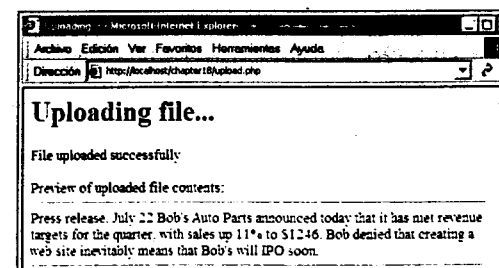


Figura 18.2. Tras copiar el archivo y aplicarle formato, se muestra el archivo cargado para indicar al usuario que la operación de carga se ha realizado correctamente.

En septiembre de 2000, se anunció que un pirata informático podía hacer que la secuencia de comandos para la carga de archivos procesara un archivo local como si se hubiera cargado en el servidor. Este hecho se documentó en la lista de correo BUGTRAQ. Si lo desea, puede consultar los documentos sobre seguridad oficiales en uno de los muchos compendios BUGTRAQ, como <http://lists.insecure.org/bugtraq/2000/Sep/0237.html>.

En nuestro caso hemos utilizado las funciones `is_uploaded_file()` y `move_uploaded_file()` para asegurarnos de que el archivo que estamos procesando se ha cargado y que no se trata de un archivo local como `/etc/passwd`. Esta función está disponible a partir de la versión 4.0.3 de PHP.

Si no se escribe con cuidado la secuencia de comandos para procesar la carga de archivos, un visitante malintencionado podría utilizar un nombre de archivo temporal y convencer a la secuencia de comandos para que procese dicho archivo como si se tratara de un archivo cargado. Como muchas secuencias de comandos para la carga de archivos devuelven los datos cargados al usuario o los almacenan en algún lugar desde los que puedan cargarse, se podría lograr acceder a cualquier archivo que el servidor Web pueda leer, como los archivos del directorio `/etc/passwd` y código fuente de PHP, incluidas las contraseñas de la base de datos.

Problemas habituales

Al realizar cargas de archivo en un servidor es necesario tener en cuenta una serie de aspectos.

- En el ejemplo anterior se asume que los usuarios han sido autenticados en algún momento. No es aconsejable permitir que todo el mundo pueda cargar archivos en un sitio.
- Si va a permitir que los usuarios no autenticados o no fiables carguen archivos en el servidor, conviene examinar exhaustivamente su contenido para evitar que se cargue o ejecute una secuencia de comandos malintencionada. Debería estar atento, no sólo al tipo y a los contenidos del archivo, sino también al nombre del archivo en sí mismo. Es aconsejable cambiar el nombre a los archivos cargados utilizando instancias que resulten seguras.
- Si está utilizando un equipo basado en Windows, asegúrese de que utilizar \\ o / en lugar de \ en las rutas de archivo.
- El uso del nombre de archivo proporcionado por el usuario, como hemos hecho en esta secuencia de comandos, puede generar diversos problemas. El más evidente es que se corre el riesgo de sobrescribir accidentalmente archivos existentes si alguien carga un archivo que tenga el nombre de otro ya utilizado. Un riesgo menos evidente es que diferentes sistemas operativos e incluso diferentes configuraciones de idioma local permiten diferentes conjuntos de caracteres válidos para los nombres de archivo. Un archivo cargado puede tener un nombre con caracteres que no sean válidos en nuestro sistema.
- Si el proceso de carga no funciona, compruebe el archivo `php.ini`. Verifique que la directiva `upload_tmp_dir` apunta a algún directorio al que disponga de acceso. Puede que también necesite ajustar la directiva `memory_limit` para cargar archivos de mayor tamaño. Esta directiva determina el tamaño máximo de los archivos que puede cargar. En Apache también se incluyen tiempos de espera configurables y límites de tamaño de transacciones que debe comprobar si tiene problemas para cargar archivos de gran tamaño.

Utilizar las funciones de directorio

Una vez cargados los archivos, resultará útil permitir ver lo que se ha cargado y manipular los archivos de contenido. PHP consta de una serie de funciones de sistema de archivos y directorios que resultan de utilidad al respecto.

Leer desde directorios

En primer lugar, implementaremos una secuencia de comandos que permita examinar el contenido cargado. La operación de examinar directorios resulta muy sencilla en PHP. En el listado 18.3, se incluye una sencilla secuencia de comandos que se puede utilizar con este fin.

Listado 18.3. `browserdir.php`. Un listado de directorios de los archivos cargados.

```
<html>
<head>
  <title>Browse Directories</title>
</head>
<body>
<h1>Browsing</h1>
<?php
  $current_dir = '/uploads/';
  $dir = opendir($current_dir);

  echo "<p>Upload directory is $current_dir</p>";
  echo "<p>Directory Listing:</p><ul>";
  while ($file = readdir($dir))
  {
    echo "<li>$file</li>";
  }
  echo "</ul>";
  closedir($dir);
?>
</body>
</html>
```

Esta secuencia de comandos utiliza las funciones `opendir()`, `closedir()` y `readdir()`.

La función `opendir()` se utiliza para abrir un directorio para su lectura. Su uso es muy similar al de `fopen()` para leer desde archivos. En lugar de pasarle un nombre de archivo, debería pasarle un nombre de directorio:

```
$dir = opendir($current_dir);
```

La función devuelve un indicador de directorio, de la misma forma que `fopen()` devuelve un indicador de archivo.

Cuando el directorio está abierto, puede leer un nombre de archivo desde él llamando a `readdir($dir)`, como se muestra en el ejemplo. Este elemento devuelve `false` cuando no hay archivos que leer. (Tenga en cuenta que también devolverá `false` si lee un archivo llamado "0"; conviene verificarlos si es probable que ocurra.) Los archivos no se ordenan en ningún orden concreto, por lo que si necesita una lista ordenada, debería leerlos en una matriz y ordenarlos después.

Cuando haya terminado de leer desde un directorio, deberá llamar a `closedir($dir)` para terminar. De nuevo, la operación es similar a `fclose()` para un archivo. El resultado de ejemplo de la secuencia de comandos de exploración de directorios se muestra en la figura 18.3.

Si está utilizando este mecanismo para permitir que el usuario examine los directorios, es aconsejable limitar los directorios que se pueden explorar para evitar el acceso a áreas normalmente restringidas.

Una función asociada que resulta de utilidad en ocasiones es la función `rewinddir($dir)`. Esta función restablece la lectura de los nombres de archivo al principio del directorio.

Como alternativa a estas funciones, puede utilizar la clase `dir` de PHP. Ésta consta de las propiedades `handle` y `path`, y de los métodos `read()`, `close()` y `rewind()`, que funcionan igual que las alternativas no incluidas en clases.

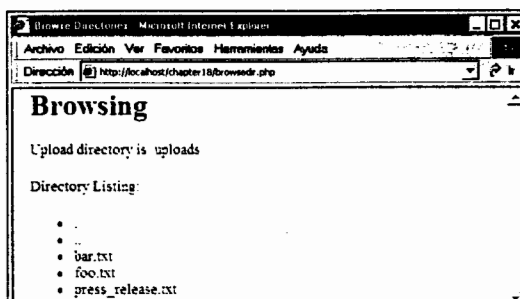


Figura 18.3. El listado de directorio muestra todos los archivos del directorio seleccionado, incluidos el directorio `.` (directorio actual) y el directorio `..` (el directorio del nivel superior). Puede filtrarlos si lo desea.

Obtener información sobre el directorio actual

Podemos obtener información adicional utilizando una ruta a un archivo. Las funciones `dirname($ruta)` y `basename($ruta)` devuelven la parte de una ruta y la parte de un archivo de nombre de la ruta, respectivamente. Esto podría resultar útil para nuestro explorador de directorios, en especial si comenzamos a construir una estructura compleja de directorios de contenido basada en nombres de directorios y nombres de archivos descriptivos.

También podemos agregar al listado de directorios una indicación del espacio libre para cargas de archivos con la función `disk_free_space($ruta)`. Si pasamos una ruta a un directorio, devolverá el número de bytes libres en el disco (Windows) o el sistema de archivos (Unix) en el que se encuentra el directorio.

Crear y eliminar directorios

Además de leer de manera pasiva la información sobre directorios, podemos utilizar las funciones `mkdir()` y `rmdir()` para crear y eliminar directorios. Sólo podrá crear y eliminar directorios en rutas a las que disponga de acceso el usuario utilizado para ejecutar la secuencia de comandos. El uso de la función `mkdir()` resulta más complicado de lo que podría parecer a primera vista. Esta función toma dos parámetros, la ruta al directorio deseado (incluyendo el nuevo nombre de directorio) y el permiso que le gustaría que tuviera dicho directorio, por ejemplo:

```
mkdir("/tmp/testing", 0777);
```

Sin embargo, los permisos que se enumeren no tienen por qué ser los permisos que vaya a obtener. Se combina una versión inversa de la función `umask` actual con este valor, por medio de `AND`, para obtener los permisos actuales. Por ejemplo, si la función `umask` es 022, obtendremos el permiso 0755.

Si lo desea puede restablecer `umask` antes de crear un directorio para sustituir este efecto mediante el siguiente código:

```
$oldumask = umask(0);
mkdir("/tmp/testing", 0777);
umask($oldumask);
```

Este código utiliza la función `umask()`, que se puede utilizar para comprobar y cambiar la `umask` actual. Se sustituirá la `umask` por el valor pasado y se devolverá la `umask` antigua o, si se llama sin parámetros, se devolverá únicamente la `umask` actual. Tenga en cuenta que la función `umask()` no tiene ningún efecto en los sistemas Windows. La función `rmdir()` elimina un directorio. Por ejemplo:

```
rmdir("/tmp/testing");
```

```
o
```

```
rmdir("c:\\tmp\\testing");
```

El directorio que se desee eliminar debe estar vacío.

Interactuar con el sistema de archivos

Además de ver y obtener información sobre directorios, podemos interactuar y obtener información sobre archivos incluidos en el servidor Web. Ya hemos visto cómo escribir y leer archivos, pero existen muchas otras funciones de archivo disponibles.

Obtener información sobre archivos

Podemos alterar la parte de la secuencia de comandos para explorar directorios que leen archivos de la siguiente forma:

```
while ($file = $dir->read())
{
    echo '<a href="filedetails.php?file='.$file.'">'.$file.'</a><br>';
}
```

Podemos crear la secuencia de comandos `filedetails.php` para suministrar información adicional sobre un archivo. En el listado 18.4 se muestran los contenidos de este archivo. Tenga en cuenta que parte de las funciones utilizadas aquí no son compatibles con Windows, entre las que se incluyen `posix_getpwuid()`, `fileowner()` y `filegroup()`, o su compatibilidad no es fiable.

Listado 18.4. filedetails.php. Funciones de estado de archivo y sus resultados.

```

<html>
<head>
  <title>File Details</title>
</head>
<body>
  <?php
    $current_dir = '/uploads/';
    $file = basename($file);
    // filtrar la información de directorio por seguridad

    echo '<h1>Details of file: '.$file.'</h1>';
    $file = $current_dir.$file;

    echo '<h2>File data</h2>';
    echo 'File last accessed: '.date('j F Y H:i', fileatime($file)).'<br />';
    echo 'File last modified: '.date('j F Y H:i', filemtime($file)).'<br />';

    $user = posix_getpwnuid(fileowner($file));
    echo 'File owner: '.$user['name'].'<br />';

    $group = posix_getgrgid(filegroup($file));
    echo 'File group: '.$group['name'].'<br />';

    echo 'File permissions: '.decoct(fileperms($file)).'<br />';

    echo 'File type: '.filetype($file).'<br />';

    echo 'File size: '.filesize($file).' bytes<br />';

    echo '<h2>File tests</h2>';

    echo 'is_dir: '.(is_dir($file)? 'true' : 'false').'<br />';
    echo 'is_executable: '.(is_executable($file)? 'true' : 'false').'<br />';
    echo 'is_file: '.(is_file($file)? 'true' : 'false').'<br />';
    echo 'is_link: '.(is_link($file)? 'true' : 'false').'<br />';
    echo 'is_readable: '.(is_readable($file)? 'true' : 'false').'<br />';
    echo 'is_writable: '.(is_writable($file)? 'true' : 'false').'<br />';

  ?>
</body>
</html>

```

En la figura 18.4 se muestran los resultados de ejecutar el listado 18.4.

Vamos a analizar qué hace cada una de las funciones utilizada en el listado 18.4. Como se mencionó anteriormente, la función `basename()` obtiene el nombre del archivo sin el directorio. (También puede utilizar la función `dirname()` para obtener el nombre del directorio sin el nombre de archivo.)

Las funciones `fileatime()` y `filemtime()` devuelven la marca de tiempo indicando el momento en el que se accedió por última vez al archivo y la última vez que se modificó, respectivamente. Hemos modificado el formato de la marca de tiempo con la función `date()` para que resulte más legible. Estas funciones devol-

verán el mismo valor en algunos sistemas operativos (como en el ejemplo) según qué información almacene el sistema.

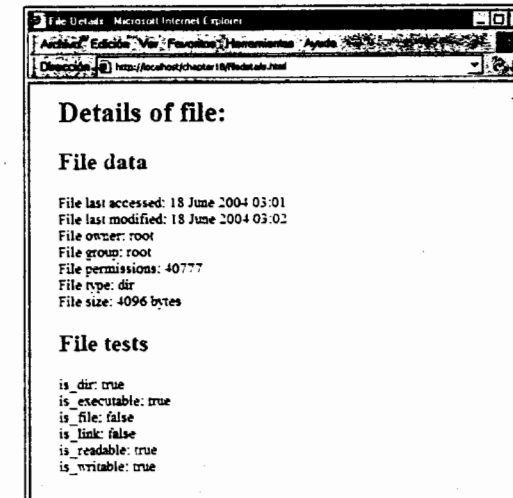


Figura 18.4. La vista de los detalles de archivo muestra información del sistema de archivos sobre un archivo. Como puede observar los permisos se muestra en formato octal.

Las funciones `fileowner()` y `filegroup()` devuelven el Id. del usuario (uid) y el Id. de grupo (gid) del archivo. Éstos se pueden convertir en nombres utilizando las funciones `posix_getpwnuid()` y `posix_getgrgid()` para que resulten más sencillos de leer. Estas funciones toman el uid o gid como parámetro y devuelven una matriz asociativa de información sobre el usuario o grupo, incluido sus nombres, como hemos hecho en esta secuencia de comandos.

La función `fileperms()` devuelve los permisos sobre el archivo. Les hemos aplicado un nuevo formato utilizando la función `decoct()` para que resulte más familiar a los usuarios de UNIX.

La función `filetype()` devuelve información sobre el tipo de archivo que se va a examinar. Los resultados posibles son `fifo`, `char`, `dir`, `block`, `link`, `file` y `unknown`. La función `filesize()` devuelve el tamaño del archivo en bytes.

El segundo conjunto de funciones (`is_dir()`, `is_executable()`, `is_file()`, `is_link()`, `is_readable()` e `is_writable()`) prueba el atributo con nombre de un archivo y devuelve `true` o `false`.

También podríamos utilizar la función `stat()` para recopilar una gran cantidad de información del mismo tipo. Al pasar un archivo, devuelve una matriz que contiene datos similares a los de estas funciones. La función `lstat()` es similar, pero para su uso con vínculos simbólicos.

Las funciones de estado de archivo tardan mucho tiempo en procesarse. Por esta razón, sus resultados se almacenan en caché. Si desea comprobar información sobre el archivo antes o después de un cambio, deberá llamar a

```
clearstatcache();
```

para poder vaciar los resultados anteriores. Si desea utilizar la secuencia de comandos previa antes o después de cambiar datos del archivo, debería llamar a esta función como primer paso para asegurarse de que los datos generados están actualizados.

Cambiar propiedades de archivo

Además de ver las propiedades de archivo, podemos alterarlas. Las funciones `chgrp()` (archivo, grupo), `chmod()` (archivo, permiso) y `chown()` (archivo, usuario) se comportan de forma similar a sus equivalentes de UNIX. Ninguna de ellas funcionará en los sistemas basados en Windows, aunque `chown()` se ejecutará y devolverá siempre `true`.

La función `chgrp()` se utiliza para cambiar el grupo de un archivo. Sólo se puede utilizar para cambiar el grupo al que pertenece el usuario, a menos que se trate del usuario raíz.

La función `chmod()` se utiliza para cambiar los permisos sobre un archivo. Los permisos se pasan con la forma `chmod` habitual de UNIX (debe anteponerles un "0" para indicar que su formato es octal, por ejemplo).

```
chmod('somefile.txt', 0777);
```

La función `chown()` se utiliza para cambiar el titular de un archivo. Sólo se puede utilizar si la secuencia de comandos se está ejecutando como raíz, lo que no debería ocurrir nunca.

Crear, eliminar y desplazar archivos

Puede utilizar las funciones de sistema de archivos para crear, trasladar y eliminar archivos. En primer lugar, y de forma sencilla, puede crear un archivo o cambiar la hora de la última modificación utilizando la función `touch()`. Su funcionamiento es similar al comando `touch` de UNIX. Su sintaxis es la siguiente:

```
int touch (string archivo, [int hora [, int hora]])
```

Si el archivo ya existiese, su hora de modificación se sustituiría por la actual o por la indicada en el segundo parámetro si se especifica. Si desea utilizar esta última opción, debería incluirse en formato de marca de tiempo. Si el archivo no existiese se crearía. La hora de acceso del archivo también se modificaría: de manera predeterminada la hora del sistema actual o la marca de tiempo especificada en parámetro opcional.

Puede eliminar archivos utilizando la función `unlink()`. (Tenga en cuenta que esta función no se llama `delete`: no existe dicha función.) Se utiliza de la siguiente forma:

```
unlink($nombre_de_archivo);
```

Esta función no resulta operativa con las versiones antiguas de Windows. Si éste fuera su caso, puede utilizar la siguiente función para eliminar un archivo en Windows:

```
system("del nombre_de_archivo.ext");
```

Puede copiar y mover archivos con las funciones `copy()` y `rename()` de la siguiente forma:

```
copy($ruta_origen, $ruta_destino);
```

```
rename($archivo_antiguo, $archivo_nuevo);
```

Como puede haber observado, hemos utilizado la función `copy()` en el listado 18.2. La función `rename()` se encarga también de la tarea de trasladar archivos de un lugar a otro porque PHP no consta de la función `move`. La posibilidad de mover archivos entre sistemas de archivos y la de sobrescribir archivos con `rename()` depende del sistema operativo, por lo que debe comprobar los efectos en su servidor. Así mismo, tenga cuidado con la ruta que utilizará hasta el nombre de archivo. Si fuera relativa, lo sería con respecto a la ubicación de la secuencia de comandos, no al archivo original.

Utilizar funciones de ejecución de programas

A continuación, dejaremos a un lado las funciones relacionadas con el sistema de archivos y pasaremos a examinar las funciones disponibles para ejecutar comandos en el servidor.

Estas funciones resultan útiles cuando se quiere suministrar una interfaz de usuario basada en la Web a un sistema existente basado en línea de comandos. Por ejemplo, hemos utilizado estos comandos para crear una interfaz de comandos para el administrador de listas de correos `ezmlm`. Volveremos a utilizarlas en capítulos posteriores.

Existen cuatro técnicas principales para ejecutar un comando en el servidor Web. Aunque son bastante parecidas, presentan pequeñas diferencias.

1. `exec()`: La función `exec()` tiene la siguiente sintaxis:

```
string exec (string comando [, array resultado [, int valor_devuelto]])
```

Se le pasa el comando que deseamos ejecutar, por ejemplo,

```
exec("ls -la");
```

La función `exec()` no genera un resultado directo. Devuelve la última línea del resultado del comando.

Si se pasa en una variable como `resultado`, se obtendrá un matriz de cadenas que representa cada línea del resultado. Si se pasa en una variable como `valor_devuelto`, se obtendrá el código de devolución.

2. `passthru()`: La función `passthru()` tiene la siguiente sintaxis:

```
void passthru (string comando [, int valor_devuelto])
```

La función `passthru()` repite el resultado en el navegador, lo cual resulta útil si el resultado es binario (por ejemplo, datos de una imagen). No devuelve nada.

Los parámetros funcionan de la misma forma que los de la función `exec()`.

3. `system()`: La función `system()` tiene la siguiente sintaxis:

```
string system (string comando [, int valor_devuelto])
```

Esta función repite el resultado del comando en el navegador. Se diferencia de la función anterior en que intenta eliminar el resultado tras cada línea (si se ejecuta PHP como módulo de servidor). Devuelve la última línea de resultado (si tiene éxito) o `false` (en caso de fallo).

Sus parámetros funcionan de la misma forma que los parámetros de las funciones anteriores.

4. **Apóstrofes invertidos**: Se trata de operadores de ejecución como ya se indicó en un capítulo anterior.

No tienen un resultado directo. El resultado de ejecutar el comando se devuelve en una cadena, que se puede dirigir a un dispositivo o utilizar para realizar cualquier otra operación deseada.

Si sus necesidades resultan más complicadas, puede utilizar `popen()`, `proc_open()` y `proc_close()`. Estas funciones se utilizan para bifurcar procesos externos y enviar datos entre ellos. Las últimas dos funciones se agregaron en la versión 4.3 de PHP.

La secuencia de comandos que se recoge en el listado 18.5 ilustra cómo utilizar las cuatro técnicas de forma equivalente.

Listado 18.5. `progex.php`. Funciones de estado de archivo y sus resultados.

```
<?php
    chdir('/uploads/');
    // versión exec
    echo '<pre>';
    // unix
```

```
exec('ls -la', $result);
// windows
// exec('dir', $result);
foreach ($result as $line)
    echo "$line\n";

echo '</pre>';
echo '<br /><hr /><br />';
```

```
//// versión passthru
echo '<pre>';
```

```
// unix
passthru('ls -la');
// windows
// passthru('dir');
```

```
echo '</pre>';
echo '<br /><hr /><br />';
```

```
//// versión system
```

```
echo '<pre>';
// unix
$result = system('ls -la');
// windows
// $result = system('dir');
echo '</pre>';
echo '<br /><hr /><br />';
```

```
//// versión con apóstrofes invertidos
```

```
echo '<pre>';
// unix
$result = `ls -al`;
// windows
// $result = `dir`;
echo $result;
echo '</pre>';
```

```
?>
```

Podríamos haber utilizado estos enfoques como alternativa a la secuencia de comandos de exploración de directorios escrita anteriormente. Uno de los efectos secundarios del uso de funciones externas queda ampliamente demostrado aquí: su código dejará de ser portable.

En este caso hemos utilizado comandos de Unix y el código no se ejecutará en Windows. Si tiene previsto incluir datos enviados por el usuario como parte del comando que va a ejecutar, debería ejecutarlos siempre a través de la función `escapeshellcmd()` en primer lugar. De esta forma evitará que los usuarios puedan ejecutar comandos malintencionados en su equipo. Puede llamar a esta función de la siguiente forma:

```
system(escapeshellcmd($command));
```

También debería utilizar esta función para convertir cualquier argumento especial que tenga previsto pasar a su comando de núcleo.

Interactuar con el entorno: getenv() y putenv()

Antes de dar por concluida esta sección, vamos a ver cómo podemos utilizar variables de entorno desde PHP. Para ello, disponemos de dos funciones: `getenv()`, que permite recuperar variables de entorno y `putenv()` que permite establecer variables de entorno. Tenga en cuenta que estamos hablando del entorno en el que PHP se ejecuta en el servidor.

Puede obtener una lista de todas las variables de entorno de PHP ejecutando `phpinfo()`. Algunas resultan más útiles que otras, por ejemplo

```
getenv("HTTP_REFERER");
```

devolverá el URL de la página desde la que el usuario llegó hasta la página actual. También puede establecer las variables de entorno como desee con `putenv()`, por ejemplo,

```
$home = "/home/nobody";  
putenv (" HOME=$home ");
```

Si fuera un administrador de sistemas y quisiera limitar las variables de entorno que pueden establecer los programadores, podría utilizar la directiva `safe_mode_allowed_env_vars` de `php.ini`. Cuando PHP se ejecuta en modo seguro, los usuarios sólo pueden establecer las variables de entorno cuyos prefijos se enumeran en esta directiva. Si desea obtener información adicional sobre qué representan las variables de entorno, puede consultar la especificación de CGI, que encontrará en <http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/env.html>.

Lecturas adicionales

La mayor parte de las funciones de sistemas de archivo de PHP está asociada a las funciones subyacentes de los sistemas operativos. Si utiliza UNIX y desea obtener más información, consulte las páginas man.

A continuación

En el siguiente capítulo, veremos cómo utilizar las funciones de red y protocolo de PHP para interactuar con sistemas distintos a los de nuestro servidor Web, lo cual contribuirá a ampliar el horizonte de posibilidades para nuestras secuencias de comandos.



19

Utilizar funciones de red y de protocolo

En este capítulo, examinaremos las funciones orientadas a la red de PHP que permiten a nuestras secuencias de comandos interactuar con el resto de Internet. En Internet, encontrará una ingente cantidad de recursos y una gran variedad de protocolos para su uso. En esta sección examinaremos los siguientes aspectos:

- Descripción general de los protocolos disponibles
- Enviar y leer correo electrónico
- Utilizar otros sitios Web a través de HTTP
- Utilizar funciones de búsqueda de red
- Utilizar FTP

Descripción general de los protocolos disponibles

Los protocolos son reglas de comunicación para una situación dada. Por ejemplo, ya conocemos el protocolo que hay que seguir cuando nos encontramos a alguien. Decimos hola, estrechamos la mano y decimos adiós. En diferentes situaciones se requieren diferentes protocolos. Por otra parte, gente de diferentes culturas esperan diferentes protocolos, lo que puede dificultar la interacción. Los

protocolos de red son similares. Como en el caso de los protocolos humanos, se utilizan diferentes protocolos informáticos para cada situación y aplicaciones. Por ejemplo, utilizamos HTTP (Protocolo de transferencia de hipertexto) para enviar y recibir páginas Web. Es probable que también haya utilizado FTP (Protocolo de transferencia de archivos) para transferir archivos entre equipos de una red. Existen muchos otros.

Los protocolos, así como otros estándares de Internet, se describen en las RFC (Solicitudes de comentarios). Estos protocolos son definidos por el IETF (Grupo de trabajo de ingeniería de Internet). En Internet existen muchos lugares en los que encontrar RFC. La fuente básica es el editor de RFC situado en <http://www.rfc-editor.org>.

Si tiene problemas al trabajar con un protocolo dado, las RFC son la fuente oficial y suelen resultar útiles para solucionar los problemas con el código. Sin embargo, la cantidad de detalles es muy grande y suelen incluir cientos de páginas.

Entre las RFC más conocidas se puede citar la RFC2616, que describe el protocolo HTTP/1.1 y la RFC822, que describe el formato de los mensajes de correo electrónico por Internet.

En este capítulo, vamos a examinar los aspectos de PHP que utilizan algunos protocolos. Específicamente, veremos cómo enviar correo con SMTP, cómo leer correo con POP e IMAP, cómo conectar con otros servidores Web a través de HTTP y HTTPS, y cómo transferir archivos con FTP.

Enviar y recibir correos electrónicos

La forma principal de enviar correos electrónico en PHP consiste en utilizar la función `mail()`, ya comentada en un capítulo anterior. Esta función utiliza el protocolo SMTP (Protocolo simple para la transferencia de correo) para enviar correo electrónico.

Es posible utilizar toda una variedad de clases gratuitas para añadir funcionalidad a `mail()`. En un capítulo posterior, utilizaremos una clase complementaria para enviar archivos adjuntos HTML en un mensaje de correo. SMTP sólo se utiliza para enviar correos. Los protocolos IMAP (Protocolo de acceso a mensajes de Internet, descrito en la RFC2060) y POP (Protocolo de oficina de correos, descrito en la RFC1939 o STD0053) se utilizan para leer el correo de un servidor de correos. Estos protocolos no pueden enviar correo.

IMAP se utiliza para leer y manipular mensajes de correo almacenados en un servidor y es más avanzado que POP, el cual se suele utilizar para descargar mensajes de correo electrónico a un cliente y eliminarlos del servidor.

PHP incorpora una biblioteca IMAP. Esta biblioteca también se puede utilizar para realizar conexiones POP, NNTP (Protocolo de transferencia de noticias de red) e IMAP.

Examinaremos con detenimiento el uso de la biblioteca IMAP en el proyecto incluido en un capítulo posterior.

Utilizar otros sitios Web

La Web permite utilizar, modificar e incrustar servicios e información existente en nuestras propias páginas. PHP convierte esta tarea en algo muy sencillo, como se ilustra en el ejemplo que se comenta a continuación.

Imagine que la compañía para la que trabaja quiere mostrar en la página principal el precio de sus acciones. Esta información está disponible en varios sitios dedicados a temas bursátiles, pero ¿cómo acceder a ella?

Tenemos que empezar por buscar un URL en el que se incluya esta información de primera mano. Tras ello, cuando un usuario se dirija a nuestra página principal, abriremos una conexión a dicho URL para recuperar la página y extraer la información deseada.

Como ejemplo, hemos creado una secuencia de comandos que recupera y aplica formato a la cotización extraída del sitio Web de AMEX. En concreto, recuperaremos el precio de cotización de las acciones de Amazon. (Puede incluir otra información ya que el principio es el mismo.) En el listado 19.1 se recoge la secuencia de comandos.

Listado 19.1. `lookup.php`. Secuencia de comandos que recupera la cotización de una acción del NASDAQ con el símbolo indicado en `$symbol`.

```
<html>
<head>
  <title>Stock Quote from NASDAQ</title>
</head>
<body>
<?php
  // seleccione qué acción examinar
  $symbol='AMZN';
  echo "<h1>Stock Quote for $symbol</h1>";

  $theurl="http://www.amex.com/equities/listCmp"
        ."/EqLCDetQuote.jsp?Product_Symbol=$symbol";

  if (!($contents = file_get_contents($theurl)))
  {
    echo 'Could not open URL';
    exit;
  }

  // busque la parte de la página deseada y devuélvala como resultado
  $pattern = "(\\\$[0-9 ]+\\.([0-9]+)%)";

  if (eregi($pattern, $contents, $quote))
  {
    echo "$symbol was last sold at: ";
    echo $quote[1];
    echo "</p>";
  }
  else
```

```

{
    echo '<p>No quote available</p>';
};

// reconozca la fuente
echo '<p>'
    . 'This information retrieved from <br />'
    . '<a href=\"$theurl\">$theurl</a><br />'
    . 'on ' . (date('l jS F Y g:i a T'));
?>
</body>
</html>

```

En la figura 19.1 se recoge el resultado del listado 19.1.

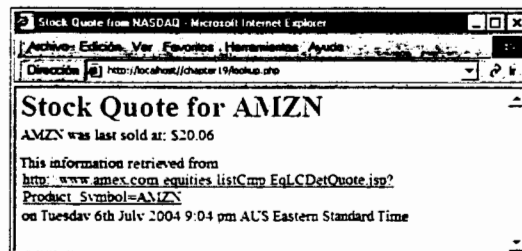


Figura 19.1. Esta secuencia de comandos utiliza una expresión regular para extraer la cotización de una acción de la información recuperada de la bolsa de valores.

La secuencia de comandos resulta bastante clara. De hecho, no utiliza ninguna función nueva, sólo nuevas aplicaciones de dichas funciones.

Puede que recuerde de un capítulo anterior que podemos utilizar las funciones de archivo para leer desde un URL. Eso es lo que hemos hecho en este caso. La llamada a `file_get_contents()`

```
$contents = file_get_contents($theurl)
```

devuelve todo el texto de la página Web a la que apunta el URL almacenado en `$contents`.

Las funciones de archivo sirven para mucho en PHP. En este ejemplo simplemente se carga una página Web a través de HTTP, pero podríamos interactuar con otros servidores por medio de HTTPS, FTP u otros protocolos de la misma forma. Para determinadas tareas puede que necesite adoptar un enfoque más especializado. Parte de la funcionalidad de PHP se encuentra en funciones de FTP concretas y no está disponible a través de `fopen()` u otras funciones de archivo. En un apartado posterior del capítulo encontrará un ejemplo de uso de funciones de FTP. Para algunas tareas HTTP o HTTPS puede que tenga que utilizar la biblioteca cURL, que le permite iniciar sesión en un sitio Web e imitar el progreso de un usuario a través de algunas páginas.

Una vez obtenido el texto de la página Web, podemos utilizarlo como expresión regular y recurrir a la función `eregi()` para buscar la parte de la página deseada:

```

$pattern = "(\\\$[0-9 ]+\\. [0-9]+)";
if (eregi($pattern, $contents, $quote))
{
    echo "$symbol was last sold at: ";
    echo $quote[1];
    echo '</p>';
}

```

Y eso es todo. Podemos utilizar esta técnica parar realizar otras tareas. Por ejemplo, podemos recuperar la información meteorológica local e incluirla en nuestra página. El mejor uso de esta técnica consiste en combinar información procedente de varias fuentes para agregarle algún valor. Un buen ejemplo es la secuencia de comandos creada por Philip Greenspun que genera la página Bill Gates Wealth Clock: <http://philip.greenspun.com/WealthClock>.

Esta página toma la información de dos fuentes. Obtiene la población actual de los EEUU de la oficina del censo estadounidense. A continuación, examina el valor de una acción de Microsoft y combina los dos datos, agrega una dosis saludable de la opinión del autor y genera nueva información: el valor aproximado de Bill Gates.

Si va a utilizar una fuente de información externa como ésta con fines comerciales, conviene comprobar antes si puede hacerlo ya que en algunos casos es necesario tener en cuenta aspectos relativos a la propiedad intelectual.

Si está creando una secuencia de comandos como ésta, es probable que desee pasarle algunos datos. Por ejemplo, si está conectándose a un URL externo, es probable que desee pasar algunos parámetros escritos por el usuario. Si éste fuera el caso, conviene utilizar la función `urlencode()`. Esta función toma una cadena y la convierte al formato correcto para un URL. Por ejemplo, transforma los espacios en signos más. Puede llamarla de la siguiente manera:

```
$encodedparameter = urlencode($parameter);
```

Este enfoque presenta un problema: que el sitio del que se obtiene la información varíe el formato de los datos, lo que impediría el funcionamiento de nuestra secuencia de comandos. Una alternativa a este sistema son los servicios Web. Son como objetos remotos a los que podemos conectarnos para recuperar datos como cotizaciones bursátiles. La compatibilidad de PHP con los servicios Web aumenta día a día. Además de ventajas técnicas, el uso de servicios Web implica la utilización de una interfaz y de un dispositivo a los que el proveedor nos permite acceder, ya sea de forma implícita o explícita, por medio de un programa.

Utilizar funciones de búsqueda de red

PHP incorpora un conjunto de funciones de "búsqueda" que se pueden utilizar para comprobar información sobre nombres de host, direcciones IP e intercambios

de correo electrónico. Por ejemplo, si está creando un directorio como Yahoo!, cuando se remitan nuevas direcciones podría comprobar automáticamente que el host de un URL y la información de contacto de dicho sitio es válida. De esta forma puede contribuir a reducir la labor posterior de los revisores al examinar el sitio si descubren que no existe o que la dirección de correo electrónico no es válida.

El listado 19.2 muestra el código HTML correspondiente a un formulario de envío para un directorio como éste.

Listado 19.2. directory_submit.html. Código HTML para el formulario de envío.

```
<html>
<head>
  <title>Submit your site</title>
</head>
<body>
  <h1>Submit site</h1>
  <form method="post" action="directory_submit.php">
    URL: <input type="text" name="url" size="30" value="http://"><br />
    Email contact: <input type="text" name="email" size="23"><br />
    <input type="submit" name="Submit site">
  </form>
</body>
</html>
```

Se trata de un formulario bastante sencillo. En la figura 19.2 se recoge la versión resultante, con datos de ejemplo introducidos.

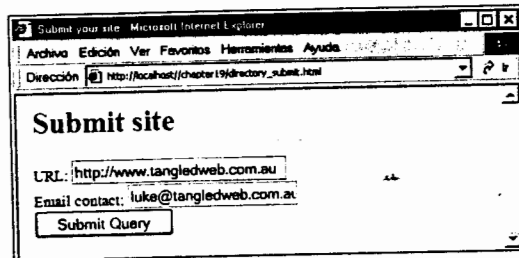


Figura 19.2. El envío de direcciones a un directorio suele requerir la inclusión de un URL y detalles de contacto para que los administradores del directorio puedan avisarnos del momento en el que se agrega nuestra dirección al directorio.

Al pulsar el botón de envío, en primer lugar tenemos que comprobar que el URL está alojado en un equipo real y, después, que la parte del host de la dirección de correo electrónico también está en un equipo real. Hemos escrito una secuencia de comandos para comprobar estos elementos y en la figura 19.3 se recoge el resultado. La secuencia de comandos encargada de realizar estas comprobaciones utiliza dos funciones del conjunto de funciones de red de PHP: `gethostbyname()` y `dns_get_mx()`. En el listado 19.3 se incluye el código de la secuencia completa.

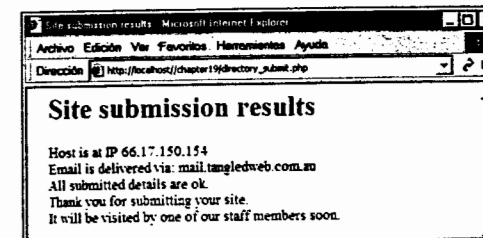


Figura 19.3. Esta versión de la secuencia de comandos muestra los resultados de comprobar los nombres de host de los URL y direcciones de correo electrónico. Es probable que una versión de producción no muestre estos resultados, pero es interesante ver la información devuelta por las comprobaciones.

Listado 19.3. directory_submit.php. Secuencia de comandos para verificar el URL y la dirección de correo electrónico.

```
<html>
<head>
  <title>Site submission results</title>
</head>
<body>
  <h1>Site submission results</h1>
<?php

  // Extraiga los campos del formulario

  $url = $_REQUEST['url'];
  $email = $_REQUEST['email'];

  // Compruebe el URL

  $url = parse_url($url);
  $host = $url['host'];
  if (!$ip = gethostbyname($host))
  {
    echo 'Host for URL does not have valid IP';
    exit;
  }

  echo "Host is at IP $ip <br />";

  // Compruebe la dirección de correo electrónico

  $email = explode('@', $email);
  $emailhost = $email[1];

  // fijese en que la función dns_get_mx() *no se implementa* en
  // las versiones de Windows de PHP
  if (!dns_get_mx($emailhost, $mxhostsarr))
  {
    echo 'Email address is not at valid host';
  }
}
```

```

    exit;
}

echo 'Email is delivered via: ';
foreach ($mxhostsarr as $mx)
    echo "$mx ";

// Si se abre, todo perfecto

echo '<br />All submitted details are ok.<br />';
echo 'Thank you for submitting your site.<br />'
    'It will be visited by one of our staff members soon.'

// En un caso real, agregue a la base de datos de sitios en espera...
?>
</body>
</html>

```

Vamos a examinar las partes interesantes de esta secuencia de comandos.

En primer lugar, tomamos el URL y le aplicamos la función `parse_url()`. Esta función devuelve una matriz asociativa de las diferentes partes de un URL. Las partes disponibles de la información son `scheme`, `user`, `pass`, `host`, `port`, `path`, `query` y `fragment`. Por regla general, no vamos a necesitar todas ellas, pero a continuación se incluye un ejemplo de cómo forman un URL.

Dado un URL como `http://nobody:secret@bigcompany.com:80/script.php?variable=value#anchor` los valores de cada una de las partes de la matriz serán: —

- `scheme`: `http://`
- `user`: `nobody`
- `pass`: `secret`
- `host`: `bigcompany.com`
- `port`: `80`
- `path`: `script.php`
- `query`: `variable=value`
- `fragment`: `anchor`

En nuestra secuencia de comandos, sólo queremos información sobre `host` por lo que la extraemos de la siguiente forma:

```

$url = parse_url($url);
$host = $url['host'];

```

Tras ello, podemos obtener la dirección IP del host, si se encuentra en el DNS. Para ello podemos utilizar la función `gethostbyname()`, que devuelve la dirección IP si la hubiera o `false` en caso contrario:

```

$ip = gethostbyname($host);

```

También puede seguir el otro camino utilizando la función `gethostbyaddr()`, que toma una IP como parámetro y devuelve el nombre de host. Si llama a estas funciones de manera sucesiva, podría obtener un nombre de host distinto al utilizado al principio, lo que implica que el sitio está utilizando un servicio de host virtual. Si el URL es válido, podemos comprobar la dirección de correo electrónico. En primer lugar la dividimos en nombre de usuario y nombre de host con una llamada a `explode()`:

```

$email = explode('@', $email);
$emailhost = $email[1];

```

Tras obtener la parte del host de la dirección, podemos comprobar si existe un lugar al que enviar dicho correo utilizando la función `dns_get_mx()`:

```

dns_get_mx($emailhost, $mxhostsarr);

```

Esta función devuelve un conjunto de registros MX (del inglés Mail Exchange, Intercambio de correo) para una dirección de la matriz suministrada en `$mxhostsarr`.

Los registros MX se almacenan en el DNS y se buscan como un nombre de host. El equipo indicado en el registro MX no tiene por qué ser necesariamente el equipo en el que acabará finalmente el correo. En su lugar podría tratarse de un equipo que sepa dónde dirigir el correo. (Puede haber más de uno, en cuyo caso la función devolverá una matriz en lugar de una cadena con el nombre de usuario.) Si no tiene un registro MX en el DNS, el correo no tendrá dónde dirigirse.

Tenga en cuenta que la función `dns_get_mx()` no se implementa en las versiones de Windows de PHP. Si todas estas comprobaciones resultan correctas, podemos colocar los datos del formulario en una base de datos para su posterior revisión por un miembro del personal.

Además de las funciones que acabamos de utilizar, puede utilizar la función genérica `checkdnsrr()`, que toma un nombre de host y devuelve `true` si incluye algún registro en el DNS.

Utilizar FTP

El Protocolo de transferencia de archivos, o FTP, se utiliza para transferir archivos entre host de una red. En PHP, puede utilizar la función `fopen()` así como varias funciones de archivo con FTP también disponibles con conexiones HTTP, para conectar y transferir archivos desde y hacia un servidor FTP. Sin embargo, también se incluye un conjunto de funciones específicas de FTP que vienen con la instalación PHP estándar.

Estas funciones no se incluyen en la instalación estándar de manera predeterminada. Para poder utilizarlas en UNIX, es necesario ejecutar el programa `configure` de PHP con la opción `--enable-ftp` y volver a ejecutar `make`. Si va a utilizar la instalación estándar de Windows, las funciones de FTP se habilitan de manera automática.

Utilizar FTP para realizar una copia o reproducir un archivo

Las funciones de FTP son útiles para mover o copiar los archivos desde o hasta otros host. Se suelen utilizar para hacer copias de seguridad del sitio Web o para reproducir archivos situados en otra ubicación. Examinaremos un sencillo ejemplo que utiliza funciones FTP para reproducir un archivo. En el listado 19.4 se incluye la secuencia de comandos correspondiente a este ejemplo.

Listado 19.4. ftpmirror.php. Secuencia de comandos para descargar nuevas versiones de un archivo desde un servidor FTP.

```
<html>
<head>
  <title>Mirror update</title>
</head>
<body>
<h1>Mirror update</h1>
<?php
// configure variables: modifíquelas para ajustarlas a su aplicación
$host = 'ftp.cs.rmit.edu.au';
$user = 'anonymous';
$password = 'me@example.com';
$remote_file = '/pub/tsg/teraterm/ttssh14.zip';
$local_file = '/tmp/writable/ttssh14.zip';

// conéctese al host
$conn = ftp_connect("$host");
if (!$conn)
{
  echo "Error: Could not connect to ftp server<br />";
  exit;
}
echo "Connected to $host.<br />";

// inicie sesión en el host
$result = ftp_login($conn, $user, $pass);
if (!$result)
{
  echo "Error: Could not log on as $user<br />";
  ftp_quit($conn);
  exit;
}
echo "Logged in as $user<br />";

// compruebe la información de fecha de los archivos para determinar
// si necesita actualizarlos
echo "Checking file time...<br />";
if (file_exists($local_file))
{
  $localtime = filetime($local_file);
  echo "Local file last updated ";
```

```
  echo date('G:i j-M-Y', $localtime);
  echo "<br />";
}
else
  $localtime=0;
$remotetime = ftp_mdtm($conn, $remote_file);
if (($remotetime >= 0))
{
  // Esto no significa que el archivo no esté ahí; puede que el servidor
  // no admita el tiempo de modificación
  echo "Can't access remote file time.<br />";
  $remotetime=$localtime+1; // asegúrese de que existe una actualización
}
else
{
  echo "Remote file last updated ";
  echo date('G:i j-M-Y', $remotetime);
  echo "<br />";
}
if (($remotetime > $localtime))
{
  echo "Local copy is up to date.<br />";
  exit;
}

// descargue el archivo
echo "Getting file from server...<br />";
$f = fopen($local_file, 'w');
if (!$success = ftp_fget($conn, $f, $remote_file, FTP_BINARY))
{
  echo "Error: Could not download file";
  ftp_quit($conn);
  exit;
}
fclose($f);
echo "File downloaded successfully";

// cierre la conexión al host
ftp_quit($conn);

?>
</body>
</html>
```

En la figura 19.4 se muestra el resultado de ejecutar esta secuencia de comandos una vez.

Se trata de una secuencia de comandos bastante genérica. Comienza por establecer algunas variables:

```
$host = 'ftp.cs.rmit.edu.au';
$user = 'anonymous';
$password = 'me@example.com';
$remote_file = '/pub/tsg/teraterm/ttssh14.zip';
$local_file = '/tmp/writable/ttssh14.zip';
```

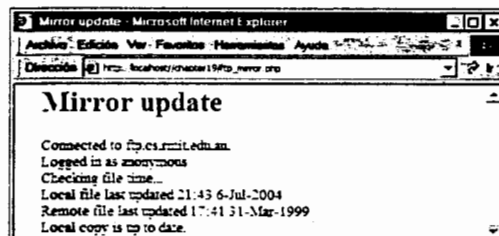


Figura 19.4. La secuencia de comandos para el sitio FTP de réplicas comprueba si la versión local de un archivo está actualizada y descarga una nueva versión en caso de que no lo esté.

La variable `$host` debería contener el nombre del servidor FTP al que desee conectarse y las variables `$user` y `$password` se corresponden al nombre de usuario y contraseña que le gustaría utilizar para iniciar la sesión. Muchos sitios FTP admiten lo que se conoce como sesiones anónimas en las que se puede utilizar un nombre de usuario puesto a disposición de todo el mundo para poder establecer la conexión. No es necesario utilizar ninguna contraseña, pero es habitual suministrar la dirección de correo electrónico en su lugar para que el administrador del sistema pueda saber de dónde proceden los usuarios. Ésta es la convención que hemos seguido aquí.

La variable `$remoteFile` contiene la ruta hasta el archivo que queremos descargar. En este caso, vamos a descargar y reproducir una copia local del Tera Term SSH y el cliente SSH para Windows. (SSH equivale a "secure shell", núcleo seguro. Se trata de una forma encriptada de Telnet.)

La variable `$localFile` contiene la ruta a la ubicación en la que vamos a almacenar el archivo descargado en nuestro equipo. En este caso, hemos creado un directorio llamado `/tmp/writable` con permisos establecidos para que PHP pueda escribir un archivo. Independientemente de su sistema operativo, tendrá que crear este directorio para que funcione la secuencia de comandos. Si su sistema operativo cuenta con permisos estrictos, compruebe si permiten que la secuencia de comandos pueda escribir. Debería poder cambiar estas variables para adaptar la secuencia de comandos a sus necesidades.

Los pasos básicos seguidos en esta secuencia de comandos son los mismos que si quisiéramos enviar por FTP el archivo desde una interfaz de línea de comandos:

1. Conectarse al servidor remoto de FTP.
2. Iniciar la sesión (bien como un usuario normal o como anónimo).
3. Comprobar si el archivo remoto se ha actualizado.
4. Si se ha actualizado, descargarlo.
5. Cerrar la conexión a FTP.

Vamos a examinar cada uno de estos pasos uno a uno.

Conectarse al servidor FTP remoto

Este paso equivale a escribir

```
ftp hostname
```

en la línea de comandos en la plataforma Windows o en la plataforma UNIX. Este paso se realiza en PHP con el siguiente código:

```
$conn = ftp_connect("$host");
if (!$conn)
{
    echo "Error: Could not connect to ftp server<br />";
    exit;
}
echo "Connected to $host.<br />";
```

La llamada a la función aquí es `ftp_connect()`. Esta función toma un nombre de host como parámetro y devuelve un identificador a una conexión o `false` si la conexión no pudo establecerse. La función también puede tomar el número de puerto del host al que conectarse como segundo parámetro opcional. (Aquí no hemos utilizado este parámetro.) Si no especifica un número de puerto, se utilizará el puerto 21 que es el puerto FTP predeterminado.

Iniciar sesión en el servidor FTP

El siguiente paso consiste en iniciar sesión como usuario dado con un contraseña concreta. Para ello, puede utilizar la función `ftp_login()`:

```
@ $result = ftp_login($conn, $user, $pass);
if (!$result)
{
    echo "Error: Could not log on as $user<br />";
    ftp_quit($conn);
    exit;
}
echo "Logged in as $user<br />";
```

La función toma tres parámetros: una conexión FTP (obtenida desde `ftp_connect()`), un nombre de usuario y una contraseña. Devolverá `true` si el usuario puede iniciar la sesión y `false` si no puede hacerlo. Como observará hemos colocado un símbolo `@` al principio de la línea para eliminar errores. De esta forma, si el usuario no puede iniciar sesión obtendremos una advertencia de PHP en nuestra ventana del navegador. Podemos capturar el error como hemos hecho aquí probando la variable `$result` y suministrando un mensaje de error más explicativo. Tenga en cuenta que si el intento de inicio de sesión fallara, se cerraría la conexión FTP utilizando `ftp_quit()` (en un instante ampliaremos este punto).

Comprobar el tiempo de actualización de archivos

Como estamos actualizando una copia local de un archivo, resulta lógico comprobar primero si es necesario actualizar el archivo ya que no queremos volver a

descargarlo si ya lo estuviera. La intención es evitar tráfico de red innecesario. Vamos a examinar el código que se encarga de esta tarea.

Los tiempos de archivo son una de las razones de la utilización de funciones de FTP en lugar de una simple invocación a una función de archivo. Las funciones de archivo pueden leer y, en algunos casos, escribir archivos sobre interfaces de red pero la mayoría de las funciones de estado, como `filemtime()`, no funcionan de forma remota, comportamiento que cambiará en el futuro. Está previsto que las funciones de estado del sistema sean compatibles con `ftp://` en PHP5.1. De esta forma, podríamos volver a implementar esta secuencia de comandos por medio de una sencilla construcción `copy($remoteurl, $localurl)`.

En primer lugar, comprobamos si tenemos una copia local del archivo con ayuda de la función `file_exists()`. En caso negativo, tendríamos que proceder a descargar el archivo. Si existiese, obtenemos la última fecha de modificación utilizando la función `filemtime()` y la almacenamos en la variable `$localtime`. Si no existiese, establecemos la variable `$localtime` en 0 para que resulte más anti-gua que cualquier hora de modificación de archivos remotos:

```
echo 'Checking file time...<br />';
if (file_exists($localfile))
{
    $localtime = filemtime($localfile);
    echo 'Local file last updated ' .
    date('G:i j-M-Y', $localtime);
    echo '<br />';
}
else
    $localtime=0;
```

(Puede leer más acerca de las funciones `file_exists()` y `filemtime()` en varios capítulos anteriores.)

Tras establecer la hora local, necesitamos obtener la hora de modificación del archivo remoto. Para ello podemos utilizar la función `ftp_mdtm()`:

```
$remotetime = ftp_mdtm($conn, $remoteurl);
```

Esta función toma dos parámetros (el identificador de la conexión FTP y la ruta al archivo remoto) y devuelve la marca de tiempo de UNIX de la hora a la que se modificó por última vez el archivo o -1 si se produjo un error de algún tipo. No todos los servidores FTP admiten esta función, por lo que es posible que no obten-gamos un resultado útil de esta función. En este caso, hemos optado por establecer artificialmente la variable `$remotetime` para que sea más reciente que la variable `$localtime` agregándole una unidad. De esta forma, nos aseguramos de que se intentará descargar el archivo una vez:

```
if (!$remotetime >= 0)
{
    // No significa que el archivo no esté ahí, sino que el servidor puede
    // no admitir la función
    echo 'Can't access remote file time.<br />';
}
```

```
$remotetime=$localtime+1; // asegúrese de que existe una actualización
}
else
{
    echo 'Remote file last updated ' .
    date('G:i j-M-Y', $remotetime);
    echo '<br />';
}
```

Cuando tenemos ambas horas, las comparamos para comprobar si necesitamos descargar el archivo:

```
if (!$remotetime > $localtime)
{
    echo 'Local copy is up to date.<br />';
    exit;
}
```

Descargar el archivo

En esta fase intentamos descargar el archivo desde el servidor:

```
echo 'Getting file from server...<br />';
$f = fopen($localfile, 'w');
if (!$success = ftp_fget($conn, $f, $remoteurl, FTP_BINARY))
{
    echo 'Error: Could not download file';
    fclose($f);
    ftp_quit($conn);
    exit;
}
fclose($f);
echo 'File downloaded successfully';
```

Abrimos un archivo local utilizando `fopen()` como hicimos anteriormente. Tras ello, llamamos a la función `ftp_fget()` e intentamos descargar el archivo y almacenarlo en una ubicación local. Esta función toma cuatro parámetros. Los tres primeros son claros: la conexión FTP, el identificador de archivo local y la ruta hasta el archivo remoto. El cuarto es el modo FTP. Existen dos modos de realizar una transferencia FTP: ASCII y binario. El modo ASCII se utiliza para transferir archivos de texto (es decir, archivos que se componen únicamente de caracteres ASCII) y el modo binario, se utiliza para transferir el resto. El modo binario transfiere los archivos sin modificar, mientras que en el modo ASCII se traducen los retornos de carro y los saltos de línea en los correspondientes caracteres para su sistema (`\n` en Unix, `\r\n` en Windows y `\r` en Macintosh).

La biblioteca FTP de PHP incluye dos constantes predefinidas, `FTP_ASCII` y `FTP_BINARY`, que representan estos dos modos. Necesita decidir qué modos enca-jan en su tipo de archivo y pasar la constante correspondiente a `ftp_fget()` como cuarto parámetro. En este caso vamos a transferir un archivo zip, por lo que hemos utilizado el modo `FTP_BINARY`. La función `ftp_fget()` devuelve `true` si todo va bien o `false` si aparece un error. Almacenamos el resultado en `$success` e indica-

remos al usuario cómo fue. Tras intentar la descarga, cerramos el archivo local utilizando la función `fclose()`. Como alternativa a `ftp_fget()`, podríamos haber utilizado `ftp_get()`, que tiene la siguiente sintaxis:

```
int ftp_get (int conexión_ftp, string ruta_archivo_local,
            string ruta_archivo_remoto, int modo)
```

Esta función funciona prácticamente de la misma forma que `ftp_fget()`, con la diferencia de que no requiere que se abra el archivo local. Se le pasa el nombre de archivo del sistema correspondiente al archivo local que le gustaría escribir en lugar de un identificador a un archivo.

Tenga en cuenta que no hay equivalente al comando `mget` de FTP, el cual se puede utilizar para descargar varios archivos a la vez. En su lugar debe utilizar varias llamadas a `ftp_fget()` o `ftp_get()`.

Cerrar la conexión

Tras terminar con la conexión FTP, debería cerrarla utilizando la función `ftp_quit()`:

```
ftp_quit($conn);
```

Debería pasar a esta función el identificador correspondiente a la conexión FTP.

Cargar archivos

Si desea realizar la operación inversa, es decir, copiar archivos desde nuestro servidor a un equipo remoto, puede utilizar dos funciones que resultan básicamente opuestas a `ftp_fget()` y `ftp_get()`. Estas funciones se denominan `ftp_fput()` y `ftp_put()`, y su sintaxis es la siguiente:

```
int ftp_fput (int conexión_ftp, string ruta_archivo_remoto, int fp, int modo)

int ftp_put (int conexión_ftp, string ruta_archivo_remoto,
            string ruta_archivo_local, int modo)
```

Los parámetros son los mismos que los equivalentes de `_get`.

Evitar tiempos de espera

Uno de los problemas que pueden surgir al utilizar FTP para servir archivos es superar el tiempo máximo de ejecución. Sabrá cuándo ocurre porque PHP devuelve un mensaje de error. Este problema suele producirse si su servidor se ejecuta en una red lenta o con mucho tráfico o si se está descargando un archivo de gran tamaño, como un vídeo musical. El valor predeterminado asignado al tiempo de ejecución máximo para todas las secuencias de comandos PHP se define en el archivo `php.ini`. De manera predeterminada es de 30 segundos. El objetivo es capturar secuencias de

comandos que se ejecuten fuera de control. Sin embargo, al servir archivos con FTP, la transferencia de archivos podría superar este intervalo de tiempo, si su conexión es lenta o si el archivo es grande. Afortunadamente, podemos modificar el tiempo máximo de ejecución para una secuencia de comandos dada con la función `set_time_limit()`. La llamada a esta función restablece el número máximo de segundos que se puede ejecutar la secuencia de comandos, a partir del momento en el que se llamó a la función. Por ejemplo, si llama a

```
set_time_limit(90);
```

la secuencia de comandos podrá ejecutarse otros 90 segundos a partir del momento en el que se llamó a la función.

Utilizar otras funciones de FTP

PHP incorpora otras funciones útiles de FTP. La función `ftp_size()` puede indicarle el tamaño de un archivo en el servidor remoto. Su sintaxis es la siguiente:

```
int ftp_size(int conexión_ftp, string ruta_archivo_remoto)
```

Esta función devuelve el tamaño del archivo remoto en bytes o -1 si surge un error. No todos los servidores FTP admiten esta función.

Esta función resulta útil para determinar el tamaño de ejecución máximo que establecer para una transferencia dada. Dado el tamaño del archivo y la velocidad de su conexión, se puede determinar aproximadamente el tiempo que tardará la transferencia en realizarse para utilizar la función `set_time_limit()` en consecuencia. Puede obtener y mostrar una lista de archivos de un directorio en un servidor FTP remoto utilizando el siguiente código:

```
$listing = ftp_nlist($conn, "$directory_path");
foreach ($listing as $filename)
    echo "$filename <br />";
```

Este código utiliza la función `ftp_nlist()` para obtener una lista de los nombres de archivo de un directorio concreto. En términos de otras funciones FTP, prácticamente todo lo que hagamos desde una línea de comandos FTP, se puede hacer utilizando funciones FTP. Si desea conocer las funciones específicas de cada comando FTP, consulte el manual en línea de PHP en <http://php.net/manual/en/ref.ftp.php>. La excepción es `mget` (varios `get`), pero puede utilizar `ftp_nlist()` para obtener una lista de archivos y, a continuación, tomar los deseados.

Lecturas adicionales

En este capítulo hemos cubierto muchos temas y, como cabría esperar, se han dejado muchos aspectos en el tintero. Si desea obtener más información sobre pro-

protocolos concretos y su funcionamiento, puede consultar sus RFC en <http://www.rfc-editor.org>.

Puede que también encuentre interesante la información sobre protocolos recogida por el consorcio de la World Wide Web en <http://www.w3.org/Protocols>.

También puede consultar una obra sobre TCP/IP como *Computer Networks* escrita por Andrew Tanenbaum.

A continuación

En el siguiente capítulo examinaremos las bibliotecas de PHP relacionadas con funciones de fecha y calendario. Veremos cómo convertir formatos de PHP introducidos por el usuario a formatos de MySQL y viceversa.



20

Administrar la fecha y la hora

En este capítulo, veremos cómo comprobar y aplicar formato a la fecha y a la hora, y cómo pasar de un formato de fecha a otro. Esta operación resulta especialmente importante al convertir formatos de fechas entre MySQL y PHP, entre Unix y PHP, y en fechas introducidas por el usuario a través de un formulario HTML.

En este capítulo, examinaremos los siguientes aspectos:

- Obtener la fecha y la hora en PHP
- Convertir entre formatos de fecha de PHP y MySQL
- Calcular fechas
- Utilizar funciones de calendario

Obtener la fecha y la hora en PHP

En un capítulo anterior hablamos sobre el uso de la función `date()` para obtener y aplicar formato a la fecha y a la hora desde PHP. En este capítulo abordaremos estos aspectos y algunas otras funciones de fecha y hora de PHP.

Utilizar la función `date()`

Como es posible que recuerde, la función `date()` toma dos parámetros, uno de ellos opcional. El primero es una cadena de formato y el segundo, de carácter

opcional, es una marca de tiempo de UNIX. Si no se especifica una marca de tiempo, la función `date()` tomará la fecha y la hora actual de manera predeterminada. Esta función devuelve una cadena con formato en la que se representa la fecha pertinente.

Una llamada típica a la función de fecha podría ser:

```
echo date('jS F Y');
```

El resultado de esta función será `29th August 2000`. En la tabla 20.1 se recogen los códigos de formato aceptados por la fecha.

Tabla 20.1. Códigos de formato para la función `date()` de PHP.

Código	Descripción
a	Mañana o tarde, representado por dos caracteres en minúsculas, am o pm.
A	Mañana o tarde, representado por dos caracteres en mayúsculas, AM o PM.
B	Hora de Internet de Swatch, un sistema horario universal. Si desea más información al respecto, dirijase a http://www.swatch.com .
c	Fecha ISO 8601. La fecha se representa como AAAA-MM-DD. Una T mayúscula separa la fecha de la hora. La hora se representa en formato HH:MM:SS. Por último, la zona horaria se representa como desplazamiento de la hora de Greenwich (GMT); por ejemplo, 2004-03-26T21:04:42+11:00. (Este código de formato es una de las novedades de PHP5.)
d	Día del mes en formato de dos dígitos con un cero a la izquierda. Los valores posibles van de 01 a 31.
D	Día de la semana en formato abreviado de dos caracteres. Los valores posibles van de Lun a Dom.
F	Mes del año en formato de texto completo. Los posibles valores van de Enero a Diciembre.
g	Hora del día en formato de 12 horas sin ceros a la izquierda. Los posibles valores van de 1 a 12.
G	Hora del día en formato de 24 horas sin ceros a la izquierda. Los posibles valores van desde 0 a 23.
h	Hora del día en formato de 12 horas con ceros a la izquierda. Los posibles valores van de 01 a 12.
H	Hora del día en formato de 24 horas con ceros a la izquierda. Los posibles valores van desde 0 a 23.
i	Minutos del día en formato de 24 horas con ceros a la izquierda. Los posibles valores van desde 00 a 59.
I	Horario de verano representado por un valor booleano. Devolverá 1 si la fecha se incluye en el horario de verano y 0 de lo contrario.

Código	Descripción
j	Día del mes en forma de número sin ceros a la izquierda. Los posibles valores van desde 1 a 31.
l	Día de la semana en formato de texto completo. Los posibles valores van desde Lunes a Domingo.
L	Año bisiesto, representado por un valor booleano. Devolverá 1 si la fecha se incluye en un año bisiesto y 0 en caso lo contrario.
m	Mes del año en forma de número de dos dígitos con ceros a la izquierda. Los posibles valores van desde 01 a 12.
M	Mes del año en formato de texto abreviado de tres caracteres. Los posibles valores van desde Ene a Dic.
n	Mes del año en formato de número sin ceros a la izquierda. Los posibles valores van desde 1 a 12.
O	Diferencia entre la zona horaria actual y la hora según el meridiano de Greenwich. Por ejemplo, +1600.
r	Fecha y hora con formato de RFC822, por ejemplo, <code>Mie, 9 Oct 2002 18:45:30 +1600</code> . (Agregada en PHP 4.0.4.)
s	Segundos que pasan del minuto con ceros a la izquierda. Los posibles valores van desde 00 a 59.
S	Sufijo ordinal para fechas con formato de dos caracteres.
t	Número total de días del mes. Los valores posibles van desde 28 a 31.
T	Zona horaria del servidor en formato de tres caracteres, por ejemplo, EST.
U	Número total de segundos desde el 1 de enero de 1970 hasta este momento; también conocido como marca de tiempo de UNIX.
w	Día de la semana en formato de un solo dígito. Los valores posibles van desde 0 (domingo) a 6 (sábado).
W	Número de semana dentro del año, compatible con la norma ISO-8601. (Agregada en PHP 4.1.0.)
Y	Año en formato de dos dígitos, por ejemplo, 05.
y	Año en formato de 4 dígitos, por ejemplo, 2005.
z	Día del año en formato de número. Los valores posibles van de 0 a 365.
Z	Diferencia con respecto a zona horaria actual en segundos. Los valores posibles van de -43200 hasta 43200.

Marcas de tiempo de Unix

El segundo parámetro de la función `date()` es una marca de tiempo de Unix. La mayor parte de los sistemas Unix almacenan la hora actual y la fecha en forma de

número entero de 32 bits que contiene los números de segundos desde la media noche del 1 de enero de 1970, GMT, lo que también se conoce como Unix Epoch. Si no conoce este sistema puede parecerle extraño al principio, pero se trata de un estándar.

Las marcas de tiempo de Unix son una forma compacta de almacenar una fecha y una hora. Este sistema no se ha visto afectado por el efecto del año 2000 como ocurre con otros formatos de fecha compacta o abreviada. No obstante, presentan un problema similar, ya que sólo pueden representar un intervalo de tiempo limitado por medio de un entero de 32 bits. Si su software tiene que trabajar con eventos anteriores a 1902 o posteriores a 2038, experimentará problemas similares.

En algunos sistemas con Windows, el intervalo es más limitado. Una marca de tiempo no puede ser negativa, por lo que las marcas de tiempo anteriores a 1970 no se pueden utilizar. Para que nuestro código sea portátil, tendrá que tener este hecho en mente.

No tendrá que preocuparse por si utiliza su software en 2038. Las marcas de tiempo no tienen un tamaño fijo, sino que se vinculan al tamaño de una C de gran tamaño, que tiene al menos 32 bits. La solución más probable es que para el año 2038, su compilador utilice un tipo de mayor tamaño.

Aunque esté ejecutando PHP en un servidor de Windows, éste seguirá siendo el formato utilizado por la función `date()` y varias otras funciones de PHP. La única diferencia es que, en Windows, la marca de tiempo debe ser positiva.

Si desea convertir la fecha y la hora a una marca de tiempo de Unix, puede utilizar la función `mktime()`, cuya sintaxis es la siguiente:

```
int mktime (int hora, int minuto, int segundo, int mes,
            int día, int año [, int hor_ver])
```

Los parámetros resultan bastante claros con la excepción del último, *hor_ver*, que representa si la fecha se corresponde con el horario de verano o no. Puede establecer este parámetro en 1 para seleccionar el horario de verano o 0, en caso lo contrario (el valor predeterminado es -1). Este valor es opcional y apenas se utiliza.

El problema principal que presenta esta función es el orden de los parámetros, que resulta poco intuitivo. Además este orden no se presta a dejar la hora sin establecer. Si no quiere establecer la hora, puede utilizar ceros en los parámetros hora, minuto y segundos. En cualquier caso, no es necesario definir los parámetros más a la derecha. Si deja los parámetros en blanco, se les asignarán los valores actuales. Por lo tanto, una llamada como

```
$timestamp = mktime();
```

devolverá la marca de tiempo de Unix correspondiente a la hora y la fecha. Por supuesto, también puede obtener el mismo resultado llamando a

```
$timestamp = time();
```

La función `time()` no adopta ningún parámetro y siempre devuelve la marca de tiempo Unix de la fecha y hora actuales.

Otra opción, como ya hemos mencionado, es la función `date()`. La cadena de formato "U" requiere una marca de tiempo. La siguiente instrucción equivale a las dos anteriores:

```
$timestamp = date("U");
```

Puede pasar un año en formato de dos o cuatro dígitos a la función `mktime()`. Los valores de dos dígitos desde el 0 al 69 se interpretarán como los años 2000 a 2069 y los valores del 70 al 99 se interpretarán como los años 1970 a 1999.

Veamos otros ejemplos para ilustrar el uso de `mktime()`:

```
$time = mktime(12, 0, 0);
```

devuelve el mediodía de la fecha actual.

```
$time = mktime(0,0,0,1,1);
```

devuelve el 1 de enero del año actual.

También se puede utilizar `mktime()` para realizar sencillas operaciones aritméticas de fecha. Por ejemplo,

```
$time = mktime(12,0,0,$mon,$day+30,$year);
```

suma 30 días a la fecha especificada en los componentes, aunque $(\$day+30)$ será superior al número de días de dicho mes.

Utilizar la función `getdate()`

Otra función para la determinación de la hora que podría resultarle útil es la función `getdate()`. Esta función consta de la siguiente sintaxis:

```
array getdate (int marca_de_tiempo)
```

Esta función toma una marca de tiempo como parámetro y devuelve una matriz asociativa que representa las partes de dicha fecha y hora como se muestra en la tabla 20.2.

Tabla 20.2. Pares de clave y valor de la matriz asociativa de la función `getdate()`.

Clave	Valor
seconds	Segundos, numérico
minutes	Minutos numérico
hours	Horas, numérico
mday	Día del mes, numérico
wday	Día de la semana, numérico

Clave	Valor
mon	Mes, numérico
year	Año, numérico
yday	Día del año, numérico
weekday	Día de la semana, formato de texto numérico
month	Mes, formato de texto completo
0	Marca de tiempo, numérico

Una vez incluidas estas partes en la matriz, se pueden procesar en cualquier formato. El elemento 0 de la matriz (la marca de tiempo) puede parecer que no sirve para nada, pero si invoca `getdate()` sin parámetros, devolverá la marca de tiempo actual.

Validar fechas

Puede utilizar la función `checkdate()` para comprobar si una fecha es válida. Esta función resulta especialmente útil para comprobar las fechas introducidas por el usuario. La función `checkdate()` tiene la siguiente sintaxis:

```
int checkdate (int mes, int día, int año)
```

Esta función comprueba si el año es un número entero válido situado entre 0 y 32767, si el mes es un entero entre 1 y 12, y si el día dado existe en dicho mes. La función tiene en cuenta los años bisiestos.

Por ejemplo:

```
checkdate(9, 18, 1972);
```

devolverá `true` mientras que

```
checkdate(9, 31, 2000)
```

no lo hará.

Convertir entre formatos de fecha de PHP y MySQL

Las fechas y las horas en MySQL se procesan en formato ISO 8601. Las horas funcionan de forma relativamente normal, pero ISO 8601 espera a que se introduzca primero el año. Por ejemplo, el 29 de agosto de 2005, se introduciría como 2005-

08-29 o como 05-08-29. Las fechas recuperadas desde MySQL también adoptarán este orden de manera predeterminada.

Por lo tanto, para comunicar PHP y MySQL necesitaremos realizar alguna operación de conversión de fechas, la cual se puede realizar en cualquiera de los dos extremos.

Al introducir fechas dentro de MySQL desde PHP, puede colocarlas de forma sencilla en el formato correcto utilizando la función `date()` mostrada anteriormente. Procure utilizar las versiones de fecha y hora con ceros a la izquierda para no confundir a MySQL. Puede utilizar un año de dos dígitos pero el uso de años de cuatro dígitos es más recomendable. Si opta por realizar la conversión en MySQL, puede utilizar dos funciones útiles `DATE_FORMAT()` y `UNIX_TIMESTAMP()`.

La función `DATE_FORMAT()` funciona de forma similar a la de PHP pero utiliza códigos de formato diferentes. En EEUU, lo habitual es aplicar el formato MM-DD-AAAA en lugar del formato ISO (AAAA-MM-DD) propio de MySQL. Para ello, puede escribir la consulta de la siguiente forma:

```
SELECT DATE_FORMAT(columna_fecha '%m %d %A')
FROM nombre_de_tabla;
```

El código de formato `%m` representa el mes en forma de número de dos dígitos; `%d`, representa los días en forma de número de dos dígitos; y `%A` representa el año en forma de número de 4 dígitos. En la tabla 20.3 se recogen los códigos de formato MySQL más útiles.

Tabla 20.3. Código de formato para la función `DATE_FORMAT()` de MySQL.

Código	Descripción
%M	Mes, texto completo
%W	Nombre del día de la semana, texto completo
%D	Día del mes, numérico, con sufijo de texto
%Y	Año, numérico, 4 dígitos
%y	Año, numérico, 2 dígitos
%a	Día de la semana, 3 caracteres
%d	Día del mes, numérico, con ceros a la izquierda
%e	Día del mes, numérico, sin ceros a la izquierda
%m	Mes, numérico, con ceros a la izquierda
%c	Mes, numérico, sin ceros a la izquierda
%b	Mes, texto, 3 caracteres
%j	Día del año, numérico
%H	Hora, reloj de 24 horas, con ceros a la izquierda

Código	Descripción
%k	Hora, reloj de 24 horas, sin ceros a la izquierda
%h o %I	Hora, reloj de 12 horas, con ceros a la izquierda
%l	Hora, reloj de 12 horas, sin ceros a la izquierda
%i	Minutos, numéricos, con ceros a la izquierda
%r	Hora, en formato de 12 horas (hh:mm:ss [AM PM])
%T	Hora, en formato de 24 horas (hh:mm:ss)
%S o %s	Segundos, numérico, ceros a la izquierda
%p	AM o PM
%w	Día de la semana, numérico, de 0 (domingo) a 6 (sábado)

La función UNIX_TIMESTAMP funciona de forma similar, pero convierte una columna en una marca de tiempo de Unix. Por ejemplo,

```
SELECT UNIX_TIMESTAMP(columna_fecha)
FROM nombre_de_tabla;
```

devolverá la fecha con formato de marca de tiempo de Unix. En PHP puede hacer como le parezca.

Como regla general, utilice una marca de tiempo de Unix para los cálculos de la fecha y el formato de fecha estándar al almacenar o mostrar fechas. Resulta más sencillo realizar cálculos de fechas y comparaciones con marcas de tiempo de Unix.

Calcular fechas en PHP

La forma más sencilla de calcular el intervalo de tiempo que discurre entre dos fechas en PHP consiste en utilizar la diferencia entre marcas de tiempo de UNIX. Hemos utilizado este enfoque en la secuencia de comandos ilustrada en el listado 20.1.

Listado 20.1. calc_age.php. Esta secuencia de comandos calcula la edad de una persona a partir de su fecha de nacimiento.

```
<?php
// establezca la fecha para el cálculo
$day = 18;
$month = 9;
$year = 1972;

// recuerde que necesita el día de nacimiento en formato día, mes y año
$bdayunix = mktime (0, 0, 0, $month, $day, $year);
// obtenga la marca de tiempo
```

```
$nowunix = time();
// obtenga la marca de tiempo de unix correspondiente al día de hoy
$ageunix = $nowunix - $bdayunix; // calcule la diferencia
$age = floor($ageunix / (365 * 24 * 60 * 60));
// convierta los segundos en años

echo "Age is $age";
?>
```

En esta secuencia de comandos, hemos establecido la fecha para el cálculo de la edad. En una aplicación real, es probable que esta información proceda de un formulario HTML. En primer lugar, llamamos a la función mktime() para calcular la marca de hora correspondiente al cumpleaños y a la fecha actual:

```
$bdayunix = mktime (0, 0, 0, $month, $day, $year);
$nowunix = mktime();
// obtenga la marca de tiempo de unix correspondiente al día de hoy
```

Una vez que tenemos estas fechas en el mismo formato, bastará con restarlas:

```
$ageunix = $nowunix - $bdayunix;
```

Ahora viene la parte complicada: convertir este resultado en una unidad de medida que resulte más sencilla para los humanos. Podemos volver a convertir los años dividiendo el resultado por el número de segundos de los que consta un año. Seguidamente redondeamos el resultado utilizando la función floor() ya que una persona no tendrá, por ejemplo 20 años, hasta que los cumpla:

```
$age = floor($ageunix / (365 * 24 * 60 * 60)); // convierta los segundos en años
```

Tenga en cuenta que este enfoque presenta el problema del límite que impone el rango de las marcas de tiempo de Unix (por regla general, enteros de 32 bits). Puede que este ejemplo no sea una aplicación ideal para utilizar marcas de tiempo ya que sólo se puede utilizar para personas nacidas a partir de 1970.

Calcular fechas en MySQL

PHP no incluye, de manera predeterminada, funciones de manipulación de fechas. Evidentemente, podemos crear las nuestras propias pero puede resultar complicado tener en cuenta aspectos como los años bisiestos o los cambios horarios. Otra opción consiste en descargar las funciones de otros usuarios. En el manual de PHP encontrará las contribuciones de otros usuarios, pero sólo algunas son recomendables.

Una posibilidad no tan evidente consiste en utilizar MySQL. MySQL proporciona una gran variedad de funciones de manipulación de fechas para trabajar con periodos temporales que superen el ámbito de marcas de tiempo de Unix. Tendrá que conectarse a un servidor de MySQL para ejecutar una consulta MySQL, pero no tendrá que utilizar los datos de la base de datos.

La siguiente consulta suma un día a la fecha 28 de febrero de 1700 y devuelve la fecha resultante:

```
select adddate('1700-02-28', interval 1 day)
```

El año 1700 no es bisiesto, por lo que el resultado es 1700-03-01.

En el manual de MySQL, http://www.mysql.com/doc/en/Date_and_time_functions.html, encontrará una detallada sintaxis para describir y modificar fechas y horas.

Desafortunadamente, no existe una forma sencilla de obtener el número de años comprendido entre dos fechas, por lo que el ejemplo de la fecha de nacimiento sigue presentando ciertos fallos.

Resulta muy sencillo obtener la edad de una persona en días y el listado 20.2 convierte dicha edad en años.

Listado 20.2. `mysql_calc_age.php`. Utilizar MySQL para determinar la edad de una persona en función de su fecha de nacimiento.

```
<?php
// defina la fecha para el cálculo
$day = 18;
$month = 9;
$year = 1972;

// aplique formato a la fecha de nacimiento como fecha ISO 8601
$dbdayISO = date("c", mktime(0, 0, 0, $month, $day, $year));

// utilice una consulta mysql para calcular la edad en días
$db = mysqli_connect('localhost', 'user', 'pass');
$res = mysqli_query($db, "select datediff(now(), '$dbdayISO')");
$page = mysqli_fetch_array($res);

// convierta la edad en días en años (aproximadamente)
echo "Age is ".floor($page[0]/365.25);
?>
```

Tras aplicar formato a la fecha de nacimiento como marca de tiempo ISO, pasamos la siguiente consulta a MySQL:

```
select datediff(now(), '1972-09-18T00:00:00+10:00')
```

La función `now()` de MySQL siempre devuelve la fecha y la hora actual. La función `datediff()` de MySQL (incluida desde la versión 4.1.1) resta una fecha de otra y devuelve la diferencia en días.

Como no existen funciones incorporadas específicas para realizar estos cálculos, la consulta SQL para calcular el número exacto de años es un tanto compleja. En este caso, dividimos la edad en días por 365,25 para obtener la edad en años.

Este cálculo puede variar por un año si se ejecuta en la fecha de nacimiento de alguien, en función de cuántos años bisiestos hayan pasado en la vida de dicha persona.

Utilizar microsegundos

En algunas aplicaciones, la medición del tiempo en segundos puede que no sea lo suficientemente precisa para que resulte útil. Si desea medir periodos muy breves, como por ejemplo lo que tarda en ejecutarse una secuencia de comandos de PHP, tendrá que utilizar la función `microtime()`.

Si utiliza PHP5, debe invocar `microtime()` con el parámetro `get_as_float` establecido en `true`. Esta invocación devuelve una marca de tiempo como número de coma flotante para que lo pueda utilizar como desee. La marca de tiempo es la misma que devuelven las funciones `mktime()`, `time()` o `date()`, pero con un componente fraccional.

La instrucción

```
echo number_format(microtime(true), 10, '.', '');
```

genera un resultado similar a 1080303003,1321949959.

En versiones anteriores no se puede solicitar el resultado como número de coma flotante, sino que se proporciona como cadena. La invocación de `microtime()` sin parámetros devuelve una cadena de tipo "0,021493001080302376". El primer número es la parte fraccional y el segundo es el número de segundos transcurridos desde el 1 de enero de 1970.

Resulta más sencillo trabajar con números que con cadenas, por lo que si no le importa que su código requiera PH 5.0 para ejecutarse, es más sencillo invocar `microtime()` con el parámetro `true`.

Conviene destacar que no estamos seleccionando datos de una tabla y que ni siquiera seleccionamos una base de datos para utilizarla en esta secuencia de comandos, pero no es necesario iniciar sesión en el servidor MySQL con un nombre de usuario y una contraseña válidos.

Utilizar funciones de calendario

PHP consta de una serie de funciones que permiten convertir fechas entre diferentes sistemas de calendario. Los calendarios principales con los que se suele trabajar son el calendario gregoriano, el calendario juliano y la cuenta de días juliana.

El calendario gregoriano es el más extendido actualmente en los países occidentales. El 15 de octubre de 1582 del calendario gregoriano equivale al 5 de octubre de 1582 en el calendario juliano. Antes de dicha fecha, se solía utilizar el calendario juliano. Cada país pasó al calendario gregoriano en una fecha distinta y algunos no lo hicieron hasta principios del siglo XX.

Aunque es posible que haya oído hablar de estos dos calendarios, puede que no sea así con el tercero, la cuenta de días juliana. Este calendario se parece mucho a la marca de tiempo de Unix. En este calendario se cuenta el número de días desde una fecha en torno al año 4000 antes de Cristo. En sí mismo, no resulta especialmente

útil, pero se puede utilizar para realizar conversiones entre formatos. Para pasar de un formato a otro, primero se convierte la fecha a la cuenta de días juliana y después se pasa el resultado al calendario deseado.

Para utilizar estas funciones con Unix, necesita haber compilado la extensión del calendario en PHP. Ésas se incorporan en la instalación de Windows estándar.

Para hacerse una idea, considere las siguientes sintaxis de las funciones que se utilizan para convertir fechas del calendario gregoriano al calendario juliano:

```
int gregoriantojd (int mes, int día, int año)
string jdtojulian (int díajuliano)
```

Para convertir una fecha, necesitaríamos llamar a ambas funciones:

```
$jd = gregoriantojd (9, 18, 1582);
echo jdtojulian($jd);
```

Este código devuelve la fecha juliana en formato mm/dd/aaaa.

Existen variaciones de estas funciones para realizar conversiones entre el calendario gregoriano, juliano, francés y judío, a marcas de tiempo de Unix.

Lecturas adicionales

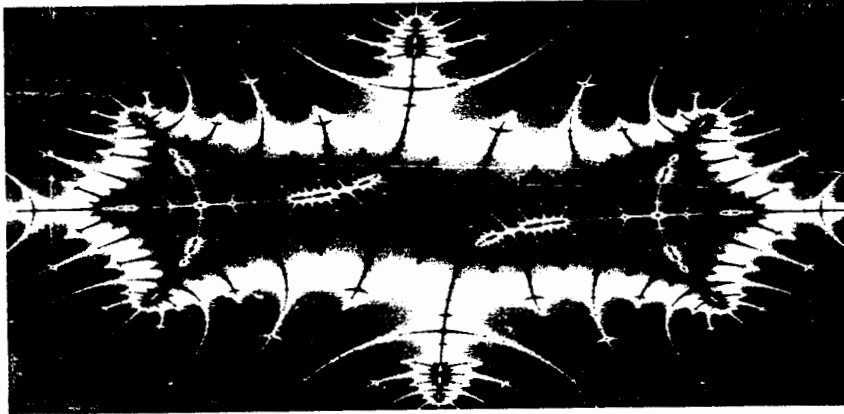
Si desea saber más sobre las funciones de fecha y hora de PHP y MySQL, puede consultar las secciones relevantes de sus manuales en

<http://php.net/manual/en/ref.datetime.php>
http://www.mysql.com/doc/en/Data_and_time_functions.html

Si va a realizar una conversión entre calendarios, consulte la página del manual correspondiente a las funciones de calendario de PHP (<http://php.net/manual/en/ref.calendar.php>).

A continuación

Una de las funciones más útiles de PHP es su capacidad para crear imágenes al instante. En el siguiente capítulo se comentará cómo utilizar la función de bibliotecas de imagen para lograr algunos efectos útiles e interesantes.



Generar imágenes

Una de las funciones más útiles de PHP es su capacidad para crear imágenes al instante. PHP incorpora varias funciones de información sobre imágenes y permite utilizar la biblioteca GD2 para crear nuevas imágenes o manipular las existentes. En este capítulo veremos cómo utilizar las funciones de imagen para conseguir efectos útiles e interesantes. En concreto examinaremos los siguientes aspectos:

- Configurar la compatibilidad para imágenes en PHP
- Comprender los formatos de imagen
- Crear imágenes
- Utilizar imágenes generadas automáticamente en otras páginas
- Utilizar texto y fuentes para crear imágenes
- Dibujar figuras y representación gráfica de datos

Vamos a utilizar dos ejemplos en los que generaremos botones de un sitio Web al instante y dibujaremos un diagrama de barras utilizando datos procedentes de una base de datos de MySQL.

Utilizaremos la biblioteca G2 aunque existen otras bibliotecas de imágenes de PHP. La biblioteca ImageMagick no forma parte de la instalación estándar de PHP pero resulta muy sencillo instalarla desde PECL (Biblioteca de clases de extensiones de PHP). ImageMagick y GD2 cuentan con características similares pero en algunos aspectos resulta más indicada ImageMagick. Si desde crear imágenes GIF

(incluso GIF animados), le recomendamos ImageMagick. Si desea trabajar con imágenes de color verdadero o con efectos de transparencia, pruebe a comparar lo que ofrecen ambas bibliotecas. Puede consultar la PCEL correspondiente a la descarga de ImageMagick para PHP en <http://pecl.php.net/package/imagick>.

En el sitio principal de ImageMagick encontrará demostraciones de sus prestaciones y una detallada documentación (<http://www.imagemagick.org>).

Configurar la compatibilidad de imágenes en PHP

Algunas de las funciones de imagen de PHP siempre están disponibles pero muchas de ellas necesitan la biblioteca GD2 que puede encontrar en <http://www.boutell.com/gd>.

Desde la versión 4.3, PHP incorpora su propia versión de la biblioteca GD2. Esta versión consta de funciones adicionales y suele estar más actualizada, por lo que es aconsejable utilizarla. En Windows, las imágenes PNG y JPEG disponen de compatibilidad inherente. Si utiliza Unix y quiere trabajar con imágenes en formato PNG, deberá instalar libpng y zlib desde los siguientes lugares (respectivamente):

```
http://www.libpng.org/pub/png/
http://www.gzip.org/zlib/
```

Necesitará configurar PHP con las siguientes opciones:

```
--with-png-dir=/ruta/a/libpng
--with-zlib-dir=/ruta/a/zlib
```

Si utiliza Unix y quiere trabajar con imágenes en formato JPEG, necesitará descargar jpeg-6b y volver a compilar GD con la compatibilidad JPEG incluida. Diríjase al siguiente sitio para realizar la descarga:

```
ftp://ftp.uu.net/graphics/jpeg/
```

Seguidamente, necesitará volver a configurar PHP con la opción

```
--with-jpeg-dir=/path/to/jpeg-6b
```

y volver a compilarlo. Si quiere utilizar fuentes TrueType en sus imágenes, necesitará utilizar la biblioteca FreeType. Esta biblioteca se incluye en PHP 4. Puede descargarla desde <http://www.freetype.org>.

Si desea utilizar fuentes PostScript de tipo 1, deberá descargar la biblioteca t1lib disponible en <ftp://sunsite.unc.edu/pub/Linux/libs/graphics>.

Tras ello necesitará ejecutar el programa de configuración de PHP con

```
--with-t1lib=/ruta/a/t1lib
```

Por último, tendrá que configurar PHP por medio de `--with-gd`.

Formatos de imagen

La biblioteca GD admite los formatos JPEG, PNG y WBMP. Ha dejado de admitir el formato GIF. A continuación, repasaremos rápidamente cada uno de estos formatos.

JPEG

JPEG equivale a Joint Photographic Experts Group (Grupo conjunto de expertos en fotografía) y es el nombre de un conjunto de estándares. El formato de archivo al que se hace referencia al hablar de imágenes JPEG se llama JFIF y se corresponde con uno de los estándares del grupo mencionado.

Las imágenes JPEG se suelen utilizar para almacenar fotografías u otras imágenes con muchos colores o gradaciones de color. Este formato utiliza compresión con pérdida (es decir, que para reducir una fotografía en un archivo de menor tamaño se pierda parte de la calidad de la imagen). Como las imágenes JPEG deben conservar lo esencial de sus referentes analógicos, con las gradaciones de color, el ojo humano puede tolerar alguna pérdida de calidad. Este formato no resulta adecuado para dibujos lineales, texto o bloques sólidos de color. Si lo desea puede leer más sobre JPEG/JFIF en el sitio oficial de JPEG, <http://www.jpeg.org>.

PNG

PNG equivale a Portable Network Graphics (Gráficos portátiles de red). Este formato de archivo es el sustituto del formato GIF (del inglés Graphics Interchange Format, Formato de intercambio de gráficos) por razones que comentaremos seguidamente. El formato PNG incorpora compresión sin pérdida, por lo que resulta adecuado para imágenes que contengan texto, líneas rectas y bloques sencillos de color como encabezados y botones de sitios Web (los mismos propósitos a los que servía antes el formato GIF). Una versión comprimida de PNG de la misma imagen suele tener un tamaño similar a la versión comprimida en GIF. El formato PNG ofrece mejor compresión que el formato GIF así como transparencia variable, corrección gamma y entrelazado bidimensional. Sin embargo, no admite animaciones. Para ello, debe utilizar el formato extendido MNG, que está actualmente en fase de desarrollo. Los sistemas de compresión sin pérdida son muy indicados para las ilustraciones pero no para almacenar fotografías de gran tamaño ya que suelen producir archivos de gran tamaño. Puede leer más sobre el formato PNG en su sitio oficial, <http://www.libpng.org/pub/png>.

WBMP

WBMP equivale a Wireless Bitmap (Mapa de bits inalámbrico). Se trata de un formato de archivo diseñado específicamente para dispositivos inalámbricos.

GIF

GIF equivale a Formato de intercambio de gráficos. Se trata de un formato comprimido sin pérdida utilizado en la Web para almacenar imágenes que contengan texto, líneas rectas y bloques de un solo color. Seguro que se está preguntado por qué GD no admite este formato. La respuesta es que solía hacerlo, hasta la versión 1.3. Si desea instalar y utilizar funciones GIF en lugar de funciones PNG, puede descargar la versión 1.3 de GD de <http://www.linuxguruz.org/downloads/gd1.3.tar.gz>.

Tenga en cuenta que los creadores de GD no aconsejan utilizar esta versión y han dejado de incorporar compatibilidad para el formato GIF. Esta copia de la versión GIF es probable que deje de estar disponible en el futuro.

Existe una segunda razón para no admitir imágenes GIF. El formato GIF estándar utiliza una forma de compresión conocida como LZW (Lempel Ziv Welch) que está sujeta a una patente propiedad de UNISYS. Los proveedores de los programas que leen y escriben formatos GIF deben pagar por el uso de la licencia a UNISYS. Por ejemplo, Adobe paga una cuota de licencia por los productos como Photoshop que se utilizan para crear imágenes GIF. Los creadores de bibliotecas de código también deben pagar una cuota, así como los usuarios de dichas bibliotecas. Por lo tanto, si utiliza la versión GIF de la biblioteca GD en su sitio Web, deberá abonar las elevadas cuotas que aplica UNISYS. Esta situación resulta poco afortunada porque el formato GIF llevaba mucho tiempo utilizándose antes de que UNISYS decidiera cobrar por su uso. De hecho, se convirtió en uno de los estándares de la Web. El paso dado por UNISYS no ha sentado nada bien en la comunidad de desarrollo Web. Si lo desea, puede leer más al respecto (y hacerse su propia opinión) en el sitio de UNISYS http://www.unisys.com/about_unisys/lzw y en el sitio opuesto, Burn All Gifs, en <http://burnallgifs.org>.

La versión norteamericana de la patente LZW caducó el 21 de junio de 2003, y la europea y la asiática durante 2004. No somos abogados y nada de lo que digamos aquí debe interpretarse como un consejo legal, pero en nuestra opinión resulta más sencillo utilizar el formato PNG, independientemente de las distintas posiciones. En años anteriores la compatibilidad de los navegadores con PNG era variable pero ha mejorado en las nuevas versiones. La compatibilidad completa con las funciones avanzadas de PNG sigue siendo imperfecta pero válida para imágenes sencillas.

Se espera que la compatibilidad con GIF vuelva a implementarse en PHP 5.0.1 y PHP 4.3.8 (que aparecerán tras la fecha de caducidad de la patente LZW).

Crear imágenes

Los cuatro pasos básicos para crear una imagen en PHP son los siguientes:

1. Crear un lienzo sobre el que trabajar.
2. Dibujar formas e imprimir texto en dicho lienzo.

3. Generar el gráfico final.

4. Liberar los recursos.

Comenzaremos por examinar una secuencia de comandos muy sencilla para la creación de imágenes. En el listado 21.1 se recoge esta secuencia de comandos.

Listado 21.1. simplegraph.php. Genera un gráfico compuesto de una sencilla línea con la secuencia de texto Sales.

```
<?php
// cree la imagen
$height = 200;
$width = 200;
$im = ImageCreateTrueColor($width, $height);
$white = ImageColorAllocate ($im, 255, 255, 255);
$black = ImageColorAllocate ($im, 0, 0, 64);

// dibuje la imagen
ImageFill($im, 0, 0, $blue);
ImageLine($im, 0, 0, $width, $height, $white);
ImageString($im, 4, 50, 150, 'Sales', $white);

// genere la imagen
Header ('Content-type: image/png');
ImagePng ($im);

// libere recursos
ImageDestroy ($im);
?>
```

El resultado de ejecutar esta secuencia de comandos se ilustra en la figura 21.1.

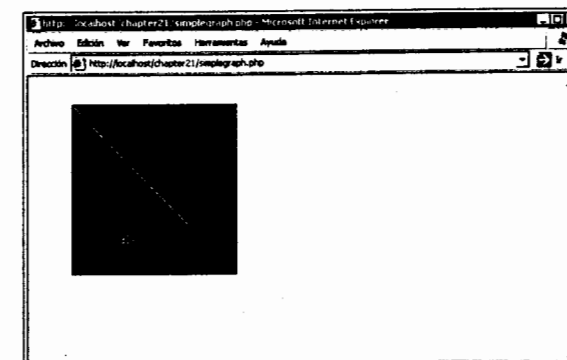


Figura 21.1. La secuencia de comandos dibuja un fondo de color azul y agrega una línea y una secuencia de texto a la imagen.

Vamos a desglosar los pasos seguidos para crear esta imagen.

Crear un lienzo

Para empezar a construir y cambiar una imagen en PHP, necesitará crear un identificador de imagen. Existen dos formas básicas de hacerlo. Una consiste en crear un lienzo en blanco, para lo cual se puede llamar a la función `ImageCreateTrueColor()`, como hemos hecho en la secuencia de comandos de la siguiente forma:

```
$im = ImageCreateTrueColor($width, $height);
```

Es necesario pasar dos parámetros a `ImageCreateTrueColor()`. El primero es la anchura de la imagen y el segundo su altura. La función devolverá un identificador para la nueva imagen. (Su uso resulta parecido a los identificadores de archivo.)

También se puede leer un archivo de imagen existente y, a continuación, filtrarlo, modificar su tamaño o agregarlo. Para ello puede utilizar las funciones `ImageCreateFromPNG()`, `ImageCreateFromJPEG()` o `ImageCreateFromGIF()`, según el formato de archivo que esté leyendo. Estas funciones toman un nombre de archivo como parámetro, por ejemplo,

```
$im = ImageCreateFromPNG('baseimage.png');
```

En una sección posterior del capítulo se incluye un ejemplo en el que se utilizan imágenes para crear botones al instante.

Dibujar o imprimir texto en la imagen

La operación de dibujar o escribir texto en la imagen consta de dos fases. En primer lugar, debe seleccionar los colores que se utilizarán en el dibujo. Como es probable que ya sepa, los colores que se muestran en un monitor se componen de diferentes cantidades de luz roja, verde y azul. Los formatos de imagen utilizan una paleta de colores que se compone de un subconjunto dado de todas las combinaciones posibles de estos colores. Para utilizar un color para dibujar una imagen, es necesario agregarlo a la paleta de la imagen. Este paso se debe realizar para todos los colores que se desee utilizar, incluidos el negro y el blanco.

Puede seleccionar los colores para la imagen llamando a la función `ImageColorAllocate()`. Necesita pasar su identificador de imagen y los valores rojo, verde y azul del color que desee dibujar dentro de la función.

En el listado 21.1, se utilizan dos colores: el negro y el blanco. Los asignamos llamando a

```
$white = ImageColorAllocate ($im, 255, 255, 255);
$black = ImageColorAllocate ($im, 0, 0, 64);
```

La función devuelve un identificador de color que podemos utilizar para acceder al color posteriormente.

En segundo lugar, para dibujar la imagen, existen varias funciones disponibles, según lo que queramos dibujar: líneas, arcos, polígonos o texto.

Las funciones de dibujo requieren los siguientes parámetros:

- El identificador de imagen
- Las coordenadas de inicio y a veces las del final de lo que queremos dibujar
- El color en el que desea dibujar
- La información de fuente para el texto

En este caso, hemos utilizado dos funciones de dibujo. Vamos a examinar cada una de ellas por separado.

En primer lugar, pintamos un fondo negro sobre el que dibujar utilizando la función `ImageFill()`:

```
ImageFill($im, 0, 0, $blue);
```

Esta función toma un identificador de imagen, las coordenadas iniciales del área que pintar (x e y) y el color de relleno como parámetros.

Nota

Observe que las coordenadas de la imagen se establecen a partir de la esquina superior izquierda, que es $x=0$ e $y=0$. La esquina inferior derecha de la imagen es $x=\$width$, $y=\$height$. Tenga cuidado porque este sistema es el opuesto al que se suele utilizar en los gráficos.

A continuación, hemos dibujado una línea que va de la esquina superior izquierda (0, 0) hasta la esquina inferior derecha ($\$width$, $\$height$) de la imagen:

```
ImageLine($im, 0, 0, $width, $height, $white);
```

Esta función toma el identificador de imagen, el punto de partida de x e y correspondiente a la línea, el punto final y el color como parámetros.

Por último, agregamos una leyenda al gráfico:

```
ImageString($im, 4, 50, 150, 'Sales', $white);
```

La función `ImageString()` toma varios parámetros ligeramente diferentes. Su sintaxis es la siguiente:

```
int imagestring (resource im, int fuente, int x, int y, string s, int col)
```

Toma como parámetros el identificador de la imagen, la fuente, las coordenadas x e y en las que empezar a escribir el texto, el texto que escribir y el color.

El valor de la fuente puede establecerse de 1 a 5, que representan un conjunto de fuentes incorporadas. Como alternativa, puede utilizar fuentes TrueType y

PostScript Type 1. Cada uno de estos conjuntos de fuentes consta de sus funciones correspondientes. En el siguiente ejemplo utilizaremos las funciones TrueType.

Una buena razón para utilizar uno de los conjuntos alternativos de funciones de fuentes es que el texto escrito por la función `ImageString()` así como por las funciones asociadas, como `ImageChar()` (escribe un carácter en la imagen), está sin suavizar. Las funciones de TrueType y PostScript producen texto suavizado.

Si no está seguro de las diferencias, examine la figura 21.2. En las zonas en las que aparecen curvas o líneas en ángulo el texto sin suavizar parece dentado. La curva y el ángulo se consiguen utilizando un efecto de "escalera". En la imagen suavizada, en las zonas de curvas o ángulos, se utilizan píxeles con colores que varían entre el utilizado en el texto y el del fondo con el objeto de suavizar la apariencia del texto.

Normal Anti-aliased

Figura 21.2. El texto normal parece dentado, especialmente cuando el tamaño de la fuente es grande. En el texto suavizado, las curvas y las esquinas de las letras pierden el carácter dentado.

Generar el gráfico final

Puede dirigir la imagen final directamente al navegador para su representación o a un archivo. En este ejemplo, vamos a representar la imagen en el navegador. Esta operación consta de dos pasos. En primer lugar, necesitamos indicarle al navegador Web que vamos a representar una imagen en lugar de texto o código HTML. Para ello utilizamos la función `Header()` en la que especificamos el tipo MIME de la imagen:

```
Header ('Content-type: image/png');
```

Por regla general, al recuperar un archivo en el navegador, el tipo MIME es lo primero que envía el servidor Web. Para una página HTML o PHP, lo primero que se envía será

```
Content-type: text/html
```

Esto indica al navegador cómo interpretar los datos que siguen. En este caso, queremos decirle al navegador que vamos a enviar una imagen en lugar de la salida HTML habitual. Para ello, podemos utilizar la función `Header()`, que todavía no hemos visto. Esta función envía cadenas de encabezado HTML sin procesar. También se suele utilizar para realizar redireccionamientos HTTP. En esta operación, se indica al navegador que cargue una página diferente en lugar de la seleccionada. Este recurso se suele utilizar al mover una página. Por ejemplo:

```
Header ('Location: http://www.domain.com/new_home_page.html');
```

Al utilizar la función `Header()` tenga en cuenta que no se puede ejecutar si ya se ha enviado un encabezado HTTP para la página. PHP enviará un encabezado HTTP automáticamente en cuanto se devuelva algo al navegador. Por lo tanto, si ha devuelto alguna instrucción `echo` o incluso algún espacio en blanco antes de la etiqueta PHP de apertura, se enviarán los encabezados y PHP devolverá un mensaje de advertencia al intentar llamar a `Header()`. Sin embargo, puede enviar varios encabezados HTTP con varias llamadas a la función `Header()` en la misma secuencia de comandos, aunque todas ellas deben aparecer antes de que se envíe cualquier salida al navegador.

Tras enviar los datos del encabezado, devolvemos los datos de la imagen con una llamada a

```
ImagePng ($im);
```

Esta llamada envía el resultado al navegador en formato PNG. Si desea utilizar un formato diferente, puede llamar a `ImageJPEG()` (si está activada la compatibilidad para JPEG). También tendrá que enviar el encabezado correspondiente en primer lugar; es decir:

```
Header ('Content-type: image/jpeg');
```

La segunda opción que puede utilizar, como alternativa a las anteriores, es escribir la imagen en un archivo en lugar de hacerlo en el navegador. Para ello, puede agregar un segundo parámetro opcional a `ImagePNG()` (o una función similar para el resto de los formatos compatibles):

```
ImagePNG($im, $filename);
```

Recuerde que se aplican todas las reglas habituales sobre la escritura en un archivo desde PHP (por ejemplo, haber configurado correctamente los permisos).

Liberar recursos

Cuando haya terminado con una imagen, debe devolver los recursos que se han estado utilizando al servidor destruyendo su identificador. Para ello puede realizar una llamada a `ImageDestroy()`:

```
ImageDestroy($im);
```

Utilizar imágenes generadas automáticamente en otras páginas

Como un encabezado sólo se puede enviar una vez y ésta es la única forma de indicar al navegador que estamos enviando datos de imagen, resulta un tanto com-

plicado incrustar imágenes creadas al instante en una página normal. A continuación, se indican las tres posibles opciones:

1. Puede utilizar una página completa en forma de imagen, como hicimos en el ejemplo anterior.
2. Puede copiar la imagen en un archivo como se indicó anteriormente y utilizar la etiqueta `<img>` para hacer referencia a él.
3. Puede incluir la secuencia de comandos de generación de imágenes en una etiqueta de imagen.

Ya hemos visto los primeros dos métodos. A continuación, repasaremos brevemente el tercero. Para utilizar esta técnica, se incluye la imagen dentro del código HTML mediante una etiqueta de imagen situada de la siguiente forma:

```

```

En lugar de colocar una imagen PNG, JPEG o GIF, insertamos la secuencia de comandos PHP que genera la imagen en la etiqueta SRC. Ésta se recuperará y el resultado se agregará en línea, como se ilustra en la figura 21.3.

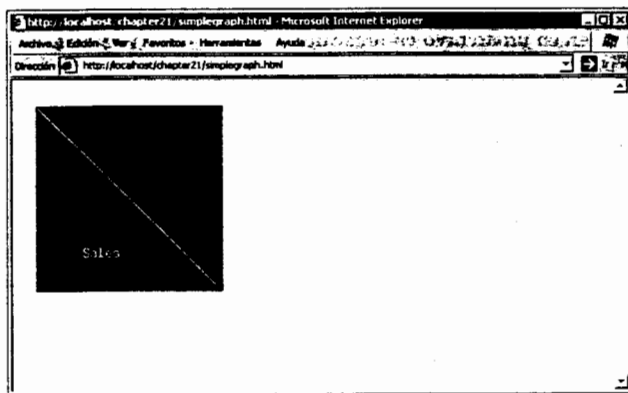


Figura 21.3. La imagen en línea generada dinámicamente parece igual que una imagen convencional para un usuario final.

Utilizar texto y fuentes para crear imágenes

Vamos a examinar un ejemplo más complejo. Resulta útil poder crear botones u otras imágenes para un sitio Web de manera dinámica. Puede crear botones sencillos utilizando un rectángulo de color de fondo mediante las técnicas explicadas

anteriormente. Mediante programación también puede generar efectos complicados aunque puede recurrir a un programa de dibujo para ello. De esta forma el artista se puede dedicar a la parte artística y los programadores a la programación.

En este ejemplo, vamos a generar botones utilizando una plantilla de botón vacía con efectos como bordes con relieve, que resultan mucho más sencillos de generar con Photoshop, GIMP u otras herramientas gráficas. Con la biblioteca de imágenes de PHP, podemos partir de una imagen básica y dibujar sobre ella.

Utilizaremos fuentes TrueType para poder recurrir a la función de texto suavizado. Las funciones de fuente TrueType tienen sus propios elementos especiales, que se comentarán posteriormente.

El proceso básico consiste en tomar una secuencia de texto y generar un botón colocando el texto encima. El texto se centrará horizontal y verticalmente en el botón, y se utilizará el tamaño más grande que resulte posible encajar en el botón.

Crearemos una interfaz para el generador de botones con fines de prueba y experimentación. En la figura 21.4 se ilustra esta interfaz. (No hemos incluido el código HTML correspondiente a este formulario porque resulta muy sencillo, pero podrá encontrarlo en el CD en `design_button.html`.)

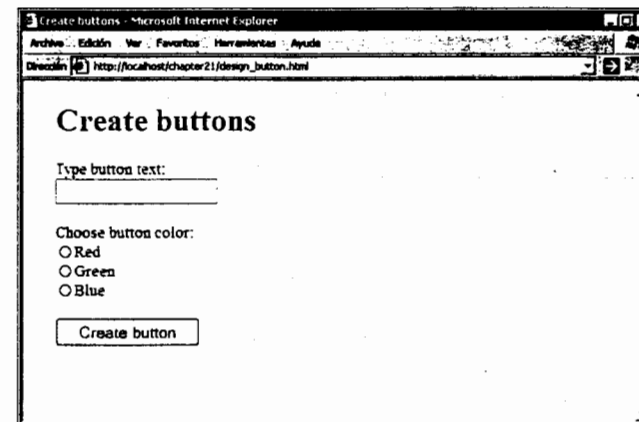


Figura 21.4. La interfaz permite a un usuario seleccionar el color del botón y escribir el texto deseado.

Puede utilizar este tipo de interfaz para un programa que genere sitios Web automáticamente. También puede llamar a la secuencia de comandos escrita de manera interna y generar todos los botones de un sitio Web al instante.

En la figura 21.5 se muestra el resultado típico de esta secuencia de comandos. El botón es generado por una secuencia de comandos llamada `make_button.php`. Esta secuencia de comandos se ilustra en el listado 21.2.

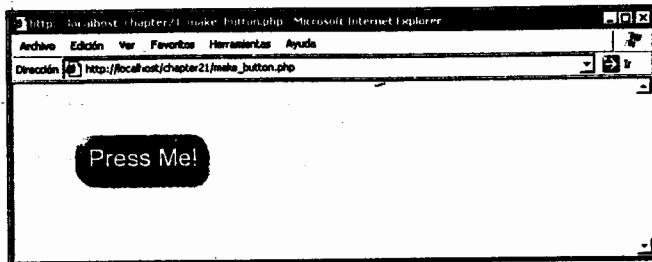


Figura 21.5. Un botón generado por la secuencia de comandos make_button.php.

Listado 21.2. make_button.php. Esta secuencia de comandos se puede llamar desde el formulario design_button.html o desde dentro de una etiqueta de imagen HTML

```
<?php
// compruebe que tenemos los datos de variable correctos
// las variables son button-text y color

$button_text = $_REQUEST['button-text'];
$color = $_REQUEST['color'];

if ((empty($button_text) || empty($color)) || (!($color= 'red' || $color=
'blue' || $color= 'green'))))
{
    echo 'Could not create image - form not filled out correctly';
    exit;
}

// cree una imagen con el fondo correcto y compruebe el tamaño
$im = imagecreatefrompng ($color.'-button.png');
if (!$im)
{
    echo 'Could not create image';
    exit;
}

$width_image = ImageSX($im);
$height_image = ImageSY($im);

// Nuestras imágenes necesitan un margen de 18 píxeles desde el borde de la imagen
$width_image_wo_margins = $width_image - (2 * 18);
$height_image_wo_margins = $height_image - (2 * 18);

// Calcule si el tamaño de la fuente encaja y redúzcalo hasta que lo haga
// Parta del tamaño más grande que parezca encajar en los botones
$font_size = 33;

// Debería indicar a GD2 dónde se alojan las fuentes
putenv('GDFONTPATH=C:\WINDOWS\Fonts');
$fontname = 'arial';

do
```

```
{
    $font_size--;

    // Busque el tamaño del texto en dicho tamaño de fuente
    $bbox=imagettfbbox ($font_size, 0, $fontname, $button_text);

    $right_text = $bbox[2]; // coordenada derecha
    $left_text = $bbox[0]; // coordenada izquierda
    $width_text = $right_text - $left_text; // ¿cuál es su anchura?
    $height_text = abs($bbox[7] - $bbox[1]); // ¿cuál es su altura?

}

while ( $font_size>8 &&
( $height_text>$height_image_wo_margins ||
$width_text>$width_image_wo_margins )
);

if ( $height_text>$height_image_wo_margins ||
$width_text>$width_image_wo_margins )
{
    // no encaja ningún tamaño legible en el botón
    echo 'Text given will not fit on button.<br />';
}
else
{
    // Hemos encontrado un tamaño de fuente que encaja
    // Ahora debemos determinar dónde colocarlo

    $text_x = $width_image/2.0 - $width_text/2.0;
    $text_y = $height_image/2.0 - $height_text/2.0 ;

    if ($left_text < 0)
        $text_x += abs($left_text); // agregue factor para proyección izquierda

    $above_line_text = abs($bbox[7]); // ¿altura con respecto a la línea base?
    $text_y += $above_line_text; // agregue factor de línea base

    $text_y -= 2; // factor de ajuste para la forma de nuestra plantilla

    $white = ImageColorAllocate ($im, 255, 255, 255);

    ImageTTFText ($im, $font_size, 0, $text_x, $text_y, $white, $fontname,
        $button_text);

    Header ('Content-type: image/png');
    ImagePng ($im);
}

ImageDestroy ($im);
?>
```

Esta es la secuencia de comandos más larga que hemos examinado hasta ahora. Vamos a analizarla sección por sección. Comenzamos por una sencilla comprobación de errores y establecemos el lienzo sobre el que comenzaremos a trabajar.

Determinar el lienzo base

En el listado 21.2, en lugar de empezar desde cero, partiremos de una imagen existente para el botón. Disponemos de tres opciones con respecto al color del botón: rojo (red-button.png), verde (green-button.png) y azul (blue-button.png). El color seleccionado por el usuario se almacena en la variable `$color` desde el formulario.

En primer lugar extraemos el color de la variable superglobal `$_REQUEST` y establecemos un nuevo identificador de imagen en función del botón pertinente:

```
$color = $_REQUEST['color'];
...
$im = ImageCreateFromPNG ($color.'-button.png');
```

La función `ImageCreateFromPNG()` toma un nombre de archivo de una imagen PNG como parámetro y devuelve el nuevo identificador de imagen para la imagen que contiene una copia de dicho PNG. Tenga en cuenta que este hecho no modifica la imagen PNG base en absoluto. Podemos utilizar las funciones `ImageCreateFromJPEG()` y `ImageCreateFromGIF()` de la misma forma que se ha instalado la compatibilidad adecuada.

Nota

La llamada a `ImageCreateFromPNG()` sólo crea la imagen en memoria. Para guardar la imagen en un archivo o dirigirla al navegador para mostrarla, debemos llamar a la función `ImagePNG()`. No tardaremos en abordar este aspecto, pero todavía nos queda trabajo que realizar sobre nuestra imagen.

Ajustar el texto en el botón

En la variable `$button_text` tenemos almacenado texto escrito por el usuario. Nuestra intención es imprimir dicho texto sobre el botón utilizando el cuerpo de fuente más grande que encaje en dicho espacio. Para ello, utilizamos el conocido método de ensayo y error mediante iteraciones. En primer lugar establecemos algunas variables relevantes. Las dos primeras son la altura y la anchura de la imagen del botón:

```
$width_image = ImagesX($im);
$height_image = ImageSY($im);
```

Las segundas representan el margen desde el borde del botón. Las imágenes para los botones que estamos utilizando tienen relieve, por lo que tendremos que prever espacio alrededor de los bordes del texto. Si va a utilizar imágenes diferentes, el valor será distinto. En nuestro caso utilizaremos un margen de 18 píxeles a cada lado.

```
$width_image_wo_margins = $width_image - (2 * 18);
$height_image_wo_margins = $height_image - (2 * 18);
```

También necesitamos establecer el tamaño de fuente inicial. Comenzaremos por 32 (en realidad 33, que iremos reduciendo) porque éste es, aproximadamente, el cuerpo de texto más grande que encaja en el botón:

```
$font_size = 33;
```

Si utiliza GD2, deberá indicar dónde se alojan las fuentes. Para ello, debe establecer la variable de entorno `GDFONTPATH` de la siguiente forma:

```
putenv('GDFONTPATH=C:\WINDOWS\Fonts');
```

También establecemos el nombre de la fuente que queremos utilizar. Vamos a utilizar una fuente con funciones TrueType, que buscará en el archivo de fuente situado en la ubicación anterior y adjuntará el nombre del archivo con `.ttf` (TrueType Font).

```
$fontname = 'arial';
```

Tenga en cuenta que dependiendo del sistema operativo puede que tenga que agregar `.ttf` al final del nombre de la fuente.

Si no dispone de la fuente Arial (que vamos a utilizar aquí) en su sistema, puede sustituirla fácilmente por otra fuente TrueType.

A continuación, utilizamos un bucle para ir reduciendo el tamaño de la fuente hasta que el texto remitido encaje en el botón:

```
do
{
    $font_size--;

    // determine el tamaño del texto correspondiente a dicho cuerpo de texto
    $bbox=imagettfbbox ($font_size, 0, $fontname, $button_text);

    $right_text = $bbox[2]; // coordenada de la derecha
    $left_text = $bbox[0]; // coordenada de la izquierda
    $width_text = $right_text - $left_text; // ¿cuál es su anchura?
    $height_text = abs($bbox[7] - $bbox[1]); // ¿cuál es su altura?

} while ( $font_size>8 &&
( $height_text>$height_image_wo_margins ||
$width_text>$width_image_wo_margins )
);
```

Esta secuencia de código comprueba el tamaño del texto examinando la caja del texto. Para ello, utilizamos la función `ImageGetTTFBBox()`, que es una de las funciones de fuentes TrueType. Tras averiguar el tamaño del texto, lo imprimimos sobre el botón utilizando una fuente TrueType (en este caso Arial, pero puede utilizar cualquier otra que desee) y la función `ImageTTFText()`. El cuadro delimitador de una secuencia de texto es el recuadro más pequeño que se puede

dibujar alrededor del texto. En la figura 21.6, se incluye un ejemplo de un cuadro delimitador.



Figura 21.6. Las coordenadas del cuadro delimitador se establecen en función de la línea base. El origen de las coordenadas utilizado aquí es (0,0).

Para obtener las dimensiones del cuadro, llamamos a

```
$bbox=imagettfbbox ($font_size, 0, $fontname, $button_text);
```

Esta llamada se interpreta de la siguiente forma: "para el tamaño de fuente `$font_size`, con el texto inclinado a un ángulo de 0 grados y utilizando la fuente Arial, indicar las dimensiones del texto en `$button_text`".

Tenga en cuenta que necesitamos pasar la ruta al archivo que contiene la fuente dentro de la función. En este caso, se trata del mismo directorio que la secuencia de comandos (el predeterminado), por lo que no se ha especificado una ruta más larga.

La función devuelve una matriz con las coordenadas correspondientes a las esquinas del cuadro delimitador. En la tabla 21.1 se recogen los contenidos de la matriz.

Tabla 21.1. Contenidos de la matriz del cuadro delimitador.

Índice de la matriz	Contenidos
0	Coordenada X, esquina inferior izquierda
1	Coordenada Y, esquina inferior izquierda
2	Coordenada X, esquina inferior derecha
3	Coordenada Y, esquina inferior derecha
4	Coordenada X, esquina superior derecha
5	Coordenada Y, esquina superior derecha
6	Coordenada X, esquina superior izquierda
7	Coordenada Y, esquina superior izquierda

Para recordar los contenidos de la matriz, basta con tener en cuenta que la numeración comienza en la esquina inferior izquierda del cuadro delimitador y va aumentando en el sentido de las agujas del reloj.

Es necesario tener en cuenta una característica especial relativa a los valores de la función `ImageTTFBBox()`: se trata de coordenadas especificadas desde un origen; sin embargo, a diferencia de las coordenadas utilizadas con imágenes, que se

especifican en función de la esquina superior izquierda, en este caso se hace en función de una línea base.

Vuelva a examinar la figura 21.6. Como observará, se ha dibujado una línea que subraya el texto. Esta línea es lo que se conoce como línea base. Algunas letras quedan por debajo de esta línea base, como la "y". Éstas se conocen como descendentes.

La parte izquierda de la línea base se utiliza como origen de las dimensiones, es decir, las coordenadas X e Y serán 0. El valor de las coordenadas X por encima de la línea base será positivo y por debajo será negativo.

Además, el texto puede tener valores de coordenadas correspondientes a puntos situados fuera de la caja. Por ejemplo, el texto podría empezar en la coordenada X con valor -1. Por lo tanto, debemos tener cuidado a la hora de realizar cálculos con estos números.

En nuestro caso, vamos a calcular la anchura y la altura del texto de la siguiente forma:

```
$right_text = $bbox[2];           // coordenada derecha
$left_text = $bbox[0];           // coordenada izquierda
$width_text = $right_text - $left_text; // ¿cuál es la anchura?
$height_text = abs($bbox[7] - $bbox[1]); // ¿cuál es la altura?
```

Tras ello, probamos la condición del bucle:

```
} while ( $font_size>8 &&
    { $height_text>$height_image_wo_margins ||
      $width_text>$width_image_wo_margins }
);
```

En esta secuencia se prueban dos conjuntos de condiciones. El primero es que la fuente resulte legible (no es aconsejable utilizar fuentes con un tamaño inferior a los 8 puntos porque el botón resulta difícil de leer). El segundo conjunto de condiciones comprueba si el texto encajará en el espacio que le hemos asignado.

A continuación, comprobamos si los cálculos del proceso de iteración obtienen un tamaño de fuente aceptable o no; en caso negativo, devolverán un error:

```
if ( $height_text>$height_image_wo_margins ||
    $width_text>$width_image_wo_margins )
{
    // ningún tamaño legible encaja en el botón
    echo 'Text given will not fit on button.<br />';
}
```

Colocar el texto

Si todo sale bien, el siguiente paso consiste en calcular el punto en el que colocar la parte inicial del texto. Se trata del punto medio del espacio disponible.

```
$text_x = $width_image/2.0 - $width_text/2.0;
$text_y = $height_image/2.0 - $height_text/2.0;
```

Debido a las complicaciones con la línea base relativa al sistema de coordenadas, necesitamos agregar algunos factores de corrección:

```
if ($left_text < 0)
    $text_x += abs($left_text); // agregue factor para proyección izquierda

$above_line_text = abs($bbox[7]); // ¿espacio por encima de la línea base?
$text_y += $above_line_text; // agregue factor para la línea base

$text_y -= 2; // factor de ajuste para la forma de nuestra plantilla
```

Estos factores de corrección permiten realizar unos pequeños ajustes para corregir la altura de nuestra imagen.

Escribir el texto en el botón

Tras ello, el resto es sencillo. Establecemos el color del texto, que será blanco:

```
$white = ImageColorAllocate ($im, 255, 255, 255);
```

Podemos utilizar la función `ImageTTFText()` para dibujar el texto en el botón:

```
ImageTTFText ($im, $font_size, 0, $text_x, $text_y, $white, $fontname,
    $button_text);
```

Esta función toma bastantes parámetros. Siguiendo su orden, se trata del identificador de la imagen, el tamaño de la fuente en puntos, el ángulo al que dibujar el texto, las coordenadas X e Y del texto, el color del texto, el archivo de la fuente y, por último, el texto en sí.

Nota

El archivo de fuente debe incluirse en el servidor. No es necesario que el equipo del cliente incluya la fuente porque la verá en forma de imagen.

Para terminar

Por último, podemos generar el botón en el navegador:

```
Header ('Content-type: image/png');
ImagePng ($im);
```

Seguidamente, llega el momento de liberar los recursos y finalizar la secuencia de comandos:

```
ImageDestroy ($im);
```

Y eso es todo. Como resultado, debería aparecer un botón en la ventana del navegador similar al que se ve en la figura 21.5.

Dibujar figuras y representación gráfica de datos

En la última aplicación, trabajamos con imágenes y texto existentes. En el siguiente ejemplo veremos cómo realizar dibujos. A continuación, desarrollaremos una encuesta en nuestro sitio Web para comprobar a quién votarían los usuarios en unas elecciones ficticias. Almacenaremos los resultados de la encuesta en una base de datos MySQL y dibujaremos un gráfico de barras con dichos resultados utilizando funciones de imagen. Estas funciones también se utilizan para crear gráficos. Puede generar diagramas con los datos deseados: ventas, visitas a la Web, etc.

En este ejemplo, configuraremos una base de datos llamada `poll`. Esta base de datos contiene una tabla llamada `poll_results`, que incluye los nombres de los candidatos en la columna `candidate` y el número de votos recibidos en la columna `num_votes`. También hemos creado un usuario para esta base de datos llamado `poll` cuya contraseña es `poll`. La operación completa de configuración lleva unos cinco minutos si ejecuta la secuencia de comandos SQL ilustrada en el listado 21.3. Para ello puede dirigir la secuencia de comandos a través de un inicio de sesión de usuario raíz de la siguiente forma:

```
mysql -u root -p < pollsetup.sql
```

También puede utilizar el inicio de sesión de cualquier otro usuario que disponga de los privilegios MySQL apropiados.

Listado 21.3. `pollsetup.sql`. Creación de la base de datos Poll.

```
create database poll;
use poll;
create table poll_results (
    candidate varchar(30),
    num_votes int
);
insert into poll_results values
    ('John Smith', 0),
    ('Mary Jones', 0),
    ('Fred Bloggs', 0);
grant all privileges
on poll.*
to poll@localhost
identified by 'poll';
```

Esta base de datos contiene tres candidatos. Crearemos una interfaz de voto a través de una página llamada `vote.html`. En el listado 21.4 se incluye el código para esta página.

Listado 21.4. vote.html. Los usuarios pueden votar a través de esta página.

```

<html>
<head>
  <title>Polling</title>
</head>
<body>
<h1>Pop Poll</h1>
<p>Who will you vote for in the election?</p>
<form method="post" action="show_poll.php">
<input type="radio" name="vote" value="John Smith">John Smith<br />
<input type="radio" name="vote" value="Mary Jones">Mary Jones<br />
<input type="radio" name="vote" value="Fred Bloggs">Fred Bloggs<br />
<input type="submit" value="Show results">
</form>
</body>
</html>

```

El resultado de esta página se muestra en la figura 21.7.

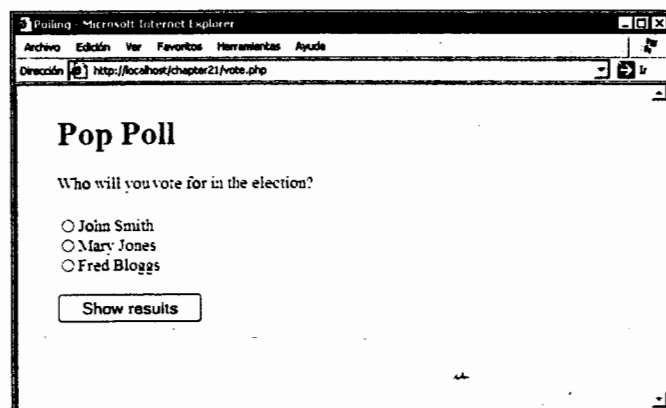


Figura 21.7. Los usuarios pueden votar y, si hacen clic sobre el botón de envío, se mostrarán los resultados actuales de la encuesta.

Cuando los usuarios hacen clic sobre el botón, agregaremos sus votos a la base de datos, obtendremos todos los votos de la base de datos y dibujaremos un diagrama de barras con los resultados actuales.

En la figura 21.8 se recoge un diagrama típico tras recoger varios votos.

La secuencia de comandos que genera esta imagen es bastante larga. Vamos a dividirla en cuatro partes que analizaremos por separado. La mayor parte de la secuencia de comandos resulta conocida ya que hemos examinado bastantes ejemplos de MySQL parecidos. Hemos visto cómo pintar un lienzo de fondo en un color sólido y cómo imprimir las etiquetas de texto sobre él.

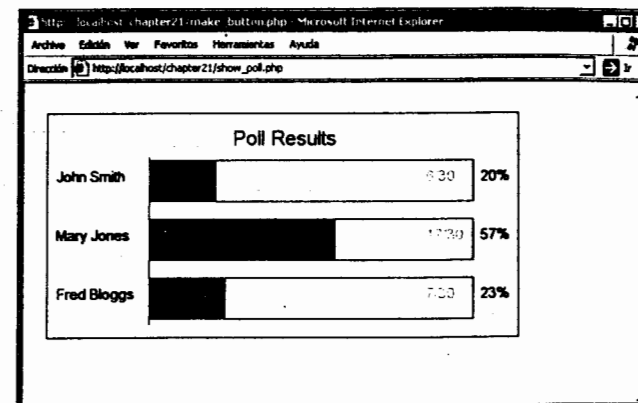


Figura 21.8. Los resultados de los votos se crean dibujando series de líneas, rectángulos y elementos de texto sobre un lienzo.

Las partes nuevas de esta secuencia de comandos son las encargadas de dibujar líneas y rectángulos. Nos centraremos en estas secciones. En el listado 21.5.1, se recoge la parte 1 (de las cuatro partes que componen la secuencia de comandos).

Listado 21.5.1. show_poll.php. La parte 1 actualiza la base de datos de votos y recupera los nuevos resultados.

```

<?php
/*****
  Consulta para obtener información
  *****/

// obtenga el voto desde el formulario
$vote=$_REQUEST['vote'];

// inicie sesión en la base de datos
if (!$db_conn = new mysqli('localhost', 'poll', 'poll', 'poll'))
{
  echo 'Could not connect to db<br />';
  exit;
}

if (!empty($vote)) // si el usuario rellena el formulario agregue su voto
{
  $vote = addslashes($vote);
  $query = "update poll_results
            set num_votes = num_votes + 1
            where candidate = '$vote'";
  if (!$result = @$db_conn->query($query))
  {
    echo 'Could not connect to db<br />';
  }
}

```

```

        exit;
    }

    // obtenga los resultados actuales de la encuesta, hayan votado o no
    $query = 'select * from poll_results';
    if(!($result = @$db_conn->query($query)))
    {
        echo 'Could not connect to db<br />';
        exit;
    }
    $num_candidates = mysql_num_rows($result);

    // calcule el número total de votos hasta el momento
    $total_votes=0;
    while ($row = $result->fetch_object())
    {
        $total_votes += $row->num_votes;
    }
    $result->data_seek(0); // restablezca el puntero de resultado

```

La parte 1, ilustrada en el listado 21.5.1, establece la conexión a la base de datos MySQL, actualiza los votos en función del usuario introducido y recoge los nuevos votos.

Tras obtener dicha información, podemos empezar con los cálculos para dibujar el gráfico. En el listado 21.5.2 se muestra la parte 2.

Listado 21.5.2. showpoll.php. La parte 2 establece todas las variables para el dibujo.

```

/*****
... Cálculos iniciales para el gráfico
*****/
// establezca las constantes
putenv('GDFONTPATH=C:\WINDOWS\Fonts');
$width=500; // anchura de la imagen en píxeles - ésta encajará en 640x480
$left_margin = 50; // espacio que dejar a la izquierda de la imagen
$right_margin= 50; // espacio que dejar a la derecha de la imagen
$bar_height = 40;
$bar_spacing = $bar_height/2;
$font = 'arial';
$title_size= 16; // punto
$main_size= 12; // punto
$small_size= 12; // punto
$text_indent = 10; // ubicación para las etiquetas de texto a la izquierda

// establezca el punto inicial desde el que dibujar
$х = $left_margin + 60; // lugar en el que dibujar la línea base del
// gráfico
$у = 50; // lugar en el que dibujar la línea base del gráfico
$bar_unit = ($width-($х+$right_margin)) / 100; // un "punto" en el gráfico

// calcule la altura del gráfico - las barras, más los huecos, más cierta
// distancia de margen
$height = $num_candidates * ($bar_height + $bar_spacing) + 50;

```

La parte 2 establece algunas variables que se pueden utilizar para dibujar el gráfico.

El cálculo de los valores para este tipo de variables puede resultar tedioso, pero si se prevé con antelación el aspecto que desea que tenga la imagen al final el proceso de dibujo resultará mucho más sencillo. Para obtener los valores utilizados, dibujamos el efecto deseado en un papel y estimamos las proporciones necesarias.

La variable \$width es la anchura total del lienzo que utilizaremos. También establecemos los márgenes izquierdo y derecho (con \$left_margin y \$right_margin); el grosor y el espacio entre las barras (\$bar_height y \$bar_spacing); y la fuente, los tamaños de fuente y la ubicación de las leyendas (\$font, \$title_size, \$main_size, \$small_size y \$text_indent).

Partiendo de estos valores, podemos realizar unos cuantos cálculos. Queremos dibujar una línea base desde la que partan todas las barras. Podemos determinar la ubicación de esta línea base utilizando el margen izquierdo más un espacio para las etiquetas de texto para establecer la coordenada X y un valor estimado obtenido de nuestro boceto en papel para la coordenada Y.

También podemos calcular dos valores importantes: en primer lugar, la distancia en el gráfico que representa una unidad:

```
$bar_unit = ($width-($х+$right_margin)) / 100; // un "punto" en el gráfico
```

Se trata de la longitud máxima de las barras (desde la línea base hasta el margen derecho) dividido por 100 porque nuestro gráfico va a mostrar valores de porcentaje. El segundo valor es la altura total que necesitamos para el lienzo:

```
$height = $num_candidates * ($bar_height + $bar_spacing) + 50;
```

Se trata básicamente de la altura de las barras multiplicada por el número de barras, más una cantidad extra de espacio para el título. En el listado 21.5.3 se recoge el código correspondiente a la parte 3.

Listado 21.5.3. show_poll.php. La parte 3 crea el gráfico y lo deja listo para agregar datos.

```

/*****
... Crear la imagen de base
*****/
// Cree un lienzo vacío
$im = ImageCreateTrueColor($width,$height);

// Asigne colores
$white=ImageColorAllocate($im,255,255,255);
$blue=ImageColorAllocate($im,0,64,128);
$black=ImageColorAllocate($im,0,0,0);
$pink = ImageColorAllocate($im,255,78,243);

$text_color = $black;
$percent_color = $black;

```

```

$bg_color = $white;
$line_color = $black;
$bar_color = $blue;
$number_color = $pink;

// Cree el lienzo en el que dibujar
ImageFilledRectangle($im,0,0,$width,$height,$bg_color);

// Dibuje líneas alrededor del lienzo
ImageRectangle($im,0,0,$width-1,$height-1,$line_color);

// Agregue el título
$title = 'Poll Results';
$title_dimensions = ImageTTFBox($title_size, 0, $font, $title);
$title_length = $title_dimensions[2] - $title_dimensions[0];
$title_height = abs($title_dimensions[7] - $title_dimensions[1]);
$title_above_line = abs($title_dimensions[7]);
$title_x = ($width-$title_length)/2; // céntrelo en x
$title_y = ($y - $title_height)/2 + $title_above_line; //céntrelo en y
ImageTTFText($im, $title_size, 0, $title_x, $title_y,
    $text_color, $font, $title);

// Dibuje una línea base ligeramente por encima de la primera barra
// hasta un poco por debajo de la última
ImageLine($im, $x, $y-5, $x, $height-15, $line_color);

```

En la parte 3 creamos la imagen de base, asignamos los colores y comenzamos a dibujar el gráfico. Para rellenar el fondo del gráfico utilizamos:

```
ImageFilledRectangle($im,0,0,$width,$height,$bg_color);
```

La función `ImageFilledRectangle()`, como podría imaginar, dibuja un rectángulo relleno de color. El primer parámetro es, de la forma habitual, el identificador de la imagen.

A continuación, debemos pasar las coordenadas X e Y del punto inicial y del punto final del rectángulo. Éstas se corresponden con la esquina superior izquierda y con la esquina inferior derecha, respectivamente. En este caso, rellenamos el lienzo completo con el color de fondo, que es el último parámetro y es blanco. A continuación llamamos a

```
ImageRectangle($im,0,0,$width-1,$height-1,$line_color);
```

para dibujar una línea negra por el borde del lienzo. Esta función dibuja un rectángulo sin relleno. Los parámetros son los mismos. Fíjese en que hemos dibujado el rectángulo con las medidas `$width-1` y `$height-1`. Como resultado, se creará un lienzo con una altura y anchura según estos valores desde (0,0). Si lo dibujamos con los valores `$width` y `$height`, el rectángulo saldrá fuera del área del lienzo.

Utilizamos la misma lógica y las mismas funciones que en la última secuencia de comandos y escribimos el título en el gráfico. Por último, dibujamos una línea base para las barras con

```
ImageLine($im, $x, $y-5, $x, $height-15, $line_color);
```

La función `ImageLine()` dibuja una línea en la imagen especificada (`$im`) desde un conjunto de coordenadas (`$x, $y-5`) a otro (`$x, $height-15`), en el color especificado por `$line_color`.

En este caso, dibujamos la línea base ligeramente por encima de dónde queremos dibujar la primera barra hasta un poco por encima de la parte inferior del lienzo. Ya estamos preparados para rellenar de datos el gráfico. En el listado 21.5.4 se muestra la parte 4.

Listado 21.5.4. `showpoll.php`. La parte 4 dibuja los datos reales sobre el gráfico y termina.

```

/*****
Dibujar datos en el gráfico
*****/
// Obtenga cada línea de la base de datos y dibuje las barras correspondientes
while ($row = $result->fetch_object())
{
    if ($total_votes > 0)
        $percent = intval(($row->num_votes/$total_votes)*100);
    else
        $percent = 0;

    // muestre el porcentaje de este valor
    $percent_dimensions = ImageTTFBox($main_size, 0, $font, $percent.'%');
    $percent_length = $percent_dimensions[2] - $percent_dimensions[0];
    ImageTTFText($im, $main_size, 0, $width-$percent_length-$text_indent,
        $y+($bar_height/2), $percent_color, $font, $percent.'%');

    // longitud de la barra para este valor
    $bar_length = $x + ($percent * $bar_unit);

    // dibuje la barra para este valor
    ImageFilledRectangle($im, $x, $y-2, $bar_length, $y+$bar_height, $bar_color);

    // dibuje el título para este valor
    ImageTTFText($im, $main_size, 0, $text_indent, $y+($bar_height/2),
        $text_color, $font, $row->candidate);

    // dibuje la línea mostrando el 100%
    ImageRectangle($im, $bar_length+1, $y-2,
        ($x+(100*$bar_unit)), $y+$bar_height, $line_color);

    // muestre los números
    ImageTTFText($im, $small_size, 0, $x+(100*$bar_unit)-50,
        $y+($bar_height/2),
        $number_color, $font, $row->num_votes.'/'.$total_votes);

    // pase a la siguiente barra
    $y=$y+($bar_height+$bar_spacing);
}

/*****
Mostrar imagen
*****/

```

```

...../
Header('Content-type: image/png');
ImagePng($im);

/.....
Liberar recursos
...../
ImageDestroy($im);
?>

```

La parte 4 recorre los candidatos desde la base de datos uno a uno, calcula los porcentajes de votos y dibuja las barras y las leyendas para cada uno. Para agregar las leyendas hemos vuelto a utilizar la función `ImageTTFText()`. Dibujamos las barras como rectángulos rellenos de color utilizando `ImageFilledRectangle()`:

```
ImageFilledRectangle($im, $x, $y-2, $bar_length, $y+$bar_height, $bar_color);
```

Agregamos los contornos para indicar el 100% utilizando `ImageRectangle()`:

```
ImageRectangle($im, $bar_length+1, $y-2,
($x+(100*$bar_unit)), $y+$bar_height, $line_color);
```

Tras dibujar las barras, volvemos a generar la imagen con `ImagePNG()` y liberamos los recursos con `ImageDestroy()`.

Esta secuencia de comandos es larga, pero resulta fácil de adaptar a las diferentes necesidades o a las encuestas autogeneradas a través de una interfaz. Un elemento importante que falta en esta secuencia de comandos es un mecanismo contra engaños ya que los usuarios no tardarán en descubrir que pueden votar tantas veces como deseen, lo que hará que los resultados no sirvan para mucho.

Puede utilizar el mismo método para dibujar gráficos de líneas o incluso gráficos circulares, si se le dan bien las matemáticas.

Otras funciones de imagen

Además de las funciones de imagen que hemos utilizado en este capítulo, existen muchas otras. Para dibujar por medio de un lenguaje de programación se necesita tiempo y realizar muchas pruebas hasta conseguir el resultado correcto. Comience siempre con un boceto de lo que desee dibujar y, a continuación, consulte el manual para buscar cualquier función que pueda necesitar.

Lecturas adicionales

En Internet encontrará una gran cantidad de material de lectura. Si tiene problemas con las funciones de imagen, a veces resulta aconsejable examinar la documen-

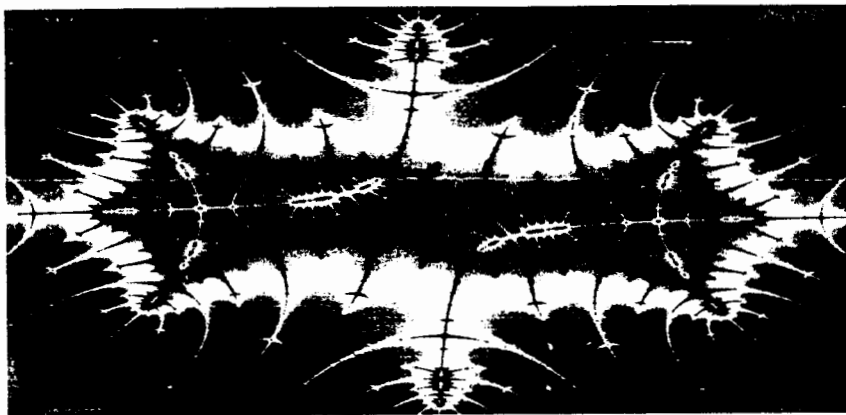
tación de GD porque las funciones de PHP contienen esta biblioteca. Para ello, diríjase a <http://www.boutell.com/gd>.

Recuerde que la versión de GD2 para PHP es una variante de la biblioteca principal, por lo que algunos detalles pueden variar. También existen algunos cursos prácticos excelentes sobre tipos dados de aplicaciones gráficas, en concreto en Zend y Devshed que puede encontrar en <http://www.zend.com> y <http://devshed.com>, respectivamente.

La aplicación de diagrama de barras utilizada en este capítulo está inspirada en la secuencia de comandos de diagrama de barras dinámico escrita por Steve Maranda y disponible en Devshed.

A continuación

En el siguiente capítulo, analizaremos la práctica funcionalidad del control de sesiones de PHP.



22

Utilizar el control de sesiones en PHP

En este capítulo analizaremos la funcionalidad del control de sesiones en PHP. Nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Concepto del control de sesiones
- Cookies
- Configurar una sesión
- Variables de sesión
- Sesiones y autenticación

Concepto del control de sesiones

Seguramente habrá escuchado que HTTP es un protocolo sin estado. Esto significa que el protocolo no dispone de un método incorporado para conservar el estado entre dos transacciones. Cuando un usuario solicita una página y después otra, HTTP no cuenta con ninguna técnica para que podamos saber que ambas solicitudes provienen del mismo usuario.

El concepto del control de sesiones consiste en poder realizar el seguimiento del usuario durante una sola sesión en un sitio Web. Si podemos hacerlo, podremos conectar a un usuario y mostrar contenido en función de su nivel de autorización o de sus preferencias personales. Podemos realizar el seguimiento del comporta-

miento del usuario. Podemos implementar un carro de la compra. Desde la versión 4, PHP incluye funciones de control de sesiones propias. El enfoque del control de sesiones ha variado ligeramente con la aparición de las variables superglobales; ahora podemos utilizar la variable global `$_SESSION`.

Funcionalidad básica de sesiones

En PHP, las sesiones se controlan por un solo Id. de sesión, un número criptográficamente aleatorio, generado por PHP y que se almacena en el lado del cliente mientras dura la sesión. Se puede almacenar en el ordenador del usuario en forma de cookie o pasarse por medio de URL.

El Id. de sesión actúa como una clave que le permite registrar determinadas variables como variables de sesión. Los contenidos de estas variables se almacenan en el servidor. El Id. de sesión es la única información visible en el lado del cliente. Si, al realizar una determinada conexión a su sitio, se puede ver el Id. de sesión por medio de una cookie o del URL, podrá acceder a las variables de sesión almacenadas en el servidor (aunque puede cambiarlo para utilizar una base de datos si pretende escribir su propia función, como veremos en el apartado sobre configuración del control de sesiones).

Probablemente habrá utilizado sitios Web que almacenen un Id. de sesión en el URL. Si en su URL hay una cadena de datos aparentemente aleatorios, es muy probable que se trate de alguna forma de control de sesión.

Las cookies son una solución diferente al problema de conservación del estado entre varias transacciones al tiempo que se mantiene un URL de aspecto limpio.

Definición de cookie

Una cookie es un pequeño fragmento de información que las secuencias de comandos pueden almacenar en un equipo del lado del cliente. Puede definir una cookie en el equipo de un usuario si envía un encabezado HTTP que contenga datos con el siguiente formato:

```
Set-Cookie: NOMBRE=VALOR; [expires=FECHA;] [path=ruta;]
[domain=NOMBRE_DOMINIO;] [secure]
```

De esta forma se crea una cookie con el nombre `NOMBRE` y con el valor `VALOR`. El resto de parámetros son opcionales. El campo `expires` establece la fecha hasta la que será válida la cookie (si no se establece una fecha de caducidad, la cookie será permanente a menos que la eliminemos manualmente). `path` y `domain` se pueden utilizar de forma conjunta para especificar el o los URL para los que se utiliza la cookie. La palabra clave `secure` significa que la cookie no se enviará a través de una conexión HTTP. Cuando un navegador se conecta a un URL, primero busca las cookies almacenadas localmente. Si ninguna de ellas es relevante para el URL al que se ha conectado, se devuelven al servidor.

Configurar cookies desde HTTP

Podemos configurar cookies manualmente en PHP por medio de la función `setcookie()`. Su sintaxis es la siguiente:

```
int setcookie (string nombre [, string valor [, int caducidad [, string ruta
[, string dominio [, int secure]]]])
```

Los parámetros se corresponden exactamente a los del encabezado `Set-Cookie` mencionado anteriormente. Si define una cookie como

```
setcookie ('mycookie', 'value');
```

cuando el usuario visite la siguiente página de su sitio (o vuelva a cargar la página actual), podremos acceder a la cookie a través de `$_COOKIE['mycookie']` o de `$HTTP_COOKIE_VARS["mycookie"]` (o, si ha activado `register_globals`, directamente como `$mycookie`).

Se puede eliminar una cookie si se invoca `setcookie()` de nuevo con el mismo nombre de cookie y una fecha de caducidad pasada. También se puede definir manualmente una cookie con ayuda de la función `header()` y la sintaxis de cookie que mostramos anteriormente. Debe saber que es necesario enviar los encabezados de cookie antes que ningún otro encabezado o no funcionarán (se trata de una limitación de las cookies más que una limitación de PHP).

Utilizar cookies con sesiones

Las cookies tienen algunos problemas asociados como por ejemplo que algunos navegadores no las aceptan o que algunos usuarios pueden desactivarlas en sus navegadores. Es una de las razones por las que las sesiones PHP utilizan un método cookie/URL dual (como veremos en breve). Al utilizar sesiones PHP, no tendremos que definir las cookies manualmente. Las funciones de sesión se encargan de ello por nosotros.

Podemos utilizar la función `session_get_cookie_params()` para ver los contenidos de una cookie definida por el control de sesión. Devuelve una matriz asociativa que contiene los elementos `lifetime`, `path`, `domain` y `secure`.

También podemos utilizar

```
session_set_cookie_params($lifetime, $path, $domain [, $secure]);
```

para definir los parámetros de la cookie de sesión.

Si necesita más información sobre cookies, puede consultar la especificación sobre cookies en el sitio de Netscape, http://home.netscape.com/newsref/std/cookie_spec.html.

(Puede ignorar el hecho de que este documento se denomina "especificación preliminar", ya que ha sido así desde 1995 y es lo más parecido a un estándar sin que reciba esta denominación.)

Almacenar el Id. de sesión

De forma predeterminada, PHP utiliza cookies con sesiones. Si existe la posibilidad, se definirá una cookie para almacenar el Id. de sesión.

El otro método que se puede utilizar consiste en añadir el Id. de sesión al URL. Podemos indicar que se realice automáticamente si configuramos la directiva `session.use_trans_sid` en el archivo `php.ini`, que de forma predeterminada está desactivada.

También podemos incrustar manualmente el Id. de sesión en enlaces para que se pase de esta forma. El Id. de sesión se almacena en la constante `SID`. Para pasarlo manualmente, debe añadirlo al final de un enlace similar a un parámetro GET:

```
<A HREF="link.php?<?php echo strip_tags(SID); ?>">
```

(En este caso se utiliza la función `strip_tags()` para evitar ataques de secuencias de comandos entre sitios.)

Normalmente resulta más sencillo compilar con `--enable-trans-sid`, siempre que sea posible.

Implementar sesiones simples

Los pasos básicos del uso de sesiones son los siguientes:

- Iniciar una sesión
- Registrar variables de sesión
- Utilizar variables de sesión
- Anular las variables registradas y eliminar la sesión

Estos pasos no siempre tienen lugar al mismo tiempo en la misma secuencia de comandos y algunos de ellos pueden tener lugar en varias secuencias. A continuación analizaremos cada uno de los pasos individualmente.

Iniciar una sesión

Antes de poder utilizar la funcionalidad de sesiones, será necesario iniciar una sesión. Hay dos formas de hacerlo.

La primera, y la más sencilla, consiste en iniciar una secuencia de comandos con una llamada a la función `session_start()`:

```
session_start();
```

Esta función comprueba si ya hay un Id. de sesión actual. En caso contrario, creará uno. Si ya existe el Id., básicamente carga las variables de sesión registradas

para que podamos utilizarlas. Es aconsejable invocar `session_start()` al inicio de todas las secuencias de comandos que utilicen sesiones.

La segunda forma de iniciar una sesión consiste en configurar PHP para que lo haga automáticamente cuando alguien visite el sitio. Puede hacerlo por medio de la opción `session.auto_start` en el archivo `php.ini`, que comentaremos al analizar la configuración.

Este método presenta un inconveniente: al activar `auto_start`, no podemos utilizar objetos como variables de sesión.

Registrar variables de sesión

El registro de variables de sesión ha cambiado últimamente en PHP. En PHP 4.1, las variables de sesión se almacenaban en la matriz superglobal `$_SESSION` y también en la antigua `$HTTP_SESSION_VARS`. Le recomendamos que utilice `$_SESSION`. Para poder crear una variable de sesión, basta con definir un elemento en esta matriz, como se indica a continuación:

```
$_SESSION['myvar'] = 5;
```

Se realizará el seguimiento de la variable que acaba de crear hasta que finalice la sesión o hasta que la anule manualmente.

Utilizar variables de sesión

Para poder introducir una variable de sesión en ámbito y utilizarla, primero debe iniciar una sesión por medio de `session_start()`. Tras ello podrá acceder a la variable de través de la matriz superglobal `$_SESSION`, como por ejemplo `$_SESSION['myvar']`.

Si utiliza un objeto como variable de sesión, debe incluir la definición de clase antes de invocar `session_start()` para volver a cargar las variables de sesión. De esta forma PHP sabe cómo reconstruir el objeto de sesión.

Si ha activado `register_globals`, podrá acceder a las variables de sesión de sus nombres cortos, como por ejemplo `$myvar`, aunque no es una práctica recomendable. Si ha activado `register_globals`, recuerde que una variable de sesión no se puede reemplazar con datos GET o POST, una buena opción de seguridad pero que debe recordar al diseñar el código.

Por otra parte, tendrá que prestar especial atención cuando compruebe si se han configurado las variables de sesión (por ejemplo a través de `isset()` o `empty()`). Recuerde que las variables las puede configurar el usuario a través de GET o POST. Puede comprobar una variable para ver si se trata de una variable de sesión registrada por medio de `$_SESSION`.

Puede comprobarlo directamente si utiliza lo siguiente:

```
if (isset($_SESSION['myvar'])) ...
```

Anular el registro de variables y eliminar la sesión

Cuando haya terminado con una variable de sesión puede anular su registro. Puede hacerlo directamente si anula el registro del correspondiente elemento de la matriz `$_SESSION`, como se indica a continuación:

```
unset($_SESSION['myvar']);
```

Sepa que el uso de `session_unregister()` y `session_unset()` ya no es necesario, ni recomendable. Estas funciones se utilizaban antes de la aparición de `$_SESSION`.

No intente anular la matriz `$_SESSION` completa, ya que si lo hace podría deshabilitar las sesiones. Para anular el registro de todas las variables, utilice:

```
$_SESSION = array();
```

Cuando haya terminado con una sesión, primero debería anular el registro de todas las variables y, tras ello, invocar

```
session_destroy();
```

para borrar el Id. de sesión.

Crear un sencillo ejemplo de sesión

Seguramente todo esto le parezca ligeramente abstracto, por lo que veremos un ejemplo. Implementaremos un conjunto de tres páginas.

En la primera página, iniciaremos una sesión y registraremos la variable `$_SESSION['sess_var']`. El código para realizar esta operación se muestra en el listado 22.1.

Listado 22.1. page1.php. Iniciar una sesión y crear una variable de sesión.

```
<?php
session_start();

$_SESSION['sess_var'] = "Hello world!";

echo 'The content of $_SESSION[\'sess_var\'] is '
    .$_SESSION['sess_var'].'<br />';
?>
<a href="page2.php">Next page</a>
```

Hemos registrado la variable y definido su valor. El resultado de esta secuencia de comandos se muestra en la figura 22.1.

El valor final de la variable de la página es el que estará disponible en las páginas posteriores. Al final de la secuencia de comandos, se serializa o congela la

variable de sesión, hasta que se vuelva a cargar por medio de la siguiente llamada a `session_start()`.

Por esta razón comenzaremos la siguiente secuencia de comandos con la invocación de `session_start()`. Lo mostramos en el listado 22.2.

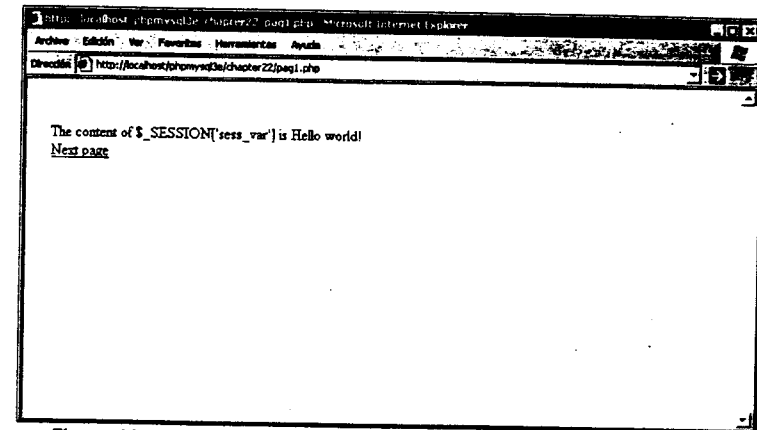


Figura 22.1. Valor inicial de la variable de sesión mostrada por page1.php.

Listado 22.2. page2.php. Acceder a una variable de sesión y anular su registro.

```
<?php
session_start();

echo 'The content of $_SESSION[\'sess_var\'] is '
    .$_SESSION['sess_var'].'<br />';

unset($_SESSION['sess_var']);
?>
<a href="page3.php">Next page</a>
```

Después de invocar `session_start()`, la variable `$_SESSION['sess_var']` está disponible con el valor almacenado previamente, como puede comprobar en la figura 22.2. Una vez utilizada la variable, anulamos su definición. La sesión sigue existiendo pero la variable `$_SESSION['sess_var']` ya no es una variable registrada.

Por último, pasamos a la página `page3.php`, la última secuencia de comandos de nuestro ejemplo. El correspondiente código se incluye en el listado 22.3.

Listado 22.3. page3.php. Finalización de la sesión.

```
<?php
session_start();
```

```

echo 'The content of $_SESSION[\'sess_var\'] is '
    .$_SESSION[\'sess_var\'] . '<br />';

session_destroy();
?>

```

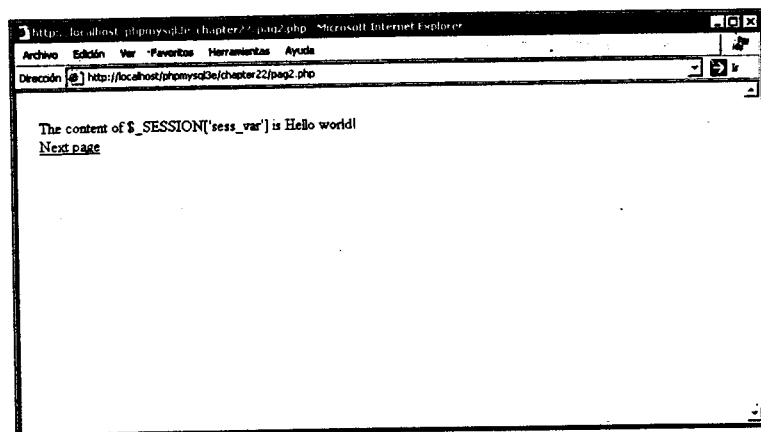


Figura 22.2. El valor de la variable de sesión se ha pasado junto el Id. de sesión a pag2.php.

Como puede comprobar en la figura 22.3, ya no tenemos acceso al valor de `$_SESSION[\'sess_var\']`.

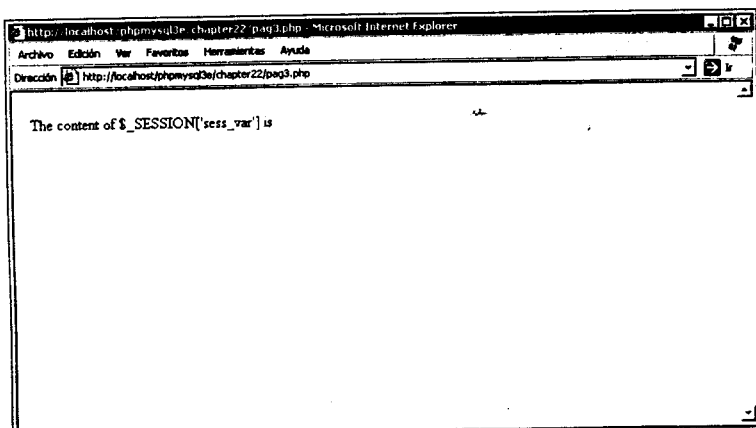


Figura 22.3. La variable de la que hemos anulado el registro ya no está disponible.

En algunas versiones de PHP anteriores a la 4.3 se producía un error al intentar anular elementos de `$HTTP_SESSION_VARS` o `$_SESSION`. Si no puede anular elementos (es decir, si permanecen configurados), puede intentar utilizar `session_unregister()` para borrar estas variables.

Para finalizar invocamos `session_destroy()` para eliminar el Id. de la sesión.

Configurar el control de sesiones

Existe un conjunto de opciones de configuración para sesiones que puede definir en su archivo `php.ini`. Algunas de las más útiles, así como una descripción de las mismas, se incluyen en la tabla 22.1.

Tabla 22.1. Opciones de configuración de sesión.

Nombre de la opción	Valor predeterminado	Efecto
<code>session.auto_start</code>	0 (desactivada)	Inicia sesiones automáticamente.
<code>session.cache_expire</code>	180	Define la duración de las páginas de sesión en caché, en minutos.
<code>session.cookie_domain</code>	nada	Dominio que se configura en la cookie de sesión.
<code>session.cookie_lifetime</code>	0	Duración de la cookie de Id. de sesión en el equipo del usuario. El valor predeterminado, 0, indica que dura hasta que se cierre el navegador.
<code>session.cookie_path</code>	/	Ruta que se configura en la cookie de sesión.
<code>session.name</code>	PHPSESSID	Nombre de la sesión que se utiliza como nombre de la cookie en el sistema del usuario.
<code>session.save_handler</code>	archivos	Define dónde se almacenan los datos de la sesión. Puede indicar que se trate de una base de datos, pero tendrá que escribir sus propias funciones.
<code>session.save_path</code>	/tmp	Ruta en la que se almacenan los datos de la sesión. De forma más general, el argumento pasado al almacén procesado y definido por <code>session.save_handler</code> .
<code>session.use_cookies</code>	1 (activado)	Configura sesiones para que utilicen cookies en el lado del cliente.

Implementar la autenticación con el control de sesiones

Por último, veremos un ejemplo más elaborado sobre el uso del control de sesiones. Probablemente el uso más habitual del control de sesiones consiste en realizar el seguimiento de los usuarios una vez autenticados a través de un mecanismo de inicio de sesión. En este ejemplo combinaremos la autenticación de una base de datos MySQL con el uso de sesiones para conseguir esta funcionalidad. De esta forma asentaremos las bases del proyecto que analizaremos en un capítulo posterior sobre autenticación y personalización de usuarios, y que podremos volver a utilizar en otros proyectos.

El ejemplo cuenta con tres sencillas secuencias de comandos. La primera, `authmain.php`, incluye un formulario de inicio de sesión y de autenticación para miembros de nuestro sitio Web. La segunda, `members_only.php`, muestra información solamente a los miembros que se hayan conectado correctamente. La tercera, `logout.php`, permite cerrar la sesión de un miembro.

Para comprender cómo funciona, fíjese en la figura 22.4, la página inicial que muestra `authmain.php`.

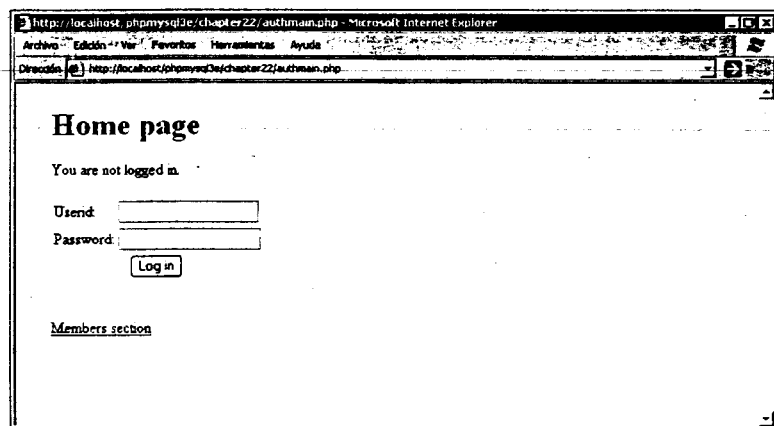


Figura 22.4. Como el usuario no ha iniciado sesión, se muestra una página de inicio de sesión.

Esta página permite al usuario conectarse. Si intenta acceder a la sección de miembros sin registrarse primero, obtendrá el mensaje que se muestra en la figura 22.5. Sin embargo, si el usuario se conecta primero (con el nombre de usuario `testuser` y la contraseña `test123`, como definimos en un capítulo anterior) y

tras ello intenta acceder a la página de miembros, obtendrá el resultado que mostramos en la figura 22.6.

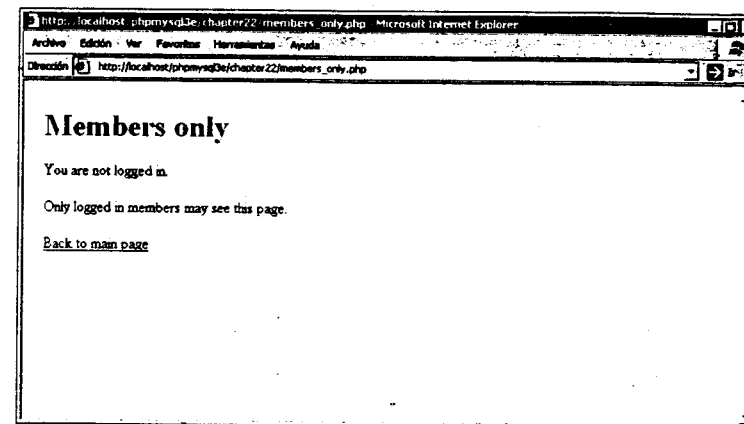


Figura 22.5. Los usuarios no registrados no pueden acceder a los contenidos del sitio; recibirán este mensaje.

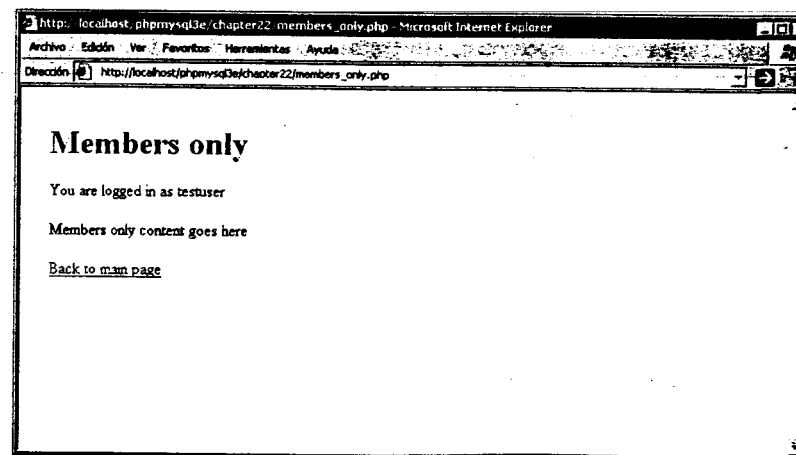


Figura 22.6. Después de conectarse, el usuario puede acceder a la zona de miembros.

Veamos el código de esta aplicación. La mayor parte del mismo se concentra en `authmain.php`, que se muestra en el listado 22.4. Lo analizaremos paso a paso.

Listado 22.4. authmain.php. Parte principal de la aplicación de autenticación.

```

<?php
session_start();

if (isset($_POST['userid']) && isset($_POST['password']))
{
    // si el usuario acaba de intentar conectarse
    $userid = $_POST['userid'];
    $password = $_POST['password'];

    $db_conn = new mysqli('localhost', 'webauth', 'webauth', 'auth');

    if (mysqli_connect_errno()) {
        echo 'Connection to database failed:'.mysqli_connect_error();
        exit();
    }

    $query = 'select * from authorized_users '
        . "where name='$userid' "
        . "and password=sha1('$password')";

    $result = $db_conn->query($query);
    if ($result->num_rows > 0)
    {
        // si están en la base de datos, registre el Id. de usuario
        $_SESSION['valid_user'] = $userid;
    }
    $db_conn->close();
}

?>
<html>
<body>
<h1>Home page</h1>
<?
if (isset($_SESSION['valid_user']))
{
    echo 'You are logged in as: ' . $_SESSION['valid_user'] . ' <br />';
    echo '<a href="logout.php">Log out</a><br />';
}
else
{
    if (isset($userid))
    {
        // si han intentado conectarse y no lo han conseguido
        echo 'Could not log you in';
    }
    else
    {
        // todavía no han intentado conectarse o se han desconectado
        echo 'You are not logged in.<br />';
    }
}

// proporcione un formulario para que se conecten

```

```

echo '<form method="post" action="authmain.php">';
echo '<table>';
echo '<tr><td>Userid:</td>';
echo '<td><input type="text" name="userid"></td></tr>';
echo '<tr><td>Password:</td>';
echo '<td><input type="password" name="password"></td></tr>';
echo '<tr><td colspan="2" align="center">';
echo '<input type="submit" value="Log in"></td></tr>';
echo '</table></form>';
}

?>
<br>
<a href="members_only.php">Members section</a>
</body>
</html>

```

Esta secuencia de comandos incluye; por alguna razón, una compleja lógica, ya que muestra el formulario de inicio de sesión, también la acción para el mismo y contiene HTML para intentos de inicio de sesión satisfactorios y fallidos.

Las actividades del formulario dependen de la variable de sesión `valid_user`. La idea básica es que si un usuario se conecta satisfactoriamente, registraremos una variable de sesión con el nombre `$_SESSION['valid_user']` que contenga el Id. del usuario. Lo primero que hacemos en esta secuencia de comandos es invocar `session_start()`. De esta forma se carga la variable de sesión `valid_user` si se ha registrado.

En la primera pasada por la secuencia de comandos, no se aplica ninguna de las condiciones `if` y el usuario continúa hasta el final de la misma, donde le indicaremos que no se ha conectado y le ofreceremos un formulario para que lo haga:

```

echo '<form method="post" action="authmain.php">';
echo '<table>';
echo '<tr><td>Userid:</td>';
echo '<td><input type="text" name="userid"></td></tr>';
echo '<tr><td>Password:</td>';
echo '<td><input type="password" name="password"></td></tr>';
echo '<tr><td colspan="2" align="center">';
echo '<input type="submit" value="Log in"></td></tr>';
echo '</table></form>';

```

Cuando pulse el botón de envío del formulario, se vuelve a invocar esta secuencia de comandos y empezamos de nuevo desde el principio. En esta ocasión, tenemos un Id. de usuario y una contraseña que autenticar, almacenados como `$_POST['userid']` y `$_POST['password']`. Si estas variables están configuradas, pasamos al bloque de autenticación:

```

if (isset($_POST['userid']) && isset($_POST['password']))
{
    // si el usuario acaba de intentar conectarse
    $userid = $_POST['userid'];
    $password = $_POST['password'];

    $db_conn = mysqli_connect('localhost', 'webauth', 'webauth');

```

```

if (mysqli_connect_errno()) {
    echo 'Connection to database failed:'.mysqli_connect_error();
    exit();
}

```

```

$query = 'select * from auth '
        . 'where name='.$userid' '
        . 'and pass=password('.$password.')';

```

```

$result = $db_conn->query($query);

```

Nos conectamos a una base de datos MySQL y comprobamos el Id. de usuario y la contraseña. Si hay una combinación que coincida en la base de datos, creamos la variable `$_SESSION['valid_user']` que contiene el Id. de usuario de este usuario en concreto, por lo que a partir de ahora sabremos quién está conectado.

```

if ($result->num_rows > 0)
{
    // si se encuentran en la base de datos, registre el Id. de usuario
    $_SESSION['valid_user'] = $userid;
}
$db_conn->close();

```

Como ahora sabemos de quién se trata, no es necesario volver a mostrar el formulario de inicio de sesión. En su lugar, le indicamos que ya sabemos quién es y le ofrecemos la opción de desconectarse:

```

if (isset($_SESSION['valid_user']))
{
    echo 'You are logged in as: ' . $_SESSION['valid_user'] . '<br />';
    echo '<a href="logout.php">Log out</a><br />';
}

```

Si intentamos conectar al usuario y, por alguna razón, no lo conseguimos, tendremos un Id. de usuario pero no una variable `$_SESSION['valid_user']`, por lo que podremos ofrecerle un mensaje de error:

```

if (isset($userid))
{
    // si han intentado conectarse pero no lo han conseguido
    echo 'Could not log you in';
}

```

Eso es todo para la secuencia de comandos principal. Seguidamente, analizaremos la página de miembros, cuyo código mostramos en el listado 22.5.

Listado 22.5. `members_only.php`. Código para la sección de miembros de nuestro sitio Web para comprobar la validez de los usuarios.

```

<?php
session_start();

echo '<h1>Members only</h1>';

```

```

// compruebe la variable de sesión

```

```

if (isset($_SESSION['valid_user']))
{
    echo '<p>You are logged in as ' . $_SESSION['valid_user'] . '</p>';
    echo '<p>Members only content goes here</p>';
}
else
{
    echo '<p>You are not logged in.</p>';
    echo '<p>Only logged in members may see this page.</p>';
}

echo '<a href="authmain.php">Back to main page</a>';
?>

```

Este código es muy sencillo. Todo lo que hace es iniciar una sesión y comprobar si la sesión actual contiene un usuario registrado. Para ello comprueba si se ha definido el valor de `$_SESSION['valid_user']`. Si el usuario se ha conectado, le mostramos los contenidos de los miembros; en caso contrario le indicamos que no está autorizado.

Por último, la secuencia de comandos `logout.php` permite desconectar a un usuario del sistema. El código correspondiente se incluye en el listado 22.6.

Listado 22.6. `logout.php`. Esta secuencia de comandos anula el registro de la variable de sesión y elimina la sesión.

```

<?php
session_start();

// almacene para probar si "estaban" conectados
$old_user = $_SESSION['valid_user'];
unset($_SESSION['valid_user']);
session_destroy();

?>
<html>
<body>
<h1>Log out</h1>
<?php
if (!empty($old_user))
{
    echo 'Logged out.<br />';
}
else
{
    // si no estaban conectados pero accedieron de algún modo a esta página
    echo 'You were not logged in, and so have not been logged out.<br />';
}

?>
<a href="authmain.php">Back to main page</a>
</body>
</html>

```

El código es muy sencillo pero lo analizaremos brevemente. Iniciamos una sesión, almacenamos el antiguo nombre de usuario del usuario, anulamos la variable `valid_user` y destruimos la sesión. Tras ello, mostramos al usuario un mensaje que será diferente si se ha desconectado o no se ha conectado desde un principio.

Este sencillo conjunto de secuencias de comandos constituye la base de gran parte del trabajo que desarrollaremos en capítulos posteriores.

Lecturas adicionales

Puede encontrar más información sobre las cookies en http://home.netscape.com/newsref/std/cookie_spec.html.

A continuación

Prácticamente hemos terminado con esta parte del libro. Antes de pasar a los proyectos, analizaremos brevemente algunos de los aspectos más útiles de PHP que no hemos mencionado hasta el momento.



23

Otras características útiles

Algunas de las funciones y características útiles de PHP no encajan en una categoría concreta, razón por la que las describiremos en este capítulo. Analizaremos los siguientes aspectos:

- Utilizar comillas mágicas
- Evaluar cadenas con `eval()`
- Finalizar la ejecución con `die` y `exit`
- Serialización (variables y objetos)
- Obtener información sobre el entorno PHP
- Modificar temporalmente el entorno de ejecución
- Cargar extensiones PHP
- Resaltar código fuente
- Utilizar PHP en la línea de comandos

Utilizar comillas mágicas

Probablemente se haya fijado en que debe prestar especial atención al utilizar el símbolo de comillas (' y ") y las barras invertidas (\) dentro de una cadena. PHP se puede confundir si utilizamos una instrucción de cadena como la siguiente:

```
echo "color = "FFFFFFF";
```

y generará un error de análisis. Para incluir comillas en una cadena, utilizaremos un tipo de comillas distinto al que se emplea para delimitar la cadena. Por ejemplo:

```
echo "color = '#FFFFFF'";

O

echo 'color = "#FFFFFF"';
```

son dos posibilidades válidas. El mismo problema se produce con las entradas de usuario, así como con entradas o salidas de o hacia otros programas.

Si intentamos ejecutar una consulta como

```
insert into company values ('Bob's Auto Parts');
```

se producirá una confusión similar en el analizador de MySQL.

Ya hemos visto el uso de `addslashes()` y `stripslashes()` que escapan cualquier comilla simple, comilla doble, barra invertida y caracteres NULL.

PHP dispone de una opción muy útil que añade o elimina barras invertidas automática o mágicamente por nosotros. Con dos parámetros en nuestro archivo `php.ini` podemos activar o desactivar las comillas mágicas para GET, POST, datos de cookies y otras fuentes. El valor de la directiva `magic_quotes_gpc` controla si se utilizan las comillas mágicas en operaciones GET, POST y de cookies.

Al activar `magic_quotes_gpc`, si alguien escribe "Bob's Auto Parts" en un formulario de nuestro sitio, nuestra secuencia de comandos recibirá "Bob\'s Auto Parts" porque a la comilla se le aplica conversión de escape. Este comportamiento puede resultar muy útil pero debe recordar cómo funciona para no olvidarse de eliminar las barras antes de devolver los datos al usuario. Esto es sencillo si el código se ejecuta en un servidor pero si tiene pensado distribuir su código, puede que le interese que funcione con o sin comillas mágicas. La función `get_magic_quotes_gpc()` devuelve 1 ó 0, para indicarnos el valor actual de `magic_quotes_gpc`.

Esto resulta de gran utilidad para probar si necesitamos aplicar `stripslashes()` a datos recibidos de un usuario. El valor de `magic_quotes_runtime` controla si las funciones que obtienen datos de bases de datos y de archivos utilizan las comillas mágicas. Para obtener el valor de `magic_quotes_runtime`, utilice la función `get_magic_quotes_runtime()`, que devuelve 1 ó 0. Las comillas mágicas se pueden desactivar en una secuencia de comandos concreta por medio de la función `set_magic_quotes_runtime()`.

Evaluar cadenas: eval()

La función `eval()` evalúa cadenas como si se tratara de código PHP. Por ejemplo:

```
eval ("echo 'Hello World';");
```

adopta los contenidos de la cadena y los ejecuta. Esta línea genera el mismo resultado que

```
echo 'Hello World';
```

En determinados casos `eval()` puede resultar muy útil. Puede que le interese almacenar bloques de código en una base de datos y recuperarlos y aplicarles `eval()` posteriormente. Puede que quiera generar código en un bucle y, tras ello, utilizar `eval()` para ejecutarlo. La aplicación más habitual de `eval()` es como parte de un sistema de plantillas. Puede cargar una mezcla de HTML, PHP y texto sin procesar de una base de datos. Su sistema de plantillas puede aplicar formato a este contenido y, tras ello, ejecutarlo a través de `eval()` para ejecutar cualquier código de PHP.

Puede también utilizar `eval()` para actualizar o corregir código existente. Si dispone de gran cantidad de secuencias de comandos en las que es necesario aplicar un cambio predecible, podría (aunque no sería muy eficaz) escribir una secuencia de comandos que cargue una secuencia de comandos antigua en una cadena, ejecute `regexp` para realizar los cambios y tras ello utilice `eval()` para ejecutar la secuencia de comandos modificada.

Incluso podemos pensar que haya alguien de mucha confianza en alguna parte que quiera permitir la entrada y ejecución de código PHP en su navegador.

Finalizar la ejecución: die y exit

Hasta ahora hemos utilizado la instrucción `exit` para detener la ejecución de una secuencia de comandos. Como recordará, aparece en su propia línea, como mostramos a continuación:

```
exit;
```

No devuelve nada. También podemos utilizar su alias `die()`.

Si necesitamos una finalización más útil, podemos pasar un parámetro a `exit()`, que podemos utilizar para mostrar un mensaje de error o para ejecutar una función antes de finalizar una secuencia de comandos. Seguramente le resulte familiar a los programadores de Perl. Por ejemplo:

```
exit('Script ending now');
```

Normalmente se utiliza `or` con una instrucción que puede fallar, como por ejemplo al abrir un archivo o conectarse a una base de datos:

```
mysql_query($query) or die('Could not execute query');
```

En lugar de imprimir simplemente un mensaje de error, puede invocar una última función antes de que finalice la secuencia de comandos:

```
function err_msg()
{
```

```

return 'MySQL error was: '.mysql_error();
}

mysql_query($query) or die(err_msg());

```

Puede resultar muy útil para indicarle al usuario la razón por la que ha fallado la secuencia de comandos, para cerrar elementos HTML o para eliminar una página medio completada del búfer de salida.

También podríamos enviarnos un correo electrónico a nosotros mismos para saber si se ha producido un error grave o añadir errores a un archivo de registro.

Serialización

La serialización es el proceso de convertir todo lo que se pueda almacenar en una variable PHP o en un objeto en un flujo de bytes para almacenarlo en una base de datos o pasarlo a través de un URL de una página a otra. Sin esto, resultaría muy complicado almacenar o pasar todos los contenidos de una matriz o de un objeto.

Desde la aparición del control de sesiones, su utilidad se ha visto reducida. La serialización de datos se aplica principalmente al tipo de cosas para las que ahora utilizamos el control de sesión. De hecho, las funciones de control de sesión serializan variables de sesión para almacenarlas entre solicitudes PHP. Sin embargo, puede que le interese almacenar un objeto o matriz PHP en un archivo o en un documento. Si es su intención, hay dos funciones que debe conocer: `serialize()` y `unserialize()`. Puede invocar la función `serialize()` de esta forma:

```
$serial_object = serialize($my_object);
```

Si quiere saber lo que realmente hace la serialización, basta con fijarse en lo que devuelve la función. Convierte los contenidos de un objeto o de una matriz en una cadena. Por ejemplo, fijémonos en el resultado de la ejecución de `serialize()` en un sencillo objeto de empleado, definido e instanciado de esta forma:

```

class employee
{
    var $name;
    var $employee_id;
};

$this_emp = new employee;
$this_emp->name = 'Fred';
$this_emp->employee_id = 5324;

```

Si lo serializamos y lo duplicamos en un navegador, el resultado será

```
O:8:"employee":2:{s:4:"name";s:4:"Fred";s:11:"employee_id";i:5324;}
```

Es bastante sencillo ver la relación entre los datos del objeto original y los datos serializados.

Como los datos serializados son sólo texto, podemos escribirlos en una base de datos o donde queramos. Sepa que es necesario aplicar `addslashes()` a cualquier dato antes de escribirlo en una base de datos, como de costumbre. Apreciará la necesidad de esto si se fija en las comillas de la cadena serializada anteriormente.

Para recuperar el objeto, se invoca `unserialize()`:

```
$new_object = unserialize($serial_object);
```

Evidentemente, si ha invocado `addslashes()` antes de incluir el objeto en la base de datos, tendrá que invocar `stripslashes()` antes de deserializar la cadena. Otro aspecto que conviene destacar al serializar clases o al utilizarlas como variables de sesión es que PHP necesita conocer la estructura de una clase antes de poder volver a instanciarla. Por ello, será necesario incluir el archivo de definición de clase antes de invocar `session_start()` o `unserialize()`.

Obtener información sobre el entorno de PHP

Existen distintas funciones que podemos utilizar para encontrar información sobre la configuración de PHP.

Saber qué extensiones se han cargado

Es muy sencillo saber qué conjuntos de funciones están disponibles y qué funciones están disponibles en cada uno de dichos conjuntos. Basta con utilizar las funciones `get_loaded_extensions()` y `get_extension_funcs()`.

La función `get_loaded_extensions()` devuelve una matriz de todos los conjuntos de funciones disponibles actualmente para PHP. Por su parte, si proporcionamos el nombre de una determinado conjunto de funciones o una extensión, `get_extension_funcs()` devuelve una matriz de las funciones de dicho conjunto.

El código del listado 23.1 enumera todas las funciones disponibles para su instalación PHP al utilizar estas dos funciones.

Listado 23.1. `list_functions.php`. Esta secuencia de comandos enumera todas las extensiones disponibles para PHP y en cada extensión incluye una lista de las funciones de dicha extensión.

```

<?php
echo 'Conjuntos de funciones admitidos en esta instalación:<br />';
$extensions = get_loaded_extensions();
foreach ($extensions as $each_ext)
{
    echo "$each_ext <br />";
    echo '<ul>';
    $ext_funcs = get_extension_funcs($each_ext);

```

```

foreach($ext_funcs as $func)
{
    echo "<li> $func </li>";
}
echo '</ul>';
?>

```

Fijese en que la función `get_loaded_extensions()` no adopta ningún parámetro y que la función `get_extension_funcs()` adopta como único parámetro el nombre de la extensión.

Esta información puede resultar muy útil para saber si hemos instalado satisfactoriamente una extensión o si trata de escribir código portátil que genere útiles mensajes de diagnóstico al instalarse.

Identificar al propietario de la secuencia de comandos

Podemos descubrir el usuario propietario de la secuencia de comandos en ejecución con una llamada a la función `get_current_user()`, como se muestra a continuación:

```
echo get_current_user();
```

En ocasiones puede resultar muy útil para resolver problemas relacionados con los permisos.

Saber cuándo se ha modificado una secuencia de comandos

Una operación muy habitual consiste en añadir una última fecha de modificación a cada una de las páginas de un sitio.

Para comprobar la última fecha de modificación de una secuencia de comandos basta con utilizar la función `getlastmod()` (el nombre de la función no incluye un guión bajo) de esta forma:

```
echo date('g:i a, j M Y', getlastmod());
```

La función devuelve una marca de tiempo de Unix que podemos añadir a `date()` como hemos hecho en el ejemplo para generar una fecha legible.

Carga dinámica de extensiones

Se pueden cargar bibliotecas de extensiones dinámicas durante el tiempo de ejecución, si no están compiladas, por medio de la función `dlopen()`. Esta función espera como parámetro el nombre del archivo que contiene la biblioteca. En Unix,

se trata de nombres de archivo que terminan en `.so`; en Windows, terminan en `.dll`. Un ejemplo de una invocación de `dlopen()` sería el siguiente:

```
dlopen('php_ftp.dll');
```

De esta forma se carga dinámicamente la extensión FTP (en un equipo bajo Windows).

No es necesario especificar el directorio en el que se encuentra el archivo; basta con configurarlo en el archivo `php.ini`. Una directiva denominada `extension_dir` especificará el directorio en el que PHP buscará bibliotecas para cargarlas dinámicamente.

Si tiene problemas para cargar extensiones dinámicamente, debe comprobar si en su archivo `php.ini` se incluye la directiva `enable_dl`. Si está desactivada, no podrá cargar extensiones dinámicamente. Puede que si el ordenador con el que trabaja no es suyo, esté desactivada por motivos de seguridad. No podrá utilizar `dlopen()` si PHP se ejecuta en modo seguro.

Modificar temporalmente el entorno de ejecución

Puede ver las directivas configuradas en el archivo `php.ini` o cambiarlas mientras dure una determinada secuencia de comandos, lo que por ejemplo puede resultar muy útil junto con la directiva `max_execution_time` si sabemos que la secuencia de comandos tardará en ejecutarse.

Podemos acceder y modificar las directivas por medio de las funciones `ini_get()` e `ini_set()`. En el listado 23.2 se incluye una sencilla secuencia de comandos que utiliza estas funciones.

Listado 23.2. `inter.php`. Secuencia de comandos que restablece variables del archivo `php.ini`.

```

<?php
    $old_max_execution_time = ini_set('max_execution_time', 120);
    echo "old timeout is $old_max_execution_time <br />";

    $max_execution_time = ini_get('max_execution_time');
    echo "new timeout is $max_execution_time <br />";
?>

```

La función `ini_set()` adopta dos parámetros. El primero es el nombre de la directiva de configuración de `php.ini` que queremos cambiar y el segundo, el valor por el que la cambiaremos. Devuelve el valor anterior de la directiva.

En este caso, restablecemos el valor de duración máximo predeterminado de una secuencia de comandos, 30 segundos, para que se ejecute durante 120 segundos.

La función `ini_get()` simplemente comprueba el valor de una determinada directiva de configuración. El nombre de la directiva se debe pasar a la misma en

forma de cadena. En este caso sólo lo utilizamos para comprobar que el valor ha cambiado realmente.

No todas las opciones INI se pueden configurar de esta forma. Cada opción cuenta con un nivel en el que se puede configurar, niveles que detallamos a continuación:

- **PHP_INI_USER:** Puede cambiar estos valores en sus secuencias de comandos por `ini_set()`.
- **PHP_INI_PERDIR:** Puede cambiar estos valores en los archivos `php.ini`, `.htaccess` o `httpd.conf` si utiliza Apache. La posibilidad de cambiarlos en archivo `.htaccess` significa que podemos modificar estos valores en cada directorio, de ahí el nombre.
- **PHP_INI_SYSTEM:** Puede cambiar estos valores en los archivos `php.ini` o `httpd.conf`.
- **PHP_INI_ALL:** Puede cambiar estos valores de cualquiera de las formas anteriores, es decir, en una secuencia de comandos, en un archivo `.htaccess` o en sus archivos `php.ini` o `httpd.conf`.

El conjunto completo de opciones ini y los niveles en que se pueden configurar se recogen en el manual de PHP (http://www.php.net/ini_set).

Resaltar código fuente

PHP incorpora un resaltador de sintaxis similar a muchos IDE. En concreto, resulta muy útil para compartir código con terceros o presentarlo en una página Web para su análisis.

Las funciones `show_source()` y `highlight_file()` son idénticas (de hecho la primera es un alias de la segunda). Ambas funciones aceptan como parámetro un nombre de archivo (archivo que debe ser un archivo PHP ya que, en caso contrario, el resultado que obtendremos no tendrá mucho sentido). Por ejemplo,

```
show_source('list_functions.php');
```

El archivo se duplicará en el navegador con un texto resaltado en varios colores en función de si se trata de un comentario, una cadena, una palabra clave o HTML. El resultado se imprime sobre un color de fondo. El contenido que no encaja en ninguna de estas categorías se imprime en el color predeterminado.

La función `highlight_string()` funciona del mismo modo pero adopta como parámetro una cadena que imprime en el navegador con un formato de sintaxis resaltado. Podemos definir los colores para el resalte de la sintaxis en el archivo `php.ini`, en la sección que mostramos a continuación:

```
; Colors for Syntax Highlighting mode
highlight.string = #DD0000
```

```
highlight.comment = #FF8000
highlight.keyword = #007700
highlight.bg = #FFFFFF
highlight.default = #0000BB
highlight.html = #000000
```

Los colores se muestran en formato RGB HTML estándar.

Utilizar PHP en la línea de comandos

Puede escribir o descargar muchos pequeños programas y ejecutarlos en la línea de comandos. Si se trata de un sistema Unix, estos programas se suelen escribir en un lenguaje de secuencias de comandos de núcleo o en Perl. Si se trata de un sistema de Windows, se escriben como lenguaje por lotes.

Probablemente la primera vez que utilice PHP será para un proyecto Web, pero las mismas prestaciones de procesamiento de texto que lo convierten en un potente lenguaje Web lo convierten en una potente utilidad de línea de comandos.

Hay tres formas de ejecutar una secuencia de comandos de PHP en la línea de comandos: desde un archivo, a través de una canalización o directamente desde la línea de comandos. Para ejecutar una secuencia de comandos en un archivo, compruebe que el ejecutable de PHP (`php` o `php.exe`, en función de su sistema operativo) se encuentra en su ruta e invóquelo con el nombre de la secuencia de comandos como argumento. Veamos un ejemplo:

```
php myscript.php
```

El archivo `myscript.php` es un archivo normal de PHP, por lo que incluye la sintaxis habitual de PHP dentro de etiquetas de PHP.

Para pasar código a través de una canalización, puede ejecutar cualquier programa que genere como resultado una secuencia de comandos de PHP válida y canalizarla hasta el ejecutable `php`. El siguiente ejemplo utiliza el programa `echo` para generar un programa de una sola línea:

```
echo '<?php for($i=1; $i<10; $i++) echo $i; ?>' | php
```

Como en el caso anterior, el código de PHP se encierra entre etiquetas de PHP (`<?php` y `?>`). Fijese también en que se trata del programa de línea de comandos `echo`, no de la construcción del lenguaje del mismo nombre.

Resultaría más sencillo pasar un programa de una línea como éste directamente desde la línea de comandos, como vemos en el siguiente ejemplo:

```
php -r 'for($i=1; $i<10; $i++) echo $i;'
```

Es una situación un tanto diferente. El código de PHP pasado en esta cadena no se encierra entre etiquetas de PHP, ya que si lo hacemos se genera un error sintáctico. Los programas PHP que puede escribir para su utilización en la línea de comandos son innumerables. Puede diseñar instaladores para sus aplicaciones de PHP, crear

una rápida secuencia de comandos para aplicar formato a un archivo de texto antes de importarlo a su base de datos, incluso realizar tareas repetitivas que tenga que ejecutar desde la línea de comandos; un buen candidato sería una secuencia de comandos para copiar todos sus archivos de PHP, imágenes y estructuras de tablas MySQL desde un servidor Web de diseño hasta otro de producción.

A continuación

En la siguiente parte analizaremos una serie de proyectos prácticos relativamente complicados que utilizan PHP y MySQL. Estos proyectos constituyen ejemplos muy útiles para tareas similares que tenga que desarrollar y demuestran el uso de PHP y MySQL en proyectos de mayor tamaño.

En el siguiente capítulo nos centraremos en algunos problemas a los que nos enfrentaremos al codificar grandes proyectos con PHP. Abordaremos principios de ingeniería de software como por ejemplo el diseño, la documentación y la gestión de cambios.

Parte V

Crear proyectos PHP y MySQL prácticos



24

Utilizar PHP y MySQL en grandes proyectos

En las anteriores partes de este libro hemos analizado distintos componentes y usos de PHP y MySQL. Aunque hemos intentado que todos los ejemplos fueran interesantes y relevantes, todos han sido muy sencillos, formados por una o dos secuencias de comandos de hasta 100 líneas de código aproximadamente.

Al generar aplicaciones Web reales, las cosas no suelen ser tan sencillas. Hace tiempo, se consideraba que un sitio Web era interactivo cuando éste incluía correo de formulario y poco más. Sin embargo, en la actualidad, los sitios Web se han convertido en aplicaciones Web, es decir, un producto de software convencional que se entrega por la Web. Este cambio de enfoque significa un cambio de escala. Los sitios Web pasan de tener un puñado de secuencias de comandos a miles y miles de líneas de código. Los proyectos de este tamaño requieren la misma planificación y gestión que cualquier otro desarrollo de software.

Antes de pasar a analizar los proyectos en este apartado del libro, nos detendremos en algunas de las técnicas que podemos utilizar para gestionar proyectos Web de gran tamaño. Se trata de un arte en expansión y resulta muy complicado dominarlo correctamente, lo que comprobará si analiza el mercado.

En este capítulo nos detendremos en los siguientes aspectos:

- Aplicar ingeniería de software al desarrollo Web
- Planificar y ejecutar un proyecto de aplicación Web
- Reutilizar código
- Escribir código mantenible

- Implementar el control de versiones
- Seleccionar un entorno de desarrollo
- Documentar un proyecto
- Prototipos
- Separar lógica, contenido y presentación: PHP, HTML y CSS
- Optimizar el código

Aplicar ingeniería de software al desarrollo Web

Como seguramente ya sabrá, la ingeniería de software es la aplicación de un enfoque sistemático y cuantificable al desarrollo de software. Es decir, se trata de la aplicación de los principios de ingeniería al diseño de software. También es un enfoque que falta en muchos proyectos Web, principalmente debido a dos razones.

La primera es que el desarrollo Web se suele gestionar de la misma forma que el desarrollo de informes escritos. Es un ejercicio de estructura de documentos, diseño gráfico y producción, un paradigma orientado a documentos. Es totalmente válido para sitios de pequeño o mediano tamaño pero al aumentar el número de contenidos dinámicos de los sitios Web hasta alcanzar el nivel en el que dichos sitios ofrecen servicios en lugar de documentos, este paradigma ya no sirve. Hay mucha gente que ni siquiera piensa en utilizar prácticas de ingeniería de software en un proyecto Web.

La segunda razón por la que no se ha utilizado la ingeniería de software es que el desarrollo de aplicaciones Web es diferente al de aplicaciones normales. Los plazos son mucho más reducidos y la presión por finalizar el sitio es constante. La ingeniería de software consiste en hacer cosas de forma ordenada y planificada así como en dedicar tiempo a la planificación. Con los proyectos Web, normalmente se tiene la sensación de que no hay tiempo para planificar.

Si no planificamos un proyecto Web, sufriremos los mismos problemas que si no planificamos cualquier proyecto de software: aplicaciones defectuosas, fechas de entrega sin cumplir y código ilegible. Por ello, el truco consiste en identificar las partes de la ingeniería de software que funcionan en esta nueva disciplina del desarrollo de aplicaciones Web y en rechazar las que no lo hacen.

Planificar y ejecutar un proyecto de aplicación Web

No existe una metodología o ciclo vital idóneo para un proyecto Web. No obstante, existen distintos aspectos que se pueden tener en cuenta a la hora de preparar

un proyecto. Los enumeramos todos y, en los siguientes apartados, describiremos algunos con mayor detalle. Estas consideraciones tienen un orden concreto pero no es necesario que lo siga si no se ajusta a su proyecto. El énfasis recae en estar alerta sobre los posibles errores y en seleccionar las técnicas que nos puedan servir.

- Antes de empezar, piense en lo que quiere generar. Piense en el objetivo final. Piense en quién va a utilizar su aplicación Web, es decir, en su público de destino. Muchos proyectos Web técnicamente perfectos no funcionan porque nadie ha comprobado si hay usuarios interesados en dicha aplicación.
- Pruebe su aplicación y divídala en componentes. ¿De qué partes o pasos se compone su aplicación? ¿Cómo funciona cada uno de estos componentes? ¿Cómo se combinan entre sí? El diseño de escenarios, guiones gráficos o incluso de casos prácticos puede ser muy útil para determinar estos aspectos.
- Una vez confeccionada la lista de componentes, compruebe cuáles existen ya. Si un módulo preconfigurado ya cuenta con dicha funcionalidad, utilícelo. No olvide buscar código existente dentro y fuera de su organización. Existen muchos componentes de código gratuitos, en especial en la comunidad de código abierto. Determine qué partes del código debe escribir desde cero y cuánto le llevará hacerlo.
- Tome decisiones sobre aspectos del proceso, algo que se suele ignorar en los proyectos Web. Por aspectos del proceso nos referimos a aspectos como los estándares de codificación, estructuras de directorios, administración del control de versiones, entorno de desarrollo, nivel y estándares de documentación, y asignación de tareas a los integrantes del equipo.
- Genere un prototipo, basado en toda la información anterior. Muéstrela a los usuarios. Repítalo.
- Recuerde que, en todo esto, es muy importante separar el contenido y la lógica de la aplicación, como veremos posteriormente con mayor detalle.
- Realice todas las optimizaciones que considere oportunas.
- Mientras avance, pruebe concienzudamente la aplicación, como haría con cualquier otro proyecto de desarrollo de software.

Reutilizar código

Los programadores suelen cometer el error de volver a escribir código que ya existe. Una vez identificados los componentes necesarios para su aplicación o, a menor escala, las funciones que necesita, compruebe lo que está disponible antes de iniciar el desarrollo.

Uno de los puntos fuertes de PHP como lenguaje es la extensa biblioteca de funciones que incorpora. Siempre debería comprobar si existe una función que

haga lo que quiere conseguir. No le resultará difícil encontrar la que busca. Una buena forma de hacerlo consiste en examinar el manual por grupos de funciones.

En ocasiones los programadores vuelven a escribir funciones accidentalmente ya que no han comprobado si una de las funciones existentes en el manual ofrece la funcionalidad que necesitan. Debería marcar siempre el manual si se encuentra en línea o descargar la versión actual y examinarla localmente. Sepa, sin embargo, que el manual en línea se actualiza frecuentemente y que también tiene la ventaja de poder consultar el manual anotado. Éste es una magnífica fuente que contiene comentarios, sugerencias y ejemplos de código de otros usuarios que suelen resolver las dudas que pueda tener después de leer el manual básico. La versión en español del manual se encuentra en la página <http://www.php.net/manual/es>. Algunos programadores con experiencia en un lenguaje diferente pueden verse tentados a escribir funciones contenedoras para cambiar el nombre de las funciones PHP de manera que coincidan con las del lenguaje que conocen. Esta práctica no es nada aconsejable, ya que dificulta la lectura y el mantenimiento del código para otros. Si está aprendiendo un nuevo lenguaje, tendrá que aprender a utilizarlo correctamente. Además, la inclusión de un nivel de llamada de funciones de esta manera ralentizaría el código. Por todas estas razones, es un enfoque que debería evitar. Si la funcionalidad que necesita no se encuentra en la biblioteca PHP principal, tiene dos opciones. Si necesita algo muy sencillo, puede optar por escribir su propia función u objeto. Sin embargo, si pretende generar una funcionalidad más compleja, como un carro de la compra, un sistema Web de correo electrónico o foros Web, no se sorprenda si alguien ya lo ha generado. Una de las ventajas de trabajar en la comunidad de código abierto es que el código para este tipo de componentes de aplicación está disponible gratuitamente. Si encuentra un componente similar al que necesita, aunque no sea exacto, puede utilizar el código fuente como punto de partida y modificar o generar el suyo propio.

Si opta por diseñar sus propias funciones o componentes, debería ofrecerlas a la comunidad PHP en cuanto termine. Es el principio que convierte a la comunidad de programadores PHP en algo tan útil y activo.

Escribir código que perdure

El problema del mantenimiento es infravalorado en las aplicaciones Web, en especial por que las escribimos a toda prisa. Empezar el código y acabarlo rápidamente suele ser más importante que planificarlo con antelación. Sin embargo, con una pequeña revisión previa nos ahorraremos gran parte del camino cuando sea necesario generar la siguiente iteración de la aplicación.

Estándares de codificación

La mayoría de las organizaciones IT disponen de estándares de codificación, directrices de estilo para seleccionar nombres de archivos y variables, directrices

para comentar código, directrices para identificarlo, etc. Debido al paradigma de código que aplicamos previamente al desarrollo Web, los estándares de codificación se han infravalorado. Si el código lo diseña personalmente o forma parte de un pequeño equipo, puede que no le dé la importancia que tiene. No lo haga por temor a que el equipo o el proyecto puedan crecer. No sólo obtendrá un producto sin sentido, sino también un montón de programadores que no saben ni qué hacer con el código existente.

Definir convenciones de nomenclatura

Los objetivos de la definición de una convención de nomenclatura son:

- Facilitar la lectura del código. Si define variables y nombres de funciones con sentido, podrá leer el código prácticamente como si se tratara de una frase normal o, al menos, pseudocódigo.
- Que los nombres de identificadores sean fáciles de recordar. Si sus identificadores tienen un formato coherente, resultará más sencillo recordar el nombre de una determinada función o variable.

Los nombres de variables deberían describir los datos que contienen. Si se trata de almacenar el apellido de alguien, llame a la variable `$apellido`. Tendrá que encontrar un equilibrio entre longitud y legibilidad. Por ejemplo, si almacena el nombre en `$n`, será más sencillo de escribir pero el código será más difícil de entender. Si almacena el nombre en `$apellido_del_usuario_actual` será más claro, pero tardará más en escribirlo (y es más proclive a errores ortográficos) y realmente no ayuda tanto.

Tendrá que tomar una decisión en cuanto a las mayúsculas. En PHP, los nombres de variables distinguen entre mayúsculas y minúsculas, como hemos mencionado anteriormente. Tendrá que decidir si los nombres de las variables van en minúscula, en mayúscula o una mezcla de ambas, por ejemplo, las primeras letras de las palabras en mayúscula. Por lo general se utilizan siempre minúsculas, ya que resulta más sencillo de recordar.

También es aconsejable distinguir entre variables y constantes con mayúsculas. Una práctica habitual consiste en utilizar minúsculas con las variables (por ejemplo, `$result`) y mayúsculas con las constantes (por ejemplo, `PI`).

Una práctica desaconsejable que algunos programadores emplean es utilizar dos variables con el mismo nombre pero en minúsculas y mayúsculas, como por ejemplo `$name` y `$Name`. Espero que sepa por qué no es aconsejable.

También conviene evitar modelos complicados, como por ejemplo `$WaReZ`, ya que nadie podrá recordar cómo funciona.

Debería pensar en qué esquema utilizará con nombres de variables de varias palabras. Por ejemplo, ya hemos visto los siguientes esquemas:

```
$username
$user_name
$UserName
```

Puede utilizar cualquiera, pero hágalo siempre de forma coherente. También puede establecer un límite máximo de dos a tres palabras en un nombre de variable.

Los nombres de funciones tienen la misma consideración, con algunos aspectos adicionales. Los nombres de funciones suelen estar orientados a verbos. Por ejemplo, funciones de PHP como `addslashes()` o `mysql_connect()` describen lo que van a hacer o los parámetros con los que se pasan. Esto mejora considerablemente la legibilidad del código. Debe saber que estas dos funciones tienen un esquema de nomenclatura diferente para utilizar nombres de funciones de varias palabras. A este respecto, las funciones de PHP no son coherentes, probablemente por la gran cantidad de gente que las ha escrito, pero principalmente porque muchos nombres de funciones se han adoptado sin cambiar de distintos lenguajes y API. También debe recordar que los nombres de función no distinguen entre mayúsculas y minúsculas en PHP. Probablemente debería adoptar un formato concreto, para evitar confusiones.

Puede optar por emplear el esquema de nombres de módulo utilizado en muchos módulos de PHP, es decir, se añade el nombre de la función como prefijo al módulo PHP. Por ejemplo, todas las funciones MySQL empiezan por `mysqli_` y todas las funciones IMAP con `imap_`. Si por ejemplo tiene un módulo de carro de la compra en su código, podría añadir el prefijo `carro_` a la función de dicho módulo.

No obstante, como PHP5 proporciona tanto una interfaz basada en procedimientos como una interfaz orientada a objetos, los nombres de las funciones son diferentes. Por lo general, las funciones basadas en procedimientos utilizan guiones bajos (`my_function`) y las orientadas a objetos utilizan el formato `myFunction()`.

En definitiva, no importa qué convenciones y estándares utilice cuando escriba el código, siempre que aplique directrices coherentes.

Comentar el código

Todos los programas deberían incluir un cierto número de comentarios. Y se preguntará cuál este número. Normalmente debería añadir comentarios a cada uno de los siguientes elementos:

- **Archivos, ya sean secuencias de comando completas o archivos incluidos:** Cada archivo debe tener un comentario que indique lo que es el archivo, para qué es, quién lo ha escrito y cuándo se ha actualizado.
- **Funciones:** Los comentarios de una función deben especificar qué hace la función, qué entrada espera y qué devuelve.
- **Clases:** Los comentarios deben describir el objetivo de la clase. Los métodos de clases deben tener el mismo tipo y nivel de comentarios que cualquier otra función.
- **Fragmentos de código dentro de una secuencia de comandos o de una función:** Es muy útil escribir una secuencia de comandos que comience con una serie de comentarios y tras ello completar el código de cada sección. Una secuencia de comandos inicial sería como ésta:

```
<?
// valide datos introducidos
// envíe a la base de datos
// informe de los resultados
?>
```

Resulta muy útil por que una vez completadas todas las secciones con llamadas de funciones u otros elementos, el código ya está comentado.

- **Código complejo:** Cuando le lleve mucho tiempo escribir algo o lo tenga que hacer de forma poco habitual, escriba un comentario que explique por qué lo ha hecho. De esta forma, la próxima vez que lea el código sabrá exactamente lo que tiene que hacer.

Otra norma general que debe seguir es comentar el código mientras avanza. Puede pensar en volver atrás y comentar el código una vez terminado el proyecto. Le garantizo que no sucederá, a menos que tenga unas fechas de entrega menos estrictas y mayor autodisciplina que nosotros.

Sangrado

Al igual que en cualquier lenguaje de programación, es aconsejable sangrar el código de forma coherente y con sentido. Es igual que redactar un resumen o una carta de negocios. El sangrado facilita la lectura del código y hace que se entienda con mayor rapidez.

Por lo general, cualquier bloque de programación dentro de una estructura de control debería sangrarse del código adyacente. El grado de sangrado debe ser perceptible (es decir, más de un espacio) pero no excesivo. Personalmente creo que no debería utilizar tabulaciones.

Aunque son más fáciles de añadir, consumen gran cantidad de espacio en la pantalla de la mayoría de los usuarios. Suelo utilizar un nivel de sangrado de dos a tres espacios en todos los proyectos.

La forma de disponer las llaves también es un problema. Las dos técnicas más habituales son las siguientes:

Técnica 1:

```
if (condición) {
    // haga algo
}
```

Técnica 2:

```
if (condición)
{
    // haga algo más
}
```

Puede utilizar cualquiera de las dos, pero la que seleccione debe utilizarla con coherencia a lo largo del proyecto para evitar confusiones.

Dividir el código

El código monolítico de gran tamaño es horrible. Mucha gente incluye en una línea principal de código una enorme secuencia de comandos que se encarga de todo. Es mucho mejor dividir el código en funciones y/o clases y añadir los elementos relacionados en archivos. Por ejemplo puede incluir todas las funciones relacionadas con bases de datos en un archivo con el nombre `dbfunctions.php`.

Entre las razones para dividir el código en fragmentos de menor tamaño podemos destacar las siguientes:

- Resulta más sencillo leer y comprender el código.
- El código es más reutilizable y se minimizan las redundancias. Por ejemplo, el archivo `dbfunctions.php` anterior se podría reutilizar en todas las secuencias de comandos que quiera conectar a la base de datos. Si tuviera que cambiar su funcionamiento, sólo tendría que hacerlo en un punto.
- Facilita el trabajo en equipo. Si el código se divide en componentes, puede asignar la responsabilidad de dichos componentes a distintos integrantes del equipo. También evitará que un programador tenga que esperar a que otro termine con un archivo para proseguir con su trabajo.

Al iniciar un proyecto, debería pensar en cómo va a dividirlo en componentes. Esto implica establecer líneas entre áreas de funcionalidad, pero no se preocupe ya que puede cambiar después de comenzar un proyecto. También debe decidir qué componentes hay que generar en primer lugar, qué componentes dependen de otros, y la fecha límite para desarrollarlos.

Incluso si todos los integrantes del equipo trabajan con todos los fragmentos de código, es aconsejable asignar la responsabilidad principal de cada componente a una persona en concreto. De esta forma, habrá un responsable por si algo sale mal con el componente. También debería haber alguien que actúe como director, es decir, una persona que compruebe que todos los componentes están preparados y se combinan con los componentes restantes. Esta persona también se encarga del control de versión, que analizaremos más adelante. Puede tratarse del director del proyecto o se puede asignar como responsabilidad independiente.

Utilizar una estructura de directorios estándar

Al iniciar un proyecto, es necesario pensar en cómo se reflejará la estructura de los componentes en la estructura de directorios del sitio Web. Al igual que no es aconsejable utilizar una única secuencia de comandos de gran tamaño que contenga toda la funcionalidad, tampoco es aconsejable tener un directorio gigante que contenga todo. Decida cómo va a dividirlo entre componentes, lógica, contenido y bibliotecas de código compartido. Documente su estructura y asegúrese de que todo el que trabaje en el proyecto dispone de una copia, lo que nos lleva al siguiente punto.

Documentar y compartir funciones internas

Al desarrollar bibliotecas de funciones es aconsejable que estén disponibles para el resto de programadores del equipo. Habitualmente, cada uno de los programadores de un equipo escribe su propio conjunto de funciones de base de datos, de fecha o de depuración, lo que supone una pérdida de tiempo. Es mejor compartir las funciones y las clases. Recuerde que incluso si el código se almacena en una zona o en un directorio disponible para todo el equipo, no lo sabrán a menos que se lo indique. Debe desarrollar un sistema para documentar bibliotecas de funciones internas y para compartirlas con los programadores de su equipo.

Implementar el control de versiones

El control de versiones es el arte de la gestión de cambios simultáneos aplicada al desarrollo de software. Los sistemas de control de versiones funcionan como un archivo central y proporcionan una interfaz controlada para acceder y compartir el código (y también la documentación).

Imagine que tiene que mejorar un código pero, por accidente, lo divide y no puede recuperar la forma que tenía, haga lo que haga. O imagine que su cliente decide que una versión anterior del sitio estaba mejor. O que tiene que utilizar una versión anterior por motivos legales.

Imagine otro caso en el que dos integrantes de su equipo de programación quieren trabajar con el mismo archivo. Puede que ambos hayan abierto y modificado el archivo al mismo tiempo, sobrescribiendo los cambios. Puede que tengan una copia con la que trabajen localmente y la modifiquen de distinta forma. Si ha pensado en que todo esto puede suceder, puede que haya un programador sentado sin hacer nada mientras espera a que otro termine de modificar un archivo.

Todos estos problemas se pueden solucionar con un sistema de control de versiones. Estos sistemas pueden monitorizar los cambios de cada archivo de forma que no sólo podamos ver el estado actual de un archivo, sino también su aspecto en un momento concreto. Esta opción nos permite devolver un fragmento de código dividido a una versión que sabemos que funciona. Podemos adjuntar un conjunto de instancias de archivos concretos como versión de lanzamiento, lo que significa que podemos proseguir con el desarrollo del código pero con acceso a una copia de la versión de lanzamiento actual en cualquier momento.

Los sistemas de control de versiones también contribuyen a que varios programadores puedan trabajar conjuntamente en el código. Cada programador puede obtener una copia del código del archivo y, cuando realice algún cambio, se almacenan en el repositorio, o se confirman. De esta forma, los sistemas de control de versiones pueden saber quién ha realizado cada uno de los cambios en el sistema.

Estos sistemas suelen disponer de una función para administrar actualizaciones simultáneas, lo que significa que dos programadores pueden modificar el mismo archivo al mismo tiempo. Por ejemplo, imagine que John y Mary han sacado una

copia de la versión más reciente del proyecto. John concluye sus cambios en un determinado archivo y los confirma. Mary también realiza cambios en ese archivo e intenta confirmarlos. Si no han hecho los cambios en la misma parte del archivo, el sistema de control de versiones combinará las dos versiones del archivo. Si los cambios entran en conflicto, Mary recibirá una notificación y se le mostrarán las dos versiones. De esta forma puede ajustar su versión del código para evitar los conflictos.

El sistema de control de versiones utilizado por la mayoría de los programadores de Unix y/o de código abierto es CVS (Sistema de versiones concurrentes). CVS es código abierto, viene incorporado prácticamente en todos los sistemas Unix y también se puede ejecutar en DOS o Windows y Mac. Admite un modelo cliente-servidor para poder obtener o confirmar código desde cualquier equipo con una conexión a Internet, siempre que el servidor CVS se pueda ver en la red. Se utiliza para el desarrollo de PHP, Apache y Mozilla, entre otros proyectos principales, en parte al menos por esta razón.

Puede descargar CVS para su sistema desde la página de CVS en <http://www.cvshome.org>.

Aunque el sistema CVS base es una herramienta de línea de comandos, existen diversos complementos que le proporcionan una interfaz más vistosa, incluyendo interfaces basadas en Java y Windows, a las que también se puede acceder desde la página de CVS.

Bitkeeper es otro producto de control de versiones, utilizado en importantes proyectos de código abierto que incluyen MySQL y Linux. Es gratuito para los proyectos de código abierto.

Hay alternativas comerciales a CVS. Una de ellas es perforce, que se ejecuta en la mayoría de las plataformas más conocidas y es compatible con PHP. Aunque es comercial, se ofrecen licencias gratuitas para proyectos de código abierto en la dirección <http://www.perforce.com>.

Seleccionar un entorno de desarrollo

Al hablar del control de versiones hay que hacer referencia al tema de los entornos de desarrollo. Realmente basta con un editor de textos y un navegador para realizar las pruebas, pero los programadores suelen ser más productivos en un entorno integrado o IDE.

Existen diversos proyectos gratuitos para generar un IDE PHP dedicado, incluyendo KPHPDevelop, para el entorno de escritorio KDE bajo Linux, que podrá encontrar en <http://kphpdev.sourceforge.net>.

Sin embargo, actualmente los mejores IDE PHP son todos comerciales. Zend Studio de zend.com, Komodo de activestate.com y PHPEd de nuspHERE.com cuentan con IDE muy completos. Todo ellos disponen de una descarga de prueba pero es necesario adquirir el producto para continuar utilizándolo. Komodo dispone de una licencia de uso no comercial muy económica.

Documentar nuestros proyectos

Podemos producir distintos tipos de documentación para nuestros proyectos de programación incluyendo, entre otros, los siguientes:

- Documentación de diseño
- Documentación técnica/guía del programador
- Diccionario de datos (incluyendo documentación sobre clases)
- Guía del usuario (aunque la mayoría de las aplicaciones Web deberían ser autoexplicativas)

Nuestro objetivo no es enseñarle a escribir documentación técnica sino sugerirle que lo haga todo más fácil si automatiza parte del proceso.

En algunos lenguajes, existen diversas formas de generar automáticamente algunos de estos documentos, sobre la documentación técnica y los diccionarios de datos. Por ejemplo, javadoc genera un árbol de archivos HTML que contienen prototipos y una descripción de los miembros de clases para programas Java.

Algunas utilidades de este tipo disponibles para PHP son las siguientes:

- **phpdoc**, disponible en <http://www.phpdoc.de>.
Es un sistema utilizado por PEAR para documentar código. Debe saber que el término phpDoc se utiliza para describir varios proyectos de este tipo, de los cuales es uno.
- **PHPDocumentor**, disponible en <http://phpdocu.sourceforge.net>.
Genera un resultado muy similar al de javadoc y parece que funciona correctamente. También parece que cuenta con un equipo de programación más activo que los otros dos.
- **phpautodoc**, disponible en <http://sourceforge.net/projects/phpautodoc>.

Como en el caso anterior, produce un resultado similar al de javadoc.

Si necesita más aplicaciones de este tipo, (y componentes PHP en general), consulte SourceForge, en la dirección <http://sourceforge.net>.

Lo utiliza básicamente la comunidad UNIX/Linux pero también hay numerosos proyectos para otras plataformas.

Prototipos

La creación de prototipos es un ciclo vital de desarrollo utilizado habitualmente para diseñar aplicaciones Web. Un prototipo es una herramienta muy útil para

satisfacer los requisitos del cliente. Normalmente se trata de una versión simplificada parcialmente funcional de una aplicación que se puede utilizar para comentar con el cliente y como base del sistema final. A menudo, las múltiples iteraciones de un prototipo generan la aplicación final. La ventaja de este enfoque es que nos permite trabajar junto al cliente o el usuario final para producir un sistema con el que estén conformes y que, de algún modo, les pertenezca.

Para poder crear de forma conjunta un prototipo con rapidez, necesitará determinados conocimientos y herramientas. Y aquí es donde mejor funciona un enfoque basado en componentes. Si tiene acceso a un conjunto de componentes ya existentes, disponibles tanto de forma interna como pública, podrá hacerlo con mayor rapidez. Otra herramienta de gran utilidad para el rápido desarrollo de prototipos son las plantillas, que veremos en el siguiente apartado.

Existen dos problemas principales a la hora de utilizar el enfoque de prototipos. Tendrá que conocerlos para poder evitarlos y así utilizar este enfoque con todo su potencial.

El primer problema es que, por alguna razón, a los programadores les resulta difícil desprenderse del código que han escrito. Los prototipos se escriben con rapidez y, con la ventaja del tiempo transcurrido, comprobará que no ha generado un prototipo de forma óptima. Las secciones extensas de código se pueden mejorar, pero si la estructura general no es correcta, entonces tiene un verdadero problema. El problema es que normalmente las aplicaciones Web se generan bajo una gran presión y en ocasiones no hay tiempo para corregirlas. De esta forma nos encontramos con un sistema pobremente diseñado que resulta difícil de mantener.

Todo esto se puede evitar con una cierta planificación como hemos mencionado anteriormente. No obstante, recuerde que en ocasiones resulta más sencillo realizar un boceto y empezar de nuevo que corregirlo. Aunque pueda parecerle que no tiene tiempo para ello, le ahorrará muchos sufrimientos posteriores.

El segundo problema de los prototipos es que un sistema se puede convertir en un prototipo eterno. Cada vez que piensa que ha terminado su cliente le sugiere nuevas mejoras o funcionalidades adicionales o actualizaciones del sitio. Todo esto puede provocar que no acabe el proyecto.

Para evitar este problema, diseñe un plan del proyecto con un número de iteraciones fijo así como una fecha después de la que no se permita añadir nueva funcionalidad sin planificar, programar y diseñar un presupuesto.

Separar lógica y contenido

Probablemente esté familiarizado con el uso de HTML para describir una estructura de documentos Web así como de hojas de estilo en cascada (CSS) para describir su apariencia. Esta idea de separar la presentación del código se puede extender a la programación. Por lo general, los sitios resultan más sencillos de utilizar y de mantener a largo plazo si separamos la lógica del contenido de la presentación, en definitiva, si separamos PHP y HTML.

En proyectos sencillos con un número reducido de líneas de código, puede convertirse en un inconveniente más que en una ventaja. Cuando los proyectos crecen, resulta fundamental encontrar la forma de separar lógica y contenido. Si no lo hace, su código será cada vez más difícil de mantener. Si decide aplicar un nuevo diseño a su sitio Web e incrusta gran cantidad de HTML en el código, el cambio del diseño se convertirá en una pesadilla. Hay tres enfoques básicos a la hora de separar lógica y contenido, que describimos a continuación:

- Utilice archivos para almacenar distintas partes del contenido. Es un enfoque muy simple pero si el sitio es básicamente estático, funciona perfectamente. Este tipo de enfoque se explicó en un ejemplo de un capítulo anterior.
- Utilice un API de funciones o de clases con un conjunto de funciones miembro para conectar contenido dinámico a plantillas de páginas estáticas. También describimos este enfoque en un capítulo anterior.
- Utilice un sistema de plantillas. Permite analizar plantillas estáticas y utilizar expresiones regulares para reemplazar etiquetas de marcadores de posición con datos dinámicos. La principal ventaja es que si otra persona diseña nuestras plantillas, como por ejemplo un diseñador gráfico, no es necesario que domine el código PHP. Podremos utilizar las plantillas proporcionadas con mínimas modificaciones.

Existen diversos sistemas de plantillas disponibles. Probablemente el más conocido sea Smarty, que puede encontrar en <http://smarty.php.net>.

Optimizar el código

Si proviene de un entorno no relacionado con la programación Web, la optimización le resultará de gran importancia. Al utilizar PHP, la mayor parte del tiempo de espera de un usuario se debe a la conexión y descarga de una aplicación Web. La optimización del código apenas tiene efecto sobre estos tiempos de espera.

Utilizar una optimización sencilla

No obstante puede realizar algunas sencillas optimizaciones que sí suponen una cierta mejoría. Muchas están relacionadas con aplicaciones que integran una base de datos como MySQL en el código PHP, como indicamos a continuación:

- Reduzca las conexiones a bases de datos. La conexión a una base de datos suele ser la parte más lenta de cualquier secuencia de comandos. Para evitarlo puede utilizar conexiones persistentes.
- Aumente la velocidad de la consultas de bases de datos. Reduzca el número de consultas realizadas y asegúrese de optimizarlas. Con una consulta com-

pleja (y, por lo tanto, lenta), hay más de una forma de hacer las cosas. Ejecute sus consultas desde la interfaz de línea de comandos de la base de datos y experimente con distintos enfoques para acelerar la operación. En MySQL, puede utilizar la instrucción `EXPLAIN` para ver dónde puede estar el error de la consulta (en un capítulo anterior se describió el uso de esta instrucción). Por lo general, conviene minimizar las uniones y maximizar el uso de índices.

- Minimice la generación de contenido estático desde PHP. Si todo el HTML que genera proviene de `echo` o `print()`, tardará mucho más (es uno de los argumentos para cambiar hacia la separación de lógica y contenido que mencionamos antes). También se aplica a la generación dinámica de botones de imagen; podemos utilizar PHP para generar los botones una vez y volver a utilizarlos cuando sea necesario. Si solamente genera páginas estáticas a partir de funciones o plantillas cada vez que se carga una página, puede pensar en ejecutar las funciones o en utilizar las funciones una vez y en guardar el resultado.
- Utilice funciones de cadena en lugar de expresiones regulares siempre que sea posible. Son más rápidas.
- Utilice cadenas de comillas simples en lugar de cadenas de comillas dobles siempre que sea posible. PHP evalúa las cadenas de comillas dobles y busca variables que pueda sustituir. Las cadenas de comillas simples no se evalúan. Por otra parte, si aparece entre comillas simples, seguramente se trate de contenido estático. Repase lo que esté haciendo y compruebe si puede eliminar toda la cadena si la convierte a HTML estático.

Utilizar productos Zend

Zend Technologies es propietaria del motor de programación de secuencia de comandos de PHP (código abierto) que se ha utilizado desde PHP 4. Además del motor básico, también puede descargar Zend Optimizer. Se trata de un optimizador multipasado que optimiza el código por nosotros y qué puede aumentar la velocidad de ejecución de las secuencias de comandos desde un 40 a un 100 por cien. Para ejecutar el optimizador necesitará PHP 4.0.2 o una versión superior. Aunque se trata de código cerrado, se puede descargar gratuitamente desde el sitio de Zend, <http://www.zend.com>. El funcionamiento de este complemento consiste en optimizar el código generado por la compilación en tiempo de ejecución de nuestra secuencia de comandos. Entre otros productos de Zend podemos destacar Zend Studio, Zend Accelerator, Zend Encoder así como acuerdos de compatibilidad comercial.

Pruebas

La revisión y la comprobación del código es otro aspecto básico de la ingeniería de software que se suele pasar por alto en programación Web. Es muy habitual

tratar de ejecutar el sistema con dos o tres pruebas, y decir que funciona correctamente, un error muy común. Compruebe que ha revisado y probado exhaustivamente distintos casos antes de preparar la producción del proyecto.

Le sugerimos dos enfoques que puede utilizar para reducir los errores de su código (nunca se pueden eliminar de forma conjunta, pero sí es posible eliminar o minimizar la mayoría de ellos).

En primer lugar, adopte una práctica de revisión de código. Es el proceso mediante el que otro programador o equipo de programadores revisan el código y sugieren mejoras. Mediante este tipo de análisis se sugiere lo siguiente:

- Errores que ha pasado por alto
- Comprobaciones sobre las que no ha pensado
- Optimización
- Mejoras de la seguridad
- Componentes existentes que puede utilizar para mejorar un fragmento de código
- Funcionalidad adicional

Incluso si trabaja por su cuenta, es aconsejable encontrar un "colega programador" que esté en la misma situación y revisar el código entre ambos.

La segunda sugerencia consiste en localizar personas que prueben nuestras aplicaciones Web y que representen a los usuarios finales del producto. La principal diferencia entre aplicaciones Web y aplicaciones de escritorio es que cualquiera puede utilizar una aplicación Web.

No debe asumir que los usuarios estarán familiarizados con la informática. No es aconsejable proporcionarles un extenso manual o una mínima tarjeta de referencia. Por el contrario, las aplicaciones Web se deben documentar y explicar por sí mismas. Debe pensar en cómo utilizarán los usuarios la aplicación. La capacidad de uso tiene una importancia fundamental.

Resulta muy complicado comprender los problemas a los que se enfrentan los usuarios noveles si somos experimentados programadores o usuarios de la Web. Una forma de solucionar este aspecto consiste en recurrir a gente que represente a usuarios convencionales.

En el pasado, sólo se publicaban aplicaciones Web en versiones beta para solucionar este problema. Cuando crea que ha corregido la mayoría de los errores, ofrezca la aplicación a un reducido grupo de usuarios de prueba y acepte un tráfico reducido en el sitio. Puede ofrecer servicios gratuitos a los 100 primeros usuarios a cambio de información sobre el sitio. Le garantizamos que obtendrá alguna combinación de datos o de usos sobre la que no había pensado. Si tiene que generar un sitio Web para una empresa cliente, ésta puede proporcionarle un grupo de usuarios noveles y hacer que sus empleados trabajen en el sitio (es una de las ventajas implícitas de fomentar la sensación de propiedad del producto por parte del cliente).

Lecturas adicionales

Existe gran cantidad de material sobre este área que podríamos describir; hemos hecho referencia a la ciencia de la ingeniería de software, sobre lo que se han escrito numerosos libros.

Una obra que explica la dicotomía entre sitio-Web-como-documento y sitio-Web-como-aplicación es *Web Site Engineering: Beyond Web Page Design* de Thomas A. Powell. Cualquier libro sobre ingeniería de software le servirá como referencia.

Si necesita más información sobre el control de versión, puede visitar el sitio Web de CVS, <http://www.cvshom.org>.

No existen muchas publicaciones sobre control de versión (lo que resulta sorprendente debido a su importancia) pero puede probar con *Open Source Development with CVS* de Karl Franz Fogel o *CVS Pocket Reference* de Gregor N. Purdy.

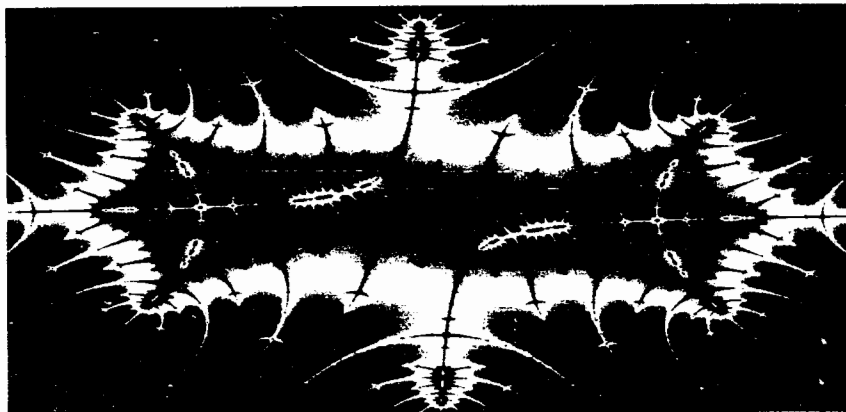
En SourceForge encontrará componentes PHP, IDE o sistemas de documentación, <http://sourceforge.net>.

Muchos de los temas analizados en este capítulo se describen en artículos del sitio de Zend, donde seguramente encontrará más información al respecto. También puede descargar el optimizador del sitio; www.zend.com.

Si este capítulo le ha parecido interesante, no dude en visitar *Extreme Programming*, un método de desarrollo de software dirigido a dominios en los que los requisitos cambian con frecuencia, como es el caso del desarrollo Web. El sitio Web de *Extreme Programming* es <http://www.extremeprogramming.org>.

A continuación

En el siguiente capítulo veremos distintos tipos de errores de programación, mensajes de error PHP así como técnicas para localizar y procesar errores.



25

Depuración

En este capítulo analizaremos la depuración de secuencias de comandos de PHP. Si ha realizado los ejemplos del libro o ha utilizado PHP antes, seguramente habrá desarrollado sus propias técnicas y conocimientos de depuración. Al aumentar la complejidad de nuestros proyectos, la depuración también se complica. Aunque mejoremos nuestros conocimientos, es muy probable que los errores impliquen un mayor número de archivos o de interacciones entre el código de varias personas.

En este capítulo abordaremos los siguientes temas:

- Tipos de errores de programación
 - Errores sintácticos
 - Errores de ejecución
 - Errores lógicos
- Mensajes de error
- Niveles de error
- Desencadenar errores propios
- Solucionar errores con elegancia

Errores de programación

Independientemente del lenguaje que utilice, existen tres tipos generales de errores de programación:

- Errores sintácticos
- Errores de ejecución
- Errores lógicos

Veremos cada uno de estos tipos antes de analizar las técnicas para detectar, procesar, evitar y solucionar errores.

Errores sintácticos

Los lenguajes disponen de una serie de normas denominada sintaxis que las instrucciones deben cumplir para que sean válidas. Esto se aplica tanto a los lenguajes naturales, como el español, como a los lenguajes de programación, como PHP. Si una instrucción no cumple las normas de un lenguaje, se dice que se ha producido un error sintáctico. También se suelen denominar errores de analizador cuando se habla de lenguajes interpretados como PHP o errores de compilador, cuando se trata de lenguajes compilados como C o Java.

Si no cumplimos las reglas sintácticas de un idioma, por ejemplo del español, es probable que la gente entienda lo que queremos decir, algo que no suele pasar con los lenguajes de programación. Si una secuencia de comandos no cumple las reglas sintácticas de PHP, es decir, si contiene errores sintácticos, el analizador de PHP no podrá procesarla. Los humanos podemos obtener información de datos parciales o en conflicto. Los ordenadores no.

Entre otras muchas reglas, la sintaxis de PHP requiere que las instrucciones terminen en punto y coma, que las cadenas se incluyan entre comillas y que los parámetros pasados a funciones se separen con comas y se encierren entre paréntesis. Si incumplimos estas normas, es improbable que nuestra secuencia de comandos de PHP funcione y es muy probable que genere un mensaje de error la primera vez que intentemos ejecutarla.

Una de las principales ventajas de PHP son los útiles mensajes de error que indican que algo no funciona correctamente. Un mensaje de error de PHP nos indica qué ha salido mal, en qué archivo se ha producido el error y en qué línea se encuentra.

Un mensaje de error se parece a lo siguiente:

```
Parse error: parse error in
/home/book/public_html/chapter25/error.php on line 2
```

Este error lo produjo esta secuencia de comandos:

```
<?php
    $date = date('m.d.y');
?>
```

Apreciará que hemos intentado pasar una cadena a la función `date()` pero que accidentalmente hemos olvidado la comilla de apertura que indica el inicio de la

cadena. Los errores sintácticos sencillos como éste son los más fáciles de localizar. Podemos cometer un error similar, pero más difícil de localizar, si olvidamos terminar la cadena, como se muestra en este ejemplo:

```
<?php
    $date = date('m.d.y');
?>
```

Esta secuencia de comandos generará el siguiente mensaje de error:

```
Parse error: parse error in
/home/book/public_html/chapter25/error.php on line 4
```

Evidentemente, como nuestra secuencia de comandos sólo tiene tres líneas, nuestro error no se encuentra realmente en la cuarta.

Los errores en los que abrimos algo pero olvidamos cerrarlo se muestran de esta forma. Este tipo de problemas aparecen al utilizar comillas simples y dobles, y también con las distintas formas de paréntesis.

La siguiente secuencia de comandos generará un error sintáctico similar:

```
<?php
    if (true)
    {
        echo 'aquí va el error';
    }
?>
```

Resulta complicado localizar estos errores si se generan a partir de una combinación de varios archivos o si se producen en un archivo de gran tamaño. La aparición de "parse error on line 1001" en un archivo de 1.000 líneas puede ser suficiente para arruinar el día y nos indica que deberíamos intentar escribir código más modular. Por lo general, los errores sintácticos son los más sencillos de localizar. Si comete un error sintáctico, PHP le mostrará un mensaje de error en el que indica dónde lo puede encontrar.

Errores de ejecución

Los errores de ejecución pueden resultar difíciles de detectar y corregir. Una secuencia de comandos contiene un error sintáctico o no lo contiene. Si lo tiene, el analizador lo detecta. Los errores de ejecución no sólo se producen a causa de los contenidos de la secuencia de comandos. Pueden deberse a interacciones entre las secuencias de comandos y otros eventos o condiciones.

La siguiente instrucción:

```
require ('nombredearchivo.php');
```

es un argumento de PHP perfectamente válido. No contiene errores sintácticos.

Sin embargo, puede generar un error de ejecución. Si ejecuta esta instrucción y no existe `nombredearchivo.php` o el usuario con el que se ejecuta la secuencia de comandos no tiene permiso de lectura, obtendremos un error como éste:

```
Fatal error: main() [function.require]: Failed opening required
'nombreadearchivo.php'
(include_path='.:usr/local/lib/php') in
/home/book/public_html/chapter25/error.php on line 1
```

Aunque no hay nada erróneo en nuestro código, como depende de un archivo que puede o no existir en distintos momentos cuando se ejecute el código, puede generar un error de ejecución. Las tres siguientes instrucciones de PHP son válidas. Desafortunadamente, combinadas, intentan realizar algo imposible: dividir por cero.

```
$i = 10;
$j = 0;
$k = $i/$k;
```

Este fragmento de código genera la siguiente advertencia:

```
Warning: Division by zero in
/home/book/public_html/chapter25/div0.php on line 3
```

Resulta muy sencillo de corregir. Nadie escribiría a propósito un código que intentara dividir por cero, pero si no se comprueban las entradas de usuario se puede producir este tipo de error.

El siguiente código genera en ocasiones el mismo error pero puede resultar más difícil de aislar y corregir ya que sólo se produce en ocasiones:

```
$i = 10;
$k = $i/$_REQUEST['input'];
```

Se trata de uno de los muchos errores de ejecución que podemos ver al probar nuestro código. Entre las principales causas de los errores de ejecución destacamos las siguientes:

- Llamadas a funciones que no existen.
- Lectura o escritura de archivos.
- Interacción con MySQL u otras bases de datos.
- Conexiones a servicios de red.
- Comprobación de entrada de datos incorrecta.

Veremos cada una de estas causas individualmente.

Llamadas a funciones que no existen

Es muy habitual invocar funciones que no existen. Las funciones incorporadas suelen utilizar nombres sin excesiva coherencia. Por ejemplo, `strip_tags()` tiene un guión bajo mientras que `stripslashes()` no lo tiene.

También es muy común invocar una función que no existe en la secuencia de comandos actual, pero sí en alguna otra parte. Si su código contiene una llamada a una función que no existe, como por ejemplo

```
nonexistent_function();
```

```
O
```

```
mispele_function();
```

obtendrá un mensaje de error similar al siguiente:

```
Fatal error: Call to undefined function: nonexistent_function()
in /home/book/public_html/chapter25/error.php on line 1
```

Del mismo modo, si invoca una función que existe pero lo hace con un número incorrecto de parámetros, recibirá una advertencia.

La función `strstr()` requiere dos cadenas: un pajar en el que buscar y una aguja que encontrar. Si por el contrario la invocamos de este modo:

```
strstr();
```

Obtendremos la siguiente advertencia:

```
Warning: Wrong parameter count for strstr() in
/home/book/public_html/chapter25/error.php on line 1
```

Como PHP no permite la sobrecarga de funciones, esta línea siempre será incorrecta aunque no siempre veremos esta advertencia. La misma instrucción dentro de la siguiente línea de comandos también es incorrecta:

```
<?php
if($var == 4)
{
    strstr();
}
?>
```

pero a excepción del raro caso en que la variable `$var` tenga el valor 4, la invocación de `strstr()` no se producirá, por lo que no se mostrará la advertencia. El intérprete de PHP no se molesta en analizar secciones del código que no son necesarias para la ejecución actual de la secuencia de comandos. Tendrá que comprobarlo minuciosamente.

La invocación incorrecta de funciones es algo muy habitual pero como los mensajes de error resultantes identifican la línea exacta y la llamada que origina el problema, se pueden corregir fácilmente. Solamente resultan difíciles de encontrar si el proceso de prueba es pobre y no comprueba todo el código ejecutado condicionalmente. Al realizar pruebas, uno de los objetivos consiste en ejecutar todas las líneas de código una vez. Otro es probar todas las condiciones y clases de entrada.

Lectura o escritura de archivos

Aunque cualquier cosa puede salir mal en algún momento de la vida útil de un programa, algunas son más probables que otras. Los errores de acceso a archivos se suelen producir tan a menudo que es necesario procesarlos correctamente. Los discos duros fallan o se llenan, y los errores humanos hacen que cambien los directorios de permisos.

Funciones como `fopen()`, que suelen fallar a menudo, normalmente devuelven un valor para indicar que se ha producido un error. En el caso de `fopen()`, el valor `false` indica la presencia de algún fallo.

En funciones que indican la presencia de un error, es necesario revisar con atención el valor devuelto por cada llamada.

Interacción con MySQL u otras bases de datos

La conexión a MySQL y el uso del mismo puede generar muchos errores. Por sí misma, la función `mysqli_connect()` puede generar al menos los siguientes errores:

- **Warning:** `mysqli_connect()` [function.mysqli-connect]: Can't connect to MySQL server on 'localhost' (10061)
- **Warning:** `mysqli_connect()` [function.mysqli-connect]: Unknown MySQL Server Host 'hostname' (11001)
- **Warning:** `mysqli_connect()` [function.mysqli-connect]: Access denied for user: 'username'@'localhost' (Using password: YES)

Como habrá imaginado, `mysqli_connect()` devuelve el valor `false` cuando se produce un error. Esto significa que este tipo de errores se puede detectar y corregir fácilmente. Si no detiene la ejecución regular de su secuencia de comandos y procesa estos errores, la secuencia de comandos continuará en su intento de conexión a la base de datos. Si intenta ejecutar consultas y obtener resultados sin una conexión MySQL válida, los visitantes verán una pantalla repleta de mensajes de error, algo poco profesional.

Otras muchas funciones PHP relacionadas con MySQL como `mysqli_query()` también devuelven `false` para indicar que se ha producido un error.

Si se produce un error, puede acceder al texto del mensaje de error por medio de la función `mysqli_error()` o a un código de error por medio de `mysqli_errno()`. Si la última función MySQL no ha generado un error, `mysqli_error()` devuelve una cadena vacía y `mysqli_errno()` devuelve 0.

Por ejemplo, imagine que se ha conectado al servidor y ha seleccionado una base de datos. El siguiente fragmento de código:

```
$result = mysqli_query($db, 'select * from does_not_exist');
echo mysqli_errno($db);
echo '<br />';
echo mysqli_error($db);
```

puede dar como resultado:

```
1146
Table 'dbname.does_not_exist' doesn't exist
```

Fíjese en que el resultado de estas funciones hace referencia a la última función MySQL ejecutada (que no sea `mysqli_error()` o `mysqli_errno()`). Si quiere

conocer el resultado de un comando, compruébelo antes de ejecutar otros. Al igual que los errores de interacción de archivos, también se producen errores de interacción de bases de datos. Incluso después de completar el desarrollo y la prueba de un servicio, descubrirá que el demonio MySQL (`mysqld`) se ha colapsado o se ha quedado sin conexiones disponibles. Si su base de datos se ejecuta en otro equipo físico, dependerá de otro conjunto de componentes de hardware y de software que pueden fallar, es decir, otra red, otra conexión, otra tarjeta de red, otros enrutadores, etc., entre el servidor Web y el equipo de base de datos.

Tendrá que comprobar si las solicitudes de su base de datos se cumplen antes de intentar utilizar el resultado. No tiene sentido intentar ejecutar una consulta si no se puede establecer una conexión a la base de datos, ni tiene sentido extraer y procesar los resultados tras ejecutar una consulta fallida.

Debe saber que existe una diferencia entre una consulta fallida y una consulta que simplemente no puede devolver datos o afectar a ninguna fila.

Una consulta SQL que contenga errores sintácticos SQL o que haga referencia a bases de datos, tablas o columnas que sí existen puede fallar, por ejemplo la siguiente consulta:

```
select * from does_not_exist;
```

falla porque el nombre de la tabla no existe y genera un número y un mensaje de error que se pueden recuperar con `mysqli_errno()` y `mysqli_error()`.

Una consulta SQL sintácticamente válida y que haga referencia solamente a bases de datos, tablas y columnas que existan no fallará. Sin embargo, puede que no devuelva resultados si se realiza en una tabla vacía o busca datos que no existen. Imagine que se ha conectado correctamente a una base de datos y que tiene una tabla con el nombre `t1` y una columna con el nombre `c1`. La siguiente consulta:

```
select * from t1 where c1 = 'not in database';
```

será satisfactoria pero no devolverá ningún resultado. Antes de utilizar el resultado de la consulta tendrá que comprobar si produce algún error y si devuelve resultados.

Conexiones a redes de servicios

Aunque los dispositivos y otros programas de su sistema pueden fallar ocasionalmente, apenas lo harán a menos que la calidad no sea la correcta. Al utilizar una red para conectarse a otros equipos y al software de dichos equipos, tendrá que aceptar que parte del sistema fallará. Al conectarse de un equipo a otro, depende de numerosos dispositivos y servicios que no están bajo su control. Aunque seamos repetitivos, debe comprobar el valor devuelto por las funciones que intenten actuar con un servicio de red. Una invocación de función como la siguiente

```
$sp = fsockopen ('localhost', 5000 );
```

generará una advertencia si no puede conectarse al puerto 5000 del equipo `localhost`, pero la mostrará en el formato predeterminado y no permitirá a la

secuencia de comandos solucionarlo de forma elegante. Si volvemos a escribir la invocación como

```
$sp = @fsockopen ( 'localhost', 5000, &$errorno, &$errorstr );
if (!$sp)
    echo "ERROR: $errorno: $errorstr";
```

se suprime el mensaje de error incorporado, se comprueba el valor devuelto para ver si se ha producido un error y se utiliza el propio código para solucionar el mensaje de error. Al escribir el código, mostrará un mensaje de error que puede ayudarle a solucionar el problema. En este caso, se generaría el siguiente resultado:

```
ERROR: 10035: A non-blocking socket operation could not be completed
immediately.
```

Los errores de ejecución son más difíciles de eliminar que los errores sintácticos ya que el analizador no puede detectar el error la primera vez que se ejecuta el código. Como los errores de ejecución se producen como respuesta a una combinación de eventos, su detección y resolución puede resultar complicada. El analizador no puede indicar automáticamente que una línea determinada generará un error. Las pruebas que realice deben tener en cuenta una de las situaciones que generen el error. El procesamiento de errores de ejecución requiere una cierta planificación: comprobar los diferentes tipos de errores que pueden producirse y, tras ello, emprender la acción adecuada. También es necesario probar todas las clases de errores de ejecución que puedan producirse.

Esto no significa que tenga que simular todos y cada uno de los distintos errores que puedan producirse. Por ejemplo, MySQL puede proporcionar uno de aproximadamente 200 números y mensajes de error diferentes. Tendrá que simular un error en todas las invocaciones de función que puedan generar errores así como un error para cada tipo que se procese por un bloque de código diferente.

Comprobar incorrectamente los datos de entrada

A menudo asumimos la validez de los datos que introducen los usuarios. Si estos datos no coinciden con nuestras expectativas, pueden generar un error, bien de ejecución o bien lógico (que analizaremos en el siguiente apartado).

Un ejemplo clásico de error de ejecución se produce cuando se procesan datos introducidos por los usuarios y olvidamos aplicar addslashes() a los mismos. Esto significa que si tenemos un usuario con el nombre O'Grady que contiene un apóstrofe, obtendremos un error de la función de base de datos.

En el siguiente apartado, describiremos con más detalle estos errores provocados a causa de suposiciones sobre datos introducidos.

Errores lógicos

Los errores lógicos son el tipo de error más difícil de localizar y eliminar. Este tipo de error se produce cuando un código perfectamente válido hace lo que se le

dice, pero no lo que el programador esperaba. Los errores lógicos se pueden producir a causa de un simple error ortográfico, como por ejemplo:

```
for ( $i = 0; $i < 10; $i++ );
{
    echo 'doing something<br />';
}
```

Este fragmento de código es perfectamente válido. Cumple correctamente la sintaxis de PHP. No depende de servicios externos, por lo que es poco probable que falle durante el tiempo de ejecución. A menos que lo haya revisado minuciosamente, es probable que no haga lo que el programador espera.

A simple vista, parece que iterará diez veces el bucle for, repitiendo "doing something" cada vez. La inclusión de un punto y coma al final de la primera línea significa que el bucle no afecta a las líneas siguientes. El bucle for iterará diez veces sin resultados y, tras ello, la instrucción echo se ejecutará una vez.

Como este código es una forma perfectamente válida pero ineficaz de escribir código para obtener este resultado, el analizador no se queja. Los ordenadores son muy inteligentes para algunas cosas pero carecen de sentido común o de inteligencia. Un ordenador hace exactamente lo que se le dice. Tendrá que asegurarse de que lo que le dice es exactamente lo que necesita.

Los errores lógicos no se deben a ningún fallo del código, sino a un fallo del programador que ha escrito el código que indica al ordenador lo que debe hacer. Como resultado, los errores no se pueden detectar automáticamente. No sabremos que se ha producido un error y no tendremos un número de línea en el que buscar el problema. Los errores lógicos sólo se detectan por medio de las pruebas adecuadas.

Un error lógico como el del ejemplo anterior se puede cometer con facilidad, pero también resulta sencillo de corregir ya que la primera vez que se ejecute el código obtendremos un resultado distinto al esperado. La mayoría de los errores lógicos son ligeramente más nocivos.

Los errores lógicos problemáticos suelen deberse a suposiciones erróneas de los programadores. En el capítulo anterior recomendamos la colaboración de otros programadores para revisar nuestro código y sugerir casos de prueba adicionales así como acudir a nuestro público de destino en lugar de a programadores para realizar las pruebas. La suposición de que los usuarios sólo introducen determinados tipos de datos es muy habitual y también es muy posible pasarlo por alto si realizamos nuestras propias comprobaciones.

Imagine que disponemos de un cuadro de texto para pedidos en un sitio de comercio. ¿Ha supuesto que todos los usuarios han introducido únicamente valores positivos? Si un usuario introduce -10, ¿el software cargará en la tarjeta de crédito del usuario diez veces el precio del artículo?

Imagine que tiene un cuadro para introducir una cantidad en euros. ¿Los usuarios pueden introducir la cantidad con y sin el símbolo del euro? ¿Pueden introducir cifras con millares separadas por puntos? Algunos de estos aspectos se pueden comprobar en el lado del cliente (por ejemplo por medio de JavaScript) para aliviar la carga de nuestro servidor.

Si pasamos información a otra página, puede que haya pensado que en la cadena que estamos pasando existen caracteres con un significado especial en un URL como los espacios.

El número posible de errores lógicos es infinito. No hay una forma automática de comprobar todos ellos. La única solución consiste, en primer lugar, en intentar eliminar suposiciones que implícitamente hayamos codificado en la secuencia de comandos y, tras ello, probar con todos los tipos de entradas válidas y no válidas posibles, asegurándonos de que obtenemos el resultado anticipado de todos ellos.

Ayuda de depuración de variables

Al aumentar la complejidad de los proyectos, puede resultar muy útil disponer de algún código de ayuda para identificar el origen de los errores. En el listado 25.1 incluimos un fragmento de código que puede encontrar de utilidad. Este código duplica los contenidos de las variables pasadas a nuestra página.

Listado 25.1. dump_variables.php. Este código se puede incluir en páginas para volcar los contenidos de las variables para la depuración.

```
<?php
// estas líneas aplican el formato de comentarios HTML al resultado
// e invocan dump_array repetidamente

echo "\n<!-- BEGIN VARIABLE DUMP -->\n\n";

echo "<!-- BEGIN GET VARS -->\n";
echo "<!-- '.dump_array($_GET).' -->\n";

echo "<!-- BEGIN POST VARS -->\n";
echo "<!-- '.dump_array($_POST).' -->\n";

echo "<!-- BEGIN SESSION VARS -->\n";
echo "<!-- '.dump_array($_SESSION).' -->\n";

echo "<!-- BEGIN COOKIE VARS -->\n";
echo "<!-- '.dump_array($_COOKIE).' -->\n";

echo "\n<!-- END VARIABLE DUMP -->\n";

// dump_array() utiliza la función incorporada print_r
// y escapa todos los comentarios HTML finales

function dump_array($array)
{
    $output = print_r($array, true);
    $output = str_replace('<!--', '<!-- >', $output);
    return $output;
}

?>
```

Este código representa cuatro matrices de variables que recibe la página. Si la página se ha invocado con variables GET, variables POST, cookies o tiene variables de sesión, dará como resultado todos estos elementos.

Tendremos que incluir el resultado dentro de un comentario HTML para que se pueda ver, pero que no interfiera con la forma en la que el navegador representa los elementos de página visibles. Se trata de una buena técnica para generar información de depuración. Al ocultar la información de depuración en comentarios, como hemos hecho en este código, podemos dejar el código de depuración hasta el último momento. Hemos utilizado la función dump_array() como contenedor para print_r(). La función dump_array() simplemente escapa todos los caracteres de comentarios HTML finales.

El resultado exacto dependerá de las variables pasadas a la página, pero si lo añadimos a uno de los ejemplos de autenticación de un capítulo anterior, incluye las siguientes líneas al HTML generado por la secuencia de comandos:

```
<!-- BEGIN VARIABLE DUMP -->

<!-- BEGIN GET VARS -->
<!-- Array
(
)
-->

<!-- BEGIN POST VARS -->
<!-- Array
(
    [userid] => testuser
    [password] => password
)
-->

<!-- BEGIN SESSION VARS -->
<!-- Array
(
)
-->

<!-- BEGIN COOKIE VARS -->
<!-- Array
(
    [PHPSESSID] => b2b5f56fad986dd73af33f470f3c1865
)
-->

<!-- END VARIABLE DUMP -->
```

Apreciará que muestra las variables POST enviadas desde el formulario de inicio de sesión de la página anterior: userid y password. También muestra la variable de sesión que utilizamos para almacenar el nombre del usuario: valid_user. Como vimos en un capítulo anterior, PHP utiliza una cookie para vincular variables de sesión a determinados usuarios. Nuestra secuencia de comandos duplica el número pseudo aleatorio, PHPSESSID, que se almacena en dicha cookie para identificar a un determinado usuario.

Niveles de informes de errores

PHP nos permite especificar la claridad de los errores. Podemos modificar los tipos de eventos que generarán mensajes. De forma predeterminada, PHP informa de todos los errores que no sean avisos.

El nivel de informes de error se establece por medio de una serie de constantes predefinidas, como se indica en la tabla 25.1.

Tabla 25.1. Constantes de informes de errores.

Valor	Nombre	Significado
1	E_ERROR	Informa de errores graves del tiempo de ejecución
2	E_WARNING	Informa de errores no graves del tiempo de ejecución
4	E_PARSE	Informa de errores de análisis
8	E_NOTICE	Informa de avisos, notificaciones de que algo que hemos hecho es un error
16	E_CORE_ERROR	Informa de fallos al iniciarse el motor de PHP
32	E_CORE_WARNING	Informa de fallos no graves durante el inicio del motor de PHP
64	E_COMPILE_ERROR	Informa de errores de compilación
128	E_COMPILE_WARNING	Informa de errores de compilación no graves
256	E_USER_ERROR	Informa de errores desencadenados por el usuario
512	E_USER_WARNING	Informa de advertencias desencadenadas por el usuario
1024	E_USER_NOTICE	Informa de avisos desencadenados por el usuario
2047	E_ALL	Informa de todos los errores y advertencias
2048	E_STRICT	Informa del uso de un comportamiento obsoleto y no recomendado; no se incluye en E_ALL pero resulta muy útil para modificar el factor del código

Cada constante representa un tipo de error que se puede mencionar o ignorar. Por ejemplo, si especificamos el nivel de error E_ERROR, solamente se informará de errores graves. Estas constantes se pueden combinar por medio de aritmética binaria

para generar distintos niveles de error. El nivel de error predeterminado, el informe de todos los errores que no sean avisos, se especifica como

```
E_ALL & ~E_NOTICE
```

Esta expresión está formada por dos de las constantes predefinidas combinadas con operadores aritméticos en orden de bits. El símbolo & es el operador AND en orden de bits y el símbolo ~ el operador NOT en orden de bits. Esta expresión se puede leer como E_ALL AND NOT E_NOTICE.

E_ALL es, por sí mismo, una combinación de todos los tipos de error restantes, menos E_STRICT. Se podría sustituir por los otros niveles combinados por medio del operador OR en orden de bits (|).

```
E_ERROR | E_WARNING | E_PARSE | E_NOTICE | E_CORE_ERROR | E_CORE_WARNING |
E_COMPILE_ERROR | E_COMPILE_WARNING | E_USER_ERROR | E_USER_WARNING | E_USER_NOTICE
```

Del mismo modo, el nivel de informe de error predeterminado se podría especificar por todos los errores a excepción de avisos combinados con OR.

```
E_ERROR | E_WARNING | E_PARSE | E_CORE_ERROR | E_CORE_WARNING | E_COMPILE_ERROR |
E_COMPILE_WARNING | E_USER_ERROR | E_USER_WARNING | E_USER_NOTICE
```

Modificar los parámetros de informes de error

Podemos configurar los parámetros de informes de error globalmente en el archivo php.ini o por secuencia de comandos.

Para modificar el informe de errores en todas las secuencias de comando, puede cambiar estas cuatro líneas en el archivo php.ini predeterminado:

```
error_reporting = E_ALL & ~E_NOTICE
display_errors = On
log_errors      = Off
track_errors    = Off
```

Los parámetros globales predeterminados son para

- Informar de todos los errores menos de avisos
- Mostrar mensajes de error como HTML en resultado estándar
- No registrar mensajes de error en disco
- No realizar el seguimiento de errores y almacenar el error en la variable

El cambio que seguramente realice es convertir el nivel de informe de errores hasta E_ALL | E_STRICT. Esto provocará que se informe de numerosos avisos, de incidentes que pueden indicar un error o pueden deberse a que el programador se aproveche de la débil naturaleza de PHP y del hecho de que automáticamente inicializa las variables a 0.

Durante la depuración, puede resultarle útil establecer un nivel `error_reporting` superior. En código de producción, si proporciona mensajes de errores propios, resulta más profesional desactivar `display_errors` y activar `log_errors`, a la vez que se mantiene el nivel `error_reporting` con un valor elevado. De esta forma podrá hacer referencia a errores detallados en los registros si aparece algún problema.

Al activar `track_errors` podemos controlar errores en nuestro propio código, en lugar de dejar que PHP nos ofrezca su funcionalidad predeterminada. Aunque PHP cuenta con mensajes de error muy útiles, su comportamiento predeterminado no es agradable cuando algo sale mal.

De forma predeterminada, cuando se produce un error grave, PHP ofrece el siguiente resultado:

```
<br>
<b>Tipo de error</b>: mensaje de error en <b>ruta/archivo.php</b>
en línea <b>númeroLínea</b><br>
```

y detiene la ejecución de la secuencia de comandos. Si se trata de errores no graves, se muestra el mismo texto, pero se permite que prosiga la ejecución.

Este resultado HTML resalta el error, pero su aspecto es pobre. Es poco probable que el estilo del mensaje de error encaje con el del sitio. Puede que los usuarios de Netscape no vean ningún resultado si el contenido de la página se muestra dentro de una tabla. Esto se debe a que el HTML que abre pero no cierra elementos de tabla, como por ejemplo

```
<table>
<tr><td>
<br>
<b>Tipo de error</b>: mensaje de error en <b>ruta/archivo.php</b>
en línea <b>númeroLínea</b><br>
```

se representa en forma de pantalla en blanco en algunos navegadores.

No es necesario conservar el comportamiento de procesamiento de errores predeterminado de PHP ni siquiera utilizar los mismos parámetros en todos los archivos. Para cambiar el nivel de informe de errores en la secuencia de comandos actual, podemos invocar la función `error_reporting()`.

Al pasar una constante de informe de error o una combinación de constantes, se establece el nivel de la misma forma en la que lo hace la directiva similar en `php.ini`. La función devuelve el nivel de informe de error anterior. Una forma habitual de utilizar esta función es la siguiente:

```
// desactive el informe de errores
$old_level = error_reporting(0);
// añada aquí el código que genera advertencias
// vuelva a activar el informe de errores
error_reporting($old_level);
```

Este fragmento de código desactiva los informes de error, lo que nos permite ejecutar código que pueda generar advertencias que no queremos ver.

No es aconsejable desactivar permanentemente los informes de error ya que dificulta la localización y corrección de los errores del código.

Desencadenar errores propios

La función `trigger_error()` se puede utilizar para desencadenar nuestros propios errores. Los errores creados de esta forma se procesan de la misma forma que los errores PHP convencionales.

La función requiere un mensaje de error y, opcionalmente, se le puede asignar un tipo de error. El tipo de error debe ser `E_USER_ERROR`, `E_USER_WARNING` o `E_USER_NOTICE`. Si no se especifica uno, el predeterminado es `E_USER_NOTICE`.

La forma de utilizar `trigger_error()` es la siguiente:

```
trigger_error('This computer will self destruct in 15 seconds', E_USER_WARNING);
```

Solucionar errores con elegancia

Si tiene conocimientos de C++ o de Java, puede que eche de menos el procesamiento de excepciones cuando utilice PHP. Las excepciones permiten que las funciones indiquen que se ha producido un error y dejan la resolución del mismo a un controlador de excepciones. Las excepciones aparecieron en la versión 5 de PHP y constituyen una excelente forma de solucionar errores en proyectos de gran tamaño. Como ya las analizamos en un capítulo anterior no volveremos a incluir su descripción.

Si desea que su código funcione con PHP4, puede simular un comportamiento parecido por medio de errores desencadenados por el usuario y controladores de error definidos por el usuario. Ya hemos visto cómo desencadenar errores personalizados. También puede proporcionar sus propios controladores para capturar errores.

Ya hemos visto cómo podemos desencadenar nuestros propios errores. También podemos utilizar nuestros propios controladores de error para capturar errores.

La función `set_error_handler()` nos permite proporcionar una función que se invocará cuando se produzcan errores en el nivel de usuario, advertencias y avisos. Podemos configurar `set_error_handler()` con el nombre de la función que queramos utilizar como controlador de errores.

Nuestra función de procesamiento de errores debe adoptar dos parámetros: un tipo de error y un mensaje de error. En función de estas dos variables, la función puede decidir cómo procesar el error. El tipo de error debe ser una de las constantes de tipo de error definidas. El mensaje de error es una cadena descriptiva.

Una llamada a `set_error_handler()` tiene este aspecto:

```
set_error_handler('myErrorHandler');
```

Después de indicar que utilice una función con el nombre `myErrorHandler()`, debemos proporcionar una función con dicho nombre, que debe tener el siguiente prototipo:

```
My_error_handler(int tipo_error, string mensaje_error
    [, stringarchivo_error [, intlínea_error [, arraycontexto_error]]])
```

pero cuyo funcionamiento depende de nosotros.

Los parámetros pasados a la función de controlador son los siguientes:

- El tipo de error
- El mensaje de error
- El archivo en el que se ha producido el error
- La línea en la que se ha producido el error
- La tabla de símbolos, es decir, un conjunto de todas las variables y sus valores en el momento de producirse el error

Entre las acciones lógicas destacamos las siguientes:

- Mostrar el mensaje de error proporcionado
- Almacenar información en un archivo de registro
- Enviar el error por correo electrónico a una dirección
- Finalizar la secuencia de comandos con una llamada para salir

En el listado 25.2 se incluye una secuencia de comandos que declara un controlador de error, lo configura por medio de `set_error_handler()` y, tras ello, genera algunos errores.

Listado 25.2. `handle.php`. Esta secuencia de comandos declara un controlador de error personalizado y genera distintos errores.

```
<?php
// La función de control de error
function myErrorHandler ($errno, $errstr, $errfile, $errline)
{
    echo "<br /><table bgcolor='#cccccc'><tr><td>
        <p><b>ERROR:</b> $errstr</p>
        <p>Please try again, or contact us and tell us that
            the error occurred in line $errline of file '$errfile'</p>";
    if ($errno == E_USER_ERROR)
    {
        echo '<p>This error was fatal, program ending</p>';
        echo '</td></tr></table>';
        //cierre los recursos abiertos, incluyendo el pie de página, etc.
        exit;
    }
    echo '</td></tr></table>';
}
```

```
}
// Defina el controlador de error
set_error_handler('myErrorHandler');

//desencadene distintos niveles de error
trigger_error('Trigger function called', E_USER_NOTICE);
fopen('nofile', 'r');
trigger_error('This computer is beige', E_USER_WARNING);
include('nofile');
trigger_error('This computer will self destruct in 15 seconds', E_USER_ERROR);
?>
```

El resultado de esta secuencia de comandos se muestra en la figura 25.1.

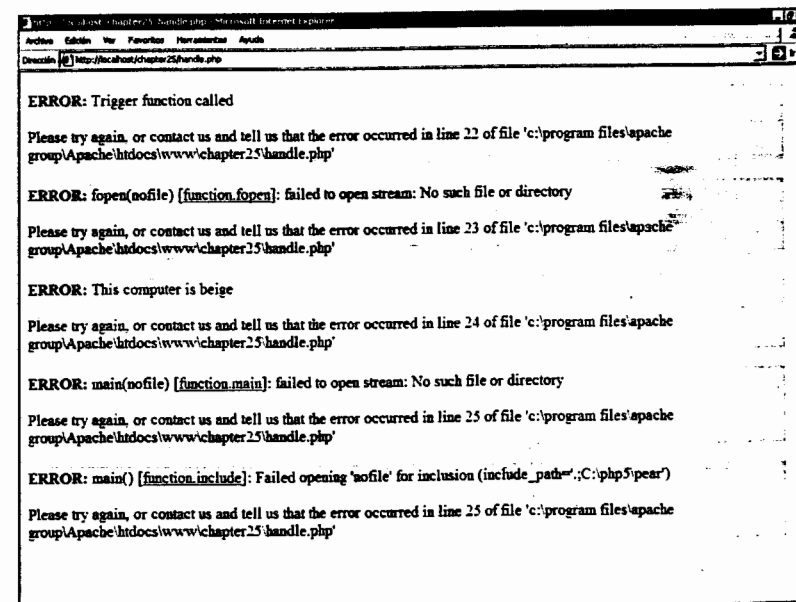


Figura 25.1. Si utilizamos nuestro propio controlador de errores podemos mostrar mensajes de error más amistosos que los de PHP.

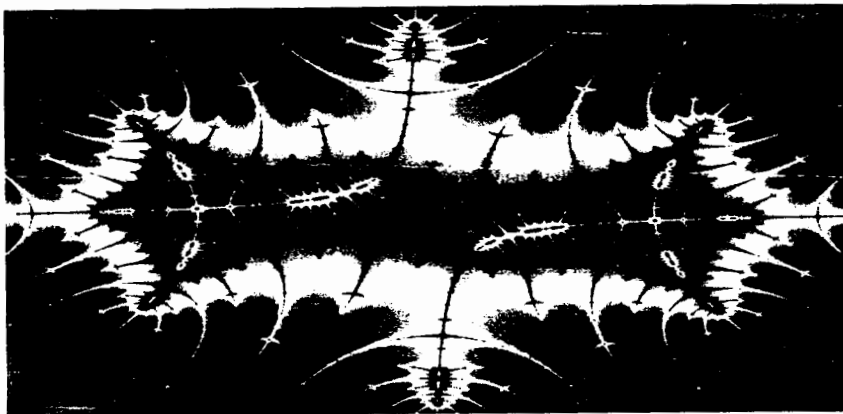
Este controlador de errores personalizado no hace nada más aparte del comportamiento predeterminado. Como hemos escrito este código personalmente, puede hacer cualquier cosa. Nos permite elegir lo que los usuarios verán cuando se produzca un error y cómo presentar esta información de forma que se ajuste al resto del sitio. Es más, nos permite decidir lo que sucede: que prosiga la secuencia de comandos, que el mensaje se registre o se muestre, o que se avise automáticamente a la asistencia técnica.

Debe saber que su controlador de errores no es responsable de procesar todos los tipos de errores. Algunos, como los errores de análisis y los errores de ejecución graves, desencadenan el comportamiento predeterminado. Si este aspecto le preocupa, debe revisar atentamente los parámetros antes de pasarlos a funciones que puedan generar errores graves y desencadenar su propio nivel de errores `E_USER_ERROR` si sus parámetros pueden causar algún fallo.

Es una de las novedades de PHP5: si su controlador de error devuelve un valor falso explícito, se invoca el controlador de errores incorporado. De esta forma puede solucionar los errores `E_USER_*` personalmente y dejar que el controlador incorporado se encargue de los errores convencionales.

A continuación

En el siguiente capítulo sobre autenticación y personalización de usuarios, comenzaremos a generar nuestro primer proyecto. En éste, aprenderemos a reconocer usuarios que regresan a nuestro sitio y a modificar nuestros contenidos apropiadamente.



26

Generar autenticación y personalización de usuarios

En este proyecto haremos que los usuarios se registren en nuestro sitio. Tras ello, podremos saber en qué están interesados y podremos mostrarles el contenido apropiado. Es lo que se denomina personalización de usuarios. Este proyecto en concreto permitirá a los usuarios generar una serie de marcadores en la Web así como sugerir otros enlaces que les puedan interesar en función de su comportamiento anterior.

De forma más general, la personalización de usuarios se puede utilizar prácticamente en cualquier aplicación Web para mostrar a los usuarios el contenido que quieren en el formato que desean.

En este proyecto, y en los posteriores, comenzaremos con una serie de requisitos similares a los que se reciben de un cliente. Convertiremos estos requisitos en un conjunto de componentes de la solución, generaremos un diseño para combinar dichos componentes y, tras ello, los implementaremos. En este proyecto, implementaremos la siguiente funcionalidad:

- Iniciar sesión y autenticar usuarios
- Administrar contraseñas
- Registrar las preferencias de los usuarios
- Personalizar contenidos
- Recomendar contenidos en función de la información existente sobre un usuario

El problema

Nuestro objetivo es generar un prototipo para un sistema de creación de marcadores en línea, que denominaremos PHPBookmark y que es similar (pero con menor funcionalidad) al disponible en Backflip (<http://backflip.com>).

Nuestro sistema permitirá conectarse a los usuarios y almacenar sus marcadores personales así como obtener recomendaciones de otros sitios que puedan estar interesados en visitar en función de sus preferencias personales.

Estos requisitos de solución se agrupan en tres categorías principales.

- Es necesario poder identificar a los usuarios individualmente. Necesitamos algún método de autenticación.
- Necesitamos poder almacenar marcadores de un determinado usuario. Los usuarios deben tener la opción de añadir y eliminar marcadores.
- Necesitamos poder recomendar a los usuarios sitios en los que puedan estar interesados, en función de lo que conozcamos de los usuarios.

Componentes de la solución

Una vez determinados los requisitos del sistema, podemos empezar a diseñar la solución y sus componentes. Veremos posibles soluciones para los tres requisitos principales que acabamos de enumerar.

Identificar y personalizar usuarios

Existen distintas alternativas para autenticar a los usuarios, como ya hemos visto antes en el libro. Como queremos vincular a un usuario a cierta información personalizada, almacenaremos la conexión y la contraseña del mismo en una base de datos MySQL y realizaremos la autenticación en función de la base de datos.

Si vamos a permitir que los usuarios se registren con un nombre de usuario y una contraseña, necesitaremos los siguientes componentes:

- Los usuarios deben poder registrarse con un nombre de usuario y una contraseña. Será necesario restringir de algún modo la longitud y el formato de estos datos. Tendremos que almacenar las contraseñas en un formato codificado por motivos de seguridad.
- Los usuarios deben poder iniciar sesión con los detalles que hayan proporcionado durante el proceso de registro.

- Los usuarios deben poder desconectarse cuando hayan terminado de utilizar el sitio. No es un aspecto muy importante si utilizan el sitio desde su PC doméstico, pero sí, en cuanto a seguridad se refiere, si lo utilizan desde un PC compartido.
- El sitio debe poder comprobar si un usuario está conectado o no, y acceder a datos del usuario conectado.
- Los usuarios deben poder cambiar su contraseña como medida de seguridad.
- Los usuarios olvidarán sus contraseñas. Deben poder restablecerlas sin necesidad de que les ayudemos personalmente. Una forma habitual de hacerlo consiste en enviar al usuario la contraseña a la dirección de correo electrónico que haya indicado durante el registro. Esto significa que tendremos que almacenar su dirección de correo electrónico durante el registro. Como almacenamos las contraseñas codificadas y no podemos descodificar la contraseña original, tendremos que generar una nueva, configurarla y enviársela al usuario.

Escribiremos funciones para todas estas opciones. La mayoría de ellas se podrán reutilizar, o al menos con mínimos cambios, en otros proyectos.

Almacenar marcadores

Para almacenar los marcadores de un usuario, necesitamos definir algún espacio en nuestra base de datos MySQL. También necesitaremos la siguiente funcionalidad:

- Los usuarios deben poder recuperar y ver sus marcadores.
- Los usuarios deben poder añadir nuevos marcadores. Debemos comprobar que se trate de URL válidos.
- Los usuarios deben poder eliminar marcadores.

Como dijimos antes, escribiremos funciones para cada una de estas opciones.

Recomendar marcadores

Podemos adoptar diferentes enfoques para recomendar marcadores a un usuario. Podríamos recomendar el más popular o los más populares de un determinado tema. Para este proyecto, implementaremos un sistema de sugerencias "afines" que busque usuarios que tengan el mismo marcador que nuestro usuario conectado y sugieran sus marcadores a nuestro usuario. Para evitar la recomendación de marcadores personales, solamente recomendaremos marcadores almacenados por más de un usuario. De nuevo, podemos escribir una función para implementar esta funcionalidad.

Presentación de la solución

Después de realizar algunos bocetos, hemos obtenido el diagrama de flujo de sistema que mostramos en la figura 26.1.

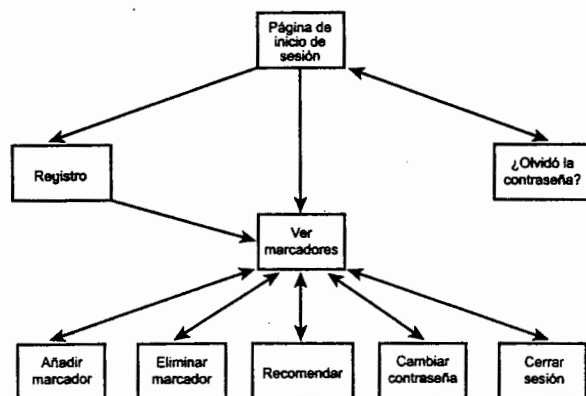


Figura 26.1. Este diagrama muestra las posibles rutas del sistema PHPBookmark.

Generaremos un módulo para cada cuadro de este diagrama; algunos necesitarán una secuencia de comandos y otros dos. También definiremos bibliotecas de funciones para:

- Autenticación de usuarios
- Almacenamiento y recuperación de marcadores
- Validación de datos
- Conexiones a bases de datos
- Representación en el navegador. Incluiremos todo el código HTML en esta biblioteca de funciones, asegurándonos de que la presentación visual es coherente a lo largo del sitio (se trata del enfoque de API de funciones para separar lógica y contenido).

También será necesario diseñar una base de datos para el sistema.

Analizaremos la solución con más detalle, pero todo el código de esta aplicación se incluye en el archivo correspondiente a este capítulo del CD-ROM. En la tabla 26.1 se recoge un resumen de los archivos incluidos.

En primer lugar implementaremos la base de datos MySQL para esta aplicación ya que la necesitaremos prácticamente con todas las opciones restantes para que funcionen.

Tabla 26.1. Archivos de la aplicación PHPBookmark.

Nombre del archivo	Descripción
bookmarks.sql	Instrucciones SQL para crear la base de datos PHPBookmark
login.php	Página principal con el formulario de conexión al sistema
register_form.php	Formulario para que los usuarios se registren en el sistema
register_new.php	Secuencia de comandos para procesar nuevos registros
forgot_form.php	Formulario que deben completar los usuarios si han olvidado su contraseña
forgot_passwd.php	Secuencia de comandos para restaurar contraseñas olvidadas
member.php	Página principal de un usuario, con una vista de todos sus marcadores actuales
add_bm_form.php	Formulario para añadir nuevos marcadores
add_bms.php	Secuencia de comandos para añadir los nuevos marcadores a la base de datos
delete_bms.php	Secuencia de comandos para eliminar marcadores seleccionados de la lista del usuario
recommend.php	Secuencia de comandos para sugerir recomendaciones a un usuario, en función de usuarios con intereses similares
change_passwd_form.php	Formulario que deben completar los miembros para cambiar sus contraseñas
change_passwd.php	Secuencia de comandos para cambiar la contraseña de un usuario en la base de datos
logout.php	Secuencia de comandos para desconectar a un usuario de la aplicación
bookmark_fns.php	Colección de archivos de inclusión para la aplicación
data_valid_fns.php	Funciones para validar datos introducidos por el usuario
db_fns.php	Funciones para conectarse a la base de datos
user_auth_fns.php	Funciones para la autenticación de usuarios
url_fns.php	Funciones para añadir y eliminar marcadores, y para hacer recomendaciones
output_fns.php	Funciones para aplicar formato HTML a los resultados
bookmark.gif	Logotipo de PHPBookmark

Tras ello, analizaremos el código en el mismo orden en el que se ha escrito, empezando desde la página inicial, pasando por la autenticación de usuarios, el almacenamiento y recuperación de marcadores y, por último, las recomendaciones. Este orden es bastante lógico; basta con definir las dependencias y generar en primer lugar los elementos que necesitaremos para los módulos posteriores.

Nota

Para que el código de este proyecto funcione como está escrito, tendrá que activar las comillas mágicas. Si no lo ha hecho anteriormente, tendrá que añadir `addslashes()` a los datos que incluya en la base de datos y `stripslashes()` en los datos recibidos de la base de datos. Lo hemos utilizado como método abreviado.

Implementar la base de datos

Para la base de datos PHPBookmark sólo necesitamos un esquema bastante sencillo. Tendremos que almacenar usuarios así como sus direcciones de correo electrónico y contraseñas. También será necesario almacenar el URL de un marcador. Un usuario puede tener varios marcadores y varios usuarios pueden registrar el mismo marcador. Por lo tanto, tendremos dos tablas, `user` y `bookmark`, como se indica en la figura 26.2.

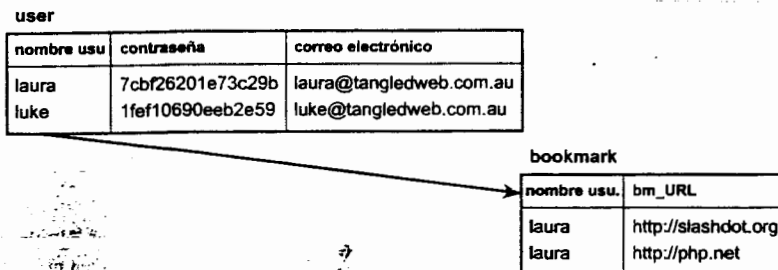


Figura 26.2. Esquema de la base de datos para el sistema PHPBookmark.

La tabla `user` almacenará el nombre de usuario (que es la clave principal), la contraseña y la dirección de correo electrónico. La tabla `bookmark` almacenará pares de nombre de usuario y marcador (`bm_URL`). El nombre de usuario de esta tabla hará referencia al nombre de usuario de la tabla `user`.

El SQL para crear esta base de datos, y para crear un usuario para realizar la conexión a la base de datos desde la Web, se muestra en el listado 26.1. Debería

modificarlo si piensa utilizarlo en su sistema y cambiar la contraseña del usuario por algo más seguro.

Listado 26.1. `bookmarks.sql`. Archivo SQL para configurar la base de datos de marcadores.

```
create database bookmarks;
use bookmarks;

create table user (
  username varchar(16) primary key,
  passwd char(40) not null,
  email varchar(100) not null
);

create table bookmark (
  username varchar(16) not null,
  bm_URL varchar(255) not null,
  index (username),
  index (bm_URL)
  primary key(username, bm_URL)
);

grant select, insert, update, delete
on bookmarks.*
to bm_user@localhost identified by 'password';
```

Puede configurar esta base de datos en su sistema si ejecuta este conjunto de comandos como el usuario raíz de MySQL. Puede hacerlo con el siguiente comando en la línea de comandos de su sistema:

```
mysql -u root -p < bookmarks.sql
```

Tras ello, le instará a que introduzca su contraseña. Una vez configurada la base de datos, implementaremos el sitio básico.

Implementar el sitio básico

La primera página que generaremos será `login.php`, que permite a los usuarios conectarse al sistema. El código de esta primera página se incluye en el listado 26.2.

Listado 26.2. `login.php`. Página inicial del sistema PHPBookmark.

```
<?php
require_once('bookmark_fns.php');
do_html_header('');

display_site_info();
display_login_form();

do_html_footer();
?>
```

encabezado HTML, mostrar contenidos y representar un pie de página HTML.

El resultado de esta secuencia de comandos se muestra en la figura 26.3.

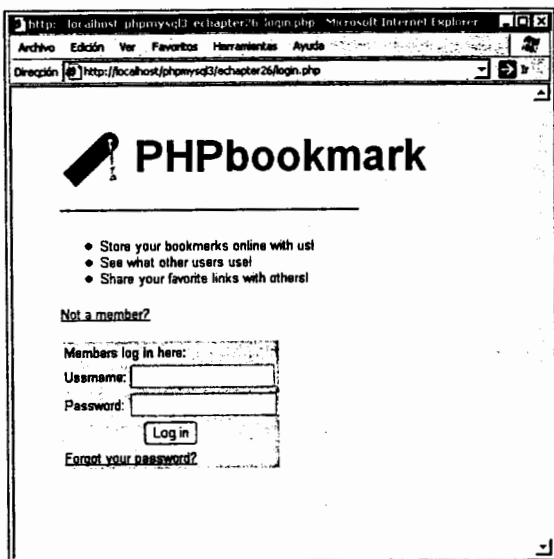


Figura 26.3. La página inicial del sistema PHPBookmark se genera por medio de las funciones de representación HTML de login.php.

Todas las funciones del sistema se incluyen en el archivo `bookmark_fns.php`, que mostramos en el listado 26.3.

Listado 26.3. `bookmark_fns.php`. Archivo que incluye las funciones de la aplicación de marcadores.

```
<?php
// Podemos incluir este archivo en todos nuestros archivos
// de esta forma, todos los archivos contendrán todas nuestras funciones
require_once('data_valid_fns.php');
require_once('db_fns.php');
require_once('user_auth_fns.php');
require_once('output_fns.php');
require_once('url_fns.php');

?>
```

Como puede comprobar, el archivo es un contenedor de los otros cinco archivos que utilizaremos en la aplicación. Lo hemos estructurado de esta forma ya que las funciones se agrupan en categorías lógicas. Algunas de estas categorías pueden resultarles útiles para otros proyectos, por lo que hemos incluido cada grupo de funciones en un archivo distinto, para que sepa dónde encontrarlas cuando las necesite. Hemos creado el archivo `bookmark_fns.php` porque utilizaremos la mayoría de los cinco archivos de funciones en nuestras secuencias de comandos. Resulta más sencillo incluir este archivo en cada secuencia de comandos que tener cinco instrucciones `require`.

En este caso en concreto, utilizaremos funciones del archivo `output_fns.php`. Son funciones muy sencillas que dan como resultado HTML sencillo. Este archivo incluye las cuatro funciones que hemos utilizado en `login.php`, es decir, `do_html_header()`, `display_site_info()`, `display_login_form()` y `do_html_footer()` entre otras.

No analizaremos todas estas funciones detalladamente sino que las veremos en un ejemplo. El listado 26.4 incluye el código de `do_html_header()`.

Listado 26.4. Función `do_html_header()` de `output_fns.php`. Esta función representa el encabezado estándar que aparecerá en todas las páginas de la aplicación.

```
function do_html_header($title)
{
    // imprima un encabezado HTML
?>
<html>
<head>
    <title><?php echo $title;?></title>
    <style>
        body { font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 13px }
        li, td { font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 13px }
        hr { color: #3333cc; width:300; text-align:left}
        a { color: #000000 }
    </style>
</head>
<body>

<h1>&nbsp;  PHPbookmark</h1>
<hr />
<?php
    if($title)
        do_html_heading($title);
}
```

Como puede apreciar, la única lógica de esta función consiste en añadir el correspondiente título y encabezado a la página. Las otras funciones que hemos utilizado en `login.php` son similares. La función `display_site_info()` añade texto general sobre el sitio; `display_login_form()` muestra el formulario de color gris de la figura 26.3 y `do_html_footer()` añade un pie de página HTML estándar a la página.

Las ventajas de aislar o eliminar HTML del flujo de lógica normal se analizaron en un capítulo anterior. En este caso utilizaremos el enfoque de API de funciones y, en el siguiente capítulo, el enfoque basado en plantillas, para ver el contraste.

Si observa la figura 26.3 comprobará que en esta página hay tres opciones: los usuarios pueden registrarse, conectarse si ya se han registrado o restablecer su contraseña si la han olvidado. Para implementar estos módulos, pasaremos al siguiente apartado, la autenticación de usuarios.

Implementar la autenticación de usuarios

Existen cuatro elementos principales para el módulo de autenticación de usuarios: registro de usuarios, conexión y desconexión, modificación de contraseñas y restablecimiento de contraseñas. Veremos cada uno de ellos con mayor detalle.

Registro

Para registrar a un usuario, necesitamos obtener sus detalles por medio de un formulario e introducirlos en la base de datos. Cuando el usuario pulse sobre el enlace `Not a member?` de la página `login.php`, accederá a un formulario de registro generado por `register_form.php`. Esta secuencia de comandos se muestra en el listado 26.5.

Listado 26.5. `register_form.php`. Este formulario permite a los usuarios registrarse en PHPBookmarks.

```
<?php
require_once('bookmark_fns.php');
do_html_header('User Registration');

display_registration_form();

do_html_footer();
?>
```

Como en el caso anterior, comprobará que es una página muy sencilla y que sólo invoca funciones de la biblioteca de resultados de `output_fns.php`. El resultado de esta secuencia de comandos se muestra en la figura 26.4.

El formulario de color gris de esta página se representa por medio de la función `display_registration_form()`, incluida en `output_fns.php`. Cuando el usuario pulsa el botón `Register`, accede a la secuencia de comandos `register_new.php`, secuencia que se recoge en el listado 26.6.

Listado 26.6. `register_new.php`. Esta secuencia de comandos valida los nuevos datos del usuario y los añade a la base de datos.

```
<?php
// incluya archivos de funciones para esta aplicación
```

```
require_once('bookmark_fns.php');

// cree nombres de variable cortos
$email=$_POST['email'];
$username=$_POST['username'];
$password=$_POST['passwd'];
$password2=$_POST['passwd2'];
// inicie una sesión que puede necesitar más tarde
// iníciela ahora ya que debe ir antes de los encabezados
session_start();
try
{
    // compruebe que los formularios están completados
    if (!filled_out($_POST))
    {
        throw new Exception('You have not filled the form out correctly '
            . '- please go back and try again.');
```

```

        'to start setting up your bookmarks!';
do_html_url('member.php', 'Go to members page');

// finalice la página
do_html_footer();
}
catch (Exception $e)
{
    do_html_header('Problem:');
    echo $e->getMessage();
    do_html_footer();
    exit;
}
?>

```

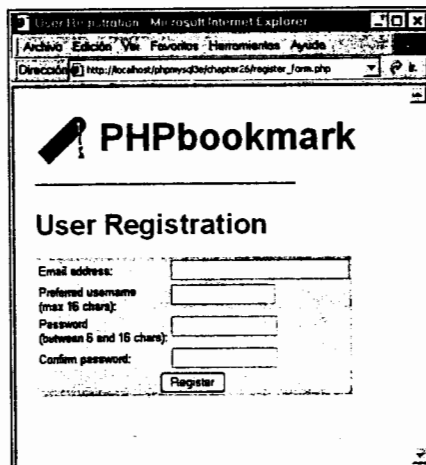


Figura 26.4. El formulario de registro recupera los detalles necesarios para la base de datos. Los usuarios deben escribir su contraseña dos veces, por si se equivocan.

Es la primera secuencia de comandos con cierta complejidad que hemos visto en esta aplicación. La secuencia comienza incluyendo los archivos de funciones de la aplicación e inicia una sesión (cuando el usuario está registrado, crearemos su nombre de usuario como variable de sesión, como hicimos en un capítulo anterior).

El cuerpo de la secuencia de comandos se concentra en un bloque `try` ya que comprobamos una serie de condiciones. Si alguna de ellas falla, la ejecución pasa al bloque `catch`, que veremos en breve. Tras ello, validamos los datos introducidos por el usuario. Existen varias condiciones que debemos probar:

- Comprobar que el formulario se ha completado. Para probarlo, invocamos la función `filled_out()` de esta forma:
- ```
if (!filled_out($_POST))
```

Es una de las funciones que hemos escrito personalmente. Se encuentra en la biblioteca de funciones del archivo `data_valid_fns.php`. La analizaremos más adelante.

- Comprobar que la dirección de correo electrónico proporcionada es válida. Lo probaremos de esta forma:

```
if (valid_email($email))
```

De nuevo, es una de las funciones que hemos escrito, de la biblioteca `data_valid_fns.php`.

- Comprobar que las dos contraseñas sugeridas por el usuario son idénticas, como se indica a continuación:

```
if ($passwd != $passwd2)
```

- Comprobar que el nombre de usuario y la contraseña tienen la longitud correcta:

```
if (strlen($passwd)<6)
```

```
y
```

```
if (strlen($username)>16)
```

En nuestro ejemplo, la contraseña debe tener al menos 6 caracteres para que resulte difícil descubrirla y menos de 17 para que se ajuste a la base de datos. La longitud máxima de la contraseña no se restringe de esta forma, ya que se almacena en un hash SHA1, que siempre tendrá 40 caracteres, independientemente de la longitud de la contraseña.

Las funciones de validación de datos que hemos utilizado, `filled_out()` y `valid_email()`, se muestran en los listados 26.7 y 26.8 respectivamente.

**Listado 26.7.** Función `filled_out()` de `data_valid_fns.php`. Esta función comprueba que el formulario se ha completado.

```

function filled_out($form_vars)
{
 // compruebe que cada variable tiene un valor
 foreach ($form_vars as $key => $value)
 {
 if (!isset($key) || ($value == ''))
 return false;
 }
 return true;
}

```

**Listado 26.8.** Función `valid_email()` de `data_valid_fns.php`. Esta función comprueba si la dirección de correo electrónico es válida.

```

function valid_email($address)
{

```



```
// compruebe que una dirección de correo es válida
if (ereg('[a-zA-Z0-9_\.\\-]+@[a-zA-Z0-9\\-]+\.[a-zA-Z0-9\\-\.]+$', $address))
 return true;
else
 return false;
}
```

La función `filled_out()` espera recibir una matriz de variables que, por lo general, serán las matrices `$_POST` o `$_GET`. Comprueba si están completadas y devuelve `true` si lo están y `false` en caso contrario.

La función `valid_email()` utiliza las expresiones regulares que desarrollamos en uno de los primeros capítulos para validar direcciones de correo electrónico. Devuelve `true` si la dirección parece válida y `false` en caso contrario.

Una vez validados los datos introducidos, podemos intentar el registro del usuario. Si observa el listado 26.6, comprobará que se hace de esta forma:

```
register($username, $email, $password);
// registre la variable de sesión
$_SESSION['valid_user'] = $username;

// ofrezca un enlace a la página de miembros
do_html_header('Registration successful');
echo 'Your registration was successful. Go to the members page '
 'to start setting up your bookmarks!';
do_html_url('member.php', 'Go to members page');

// finalice la página
do_html_footer();
```

Como ve, invocamos la función `register()` con el nombre de usuario, dirección de correo electrónico y contraseña que hemos introducido. Si todo es correcto, registramos el nombre de usuario como variable de sesión y le proporcionamos al usuario un enlace a la página principal de miembros. En la figura 26.5 puede comprobar el resultado.

La función `register()` se encuentra en la biblioteca incluida `user_auth_fns.php`. Esta función se muestra en el listado 26.9.

**Listado 26.9.** Función `register()` de `user_auth_fns.php`. Esta función intenta añadir la información del nuevo usuario a la base de datos.

```
function register($username, $email, $password)
// registre un nuevo usuario en la base de datos
// devuelva true o un mensaje de error
{
 // conéctese a la base de datos
 $conn = db_connect();

 // compruebe si el nombre de usuario es exclusivo
 $result = $conn->query("select * from user where username='$username'");
 if (!$result)
 throw new Exception('Could not execute query');
 if ($result->num_rows>0)
```

```
throw new Exception('That username is taken '
 '- go back and choose another one.');
```

```
// si es correcto, inclúyalo en la base de datos
$result = $conn->query("insert into user values
 ('$username', sha1('$password'), '$email')");
if (!$result)
 throw new Exception('Could not register you in database '
 '- please try again later.');
```

```
return true;
}
```

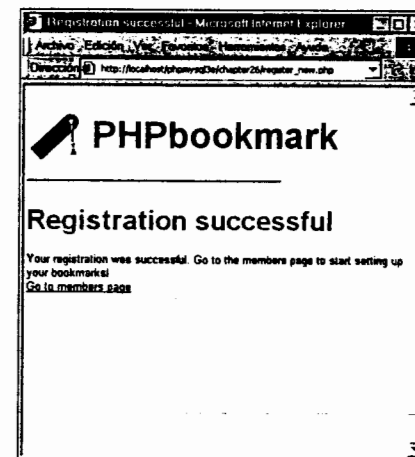


Figura 26.5. El registro ha sido satisfactorio; el usuario puede acceder a la página de miembros.

No hay nada nuevo en esta función, simplemente se conecta a la base de datos que definimos anteriormente. Si el nombre de usuario seleccionado ya está utilizado o la base de datos no se puede actualizar, devolverá `false`. En caso contrario, actualizará la base de datos y devolverá `true`. Debe saber que estamos realizando la conexión a la base de datos con una de las funciones que hemos escrito, `db_connect()`. Esta función simplemente proporciona una ubicación que contiene el nombre de usuario y la contraseña para conectarse a la base de datos. De esta forma, si cambiamos la contraseña de la base de datos, bastará con cambiar un archivo en nuestra aplicación. En el listado 26.10 podemos ver esta función.

**Listado 26.10.** Función `db_connect()` de `db_fns.php`. Esta función se conecta a la base de datos MySQL.

```
function db_connect()
{
```

```

$result = new mysqli('localhost', 'bm_user', 'password', 'bookmarks');
if (!$result)
 throw new Exception('Could not connect to database server');
else
 return $result;
}

```

Cuando los usuarios se registran, pueden conectarse y desconectarse desde las páginas destinadas para ello, que generaremos a continuación.

## Iniciar sesión

Si los usuarios introducen sus datos en el formulario de login.php (véase la figura 26.3) y lo envían, accederán a la secuencia de comandos member.php. Esta secuencia los conecta si han utilizado este formulario. También muestra todos los marcadores relevantes para los usuarios que están conectados. Es la parte central de toda la aplicación. En el listado 26.11 se incluye esta secuencia de comandos.

**Listado 26.11.** member.php. Esta secuencia de comandos es la parte principal de la aplicación.

```

<?php

// incluya los archivos de función para esta aplicación
require_once('bookmark_fns.php');
session_start();

// cree nombres de variables cortos
$username = $_POST['username'];
$password = $_POST['passwd'];

if ($username && $password)
 // acaban de intentar conectarse
 {
 try
 {
 (login($username, $password))
 // si están en la base de datos, registre el Id. de usuario
 $_SESSION['valid_user'] = $username;
 }
 catch
 {
 // conexión no satisfactoria
 do_html_header('Problem:');
 echo 'You could not be logged in.
 You must be logged in to view this page.';
 do_html_url('login.php', 'Login');
 do_html_footer();
 exit;
 }
 }

do_html_header('Home'); -

```

```

check_valid_user();
// obtenga los marcadores que haya guardado este usuario
if ($url_array = get_user_urls($_SESSION['valid_user']));
 display_user_urls($url_array);

// ofrezca un menú de opciones
display_user_menu();

do_html_footer();
?>

```

Seguramente reconozca la lógica de esta secuencia, ya que estamos utilizando algunas de las ideas de capítulos anteriores.

En primer lugar, comprobamos si el usuario proviene de la página principal, es decir, si acaba de completar el formulario, e intentamos conectarlo de esta forma:

```

if ($username && $password)
 // acaban de intentar conectarse
 {
 try
 {
 (login($username, $password))
 // si están en la base de datos, registre el Id. de usuario
 $_SESSION['valid_user'] = $username;
 }
 }

```

Comprobaré que intentamos conectarlo por medio de una función llamada login(), que hemos definido en la biblioteca user\_auth\_fns.php y cuyo código analizaremos en breve.

Si el usuario se conecta satisfactoriamente, registramos su sesión como hicimos antes y almacenamos el nombre de usuario en la variable de sesión valid\_user.

Si todo funciona correctamente, le mostramos la página de miembros:

```

do_html_header('Home');
check_valid_user();
// obtenga los marcadores que haya guardado este usuario
if ($url_array = get_user_urls($_SESSION['valid_user']));
 display_user_urls($url_array);

// ofrezca un menú de opciones
display_user_menu();

do_html_footer();

```

Esta página se ha creado con las funciones de resultados. Apreciará que hemos empleado algunas funciones nuevas como son check\_valid\_user(), de user\_auth\_fns.php; get\_user\_urls(), de url\_fns.php y display\_user\_urls(), de output\_fns.php. La función check\_valid\_user() comprueba si el usuario actual tiene una sesión registrada. Va dirigida a usuarios que no se acaban de conectar, sino que están en el medio de una sesión. La función get\_user\_urls() obtiene los marcadores de un usuario de la base de datos y

`display_user_urls()` representa los marcadores en una tabla en el navegador. Analizaremos `check_valid_user()` en breve y las otras dos restantes en el apartado sobre almacenamiento y recuperación de marcadores.

La secuencia de comandos `member.php` finaliza la página y muestra el menú con la función `display_user_menu()`. En la figura 26.6 se muestra un ejemplo del resultado que muestra `member.php`.

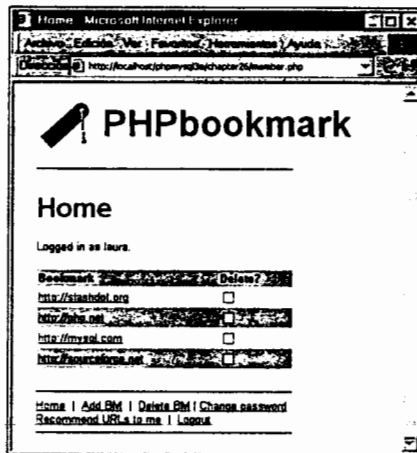


Figura 26.6. La secuencia de comandos `member.php` comprueba que el usuario está conectado, recupera y muestra sus marcadores y le ofrece un menú de opciones.

A continuación describiremos las funciones `login()` y `check_valid_user()` con mayor detalle. La función `login()` se muestra en el listado 26.12.

Listado 26.12. Función `login()` de `user_auth_fns.php`. Esta función comprueba los datos de un usuario en la base de datos.

```
function login($username, $password)
// compruebe el nombre de usuario y la contraseña en la base de datos
// si es sí, devuelva true
// en caso contrario genere una excepción
{
 // conéctese a la base de datos
 $conn = db_connect();

 // compruebe si el nombre de usuario es exclusivo
 $result = $conn->query("select * from user
 where username='$username'
 and passwd = password('$password')");

 if (!$result)
 throw new Exception('Could not log you in.');
```

```
if ($result->num_rows>0)
 return true;
else
 throw new Exception('Could not log you in.');
```

Como puede apreciar, esta función se conecta a la base de datos y comprueba si existe un usuario con la combinación de nombre de usuario y contraseña proporcionada. Devuelve `true` si lo hay o `false` si no lo hay o si no puede comprobar las credenciales del usuario.

La función `check_valid_user()` no se conecta otra vez a la base de datos, sino que simplemente comprueba que el usuario tiene una sesión registrada, es decir, que ya se ha conectado. En el listado 26.13 podemos ver esta función.

Listado 26.13. Función `check_valid_user()` de `user_auth_fns.php`. Esta función comprueba si el usuario tiene una sesión válida.

```
function check_valid_user()
// compruebe si alguien se ha conectado y notifíquese en caso contrario
{
 if (isset($_SESSION['valid_user']))
 {
 echo 'Logged in as ' . $_SESSION['valid_user'] . ' ';
 echo '
';
 }
 else
 {
 // no están conectados
 do_html_heading('Problem:');
 echo 'You are not logged in.
';
 do_html_url('login.php', 'Login');
 do_html_footer();
 exit;
 }
}
```

Si el usuario no está conectado, la función le indicará que debe conectarse para ver esta página y le proporcionará un enlace a la página de conexión.

## Cerrar sesión

Probablemente se habrá fijado en el enlace Logout que aparece en el menú de la figura 26.6. Se trata de un enlace a la secuencia de comandos `logout.php`. El código de esta secuencia se muestra en el listado 26.14.

Listado 26.14. `logout.php`. Esta secuencia de comandos finaliza la sesión de un usuario.

```
<?php

// incluya los archivos de función para esta aplicación
require_once('bookmark_fns.php');
```

```

session_start();
$sold_user = $_SESSION['valid_user'];
// almacene para probar si *estaban* conectados
unset($_SESSION['valid_user']);
$result_dest = session_destroy();

// inicie resultado html
do_html_header('Logging Out');

if (!empty($sold_user))
{
 if ($result_dest)
 {
 // si estaban conectados y ahora están desconectados
 echo 'Logged out.
';
 do_html_url('login.php', 'Login');
 }
 else
 {
 // estaban conectados y no se podían desconectar
 echo 'Could not log you out.
';
 }
}
else
{
 // si no estaban conectados pero han accedido de algún modo a esta página
 echo 'You were not logged in, and so have not been logged out.
';
 do_html_url('login.php', 'Login');
}

do_html_footer();
?>

```

De nuevo, este código le resultará familiar, ya que está basado en el código que diseñamos en un capítulo anterior.

## Modificar contraseñas

Si un usuario utiliza la opción de menú Change Password, accederá al formulario que mostramos en la figura 26.7. Este formulario se genera a partir de la secuencia de comandos `change_passwd_form.php`. Se trata de una sencilla secuencia que utiliza las funciones de la biblioteca de resultados, por lo que no hemos incluido su código. Al enviar este formulario, se desencadena la secuencia de comandos `change_passwd.php`, que mostramos en el listado 26.15.

**Listado 26.15.** `change_passwd.php`. Esta secuencia de comandos intenta cambiar la contraseña de un usuario.

```

<?php
require_once('bookmark_fns.php');
session_start();
do_html_header('Changing password');

```

```

// cree nombres de variable cortos
$sold_passwd = $_POST['old_passwd'];
$new_passwd = $_POST['new_passwd'];
$new_passwd2 = $_POST['new_passwd2'];

try
{
 check_valid_user();
 if (!filled_out($_POST))
 throw new Exception('You have not filled out the form completely.'
 . ' Please try again.');
```

if (\$new\_passwd != \$new\_passwd2)  
throw new Exception('Passwords entered were not the same. Not changed.');

if (strlen(\$new\_passwd) < 6)  
throw new Exception('New password must be at least 6 characters.'
 . ' Try again.');

// intente actualización  
change\_password(\$\_SESSION['valid\_user'], \$sold\_passwd, \$new\_passwd);  
echo 'Password changed.';

}  
catch (Exception \$e)  
{  
 echo \$e->getMessage();  
}  
display\_user\_menu();  
do\_html\_footer();  
?>

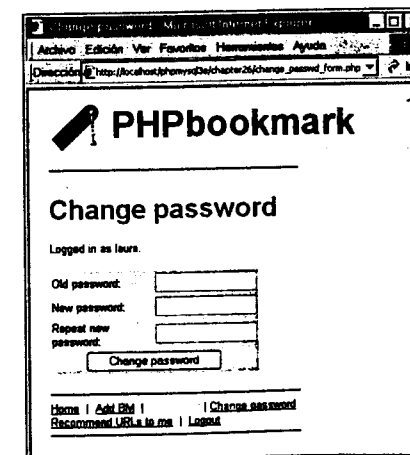


Figura 26.7. La secuencia de comandos `change_passwd_form.php` proporciona un formulario desde el que los usuarios pueden cambiar sus contraseñas.

Esta secuencia de comandos comprueba si el usuario está conectado (por medio de `check_valid_user()`), que ha completado el formulario de contraseñas (por medio de `filled_out()`) y que las nuevas contraseñas son idénticas y tienen la longitud correcta. Nada nuevo. Si todo funciona correctamente, invoca la función `change_passwd()` de esta forma:

```
change_password($_SESSION['valid_user'], $old_passwd, $new_passwd);
echo 'Password changed.';
```

Esta función es de la biblioteca `user_auth_fns.php` y su código lo incluimos en el listado 26.16.

**Listado 26.16.** Función `change_passwd()` de `user_auth_fns.php`. Esta función intenta actualizar una contraseña de usuario en la base de datos.

```
function change_password($username, $old_password, $new_password)
// cambie la contraseña de username/old_password por new_password
// devuelva true o false
{
 // si la contraseña antigua es correcta
 // cambie su contraseña por new_password y devuelva true
 // en caso contrario, genere una excepción
 login($username, $old_password);

 $conn = db_connect();
 $result = $conn->query("update user
 set passwd = sha1('$new_password')
 where username = '$username'");

 if (!$result)
 throw new Exception('Password could not be changed.');
```

La función comprueba que la antigua contraseña proporcionada es correcta, con ayuda de la función `login()` que ya hemos descrito anteriormente. Si es correcta, la función realiza la conexión a la base de datos y actualiza la contraseña con el nuevo valor.

## Restablecer contraseñas olvidadas

Además de modificar contraseñas, tendremos que hacer algo cuando el usuario olvide su contraseña, algo muy habitual. Habrá comprobado que en la página inicial, `login.php`, incluimos el enlace `Forgotten your password?` para los usuarios con este problema. Mediante este enlace los usuarios acceden a la secuencia de comandos `forgot_form.php`, que utiliza las funciones de resultado para mostrar un formulario como el de la figura 26.8.

Esta secuencia de comandos es muy sencilla; simplemente utiliza las funciones de resultado, por lo que no la describiremos detalladamente. Al enviar el formu-

rio, invoca la secuencia de comandos `forgot_passwd.php`, que es más interesante. En el listado 26.17 podemos ver esta secuencia.

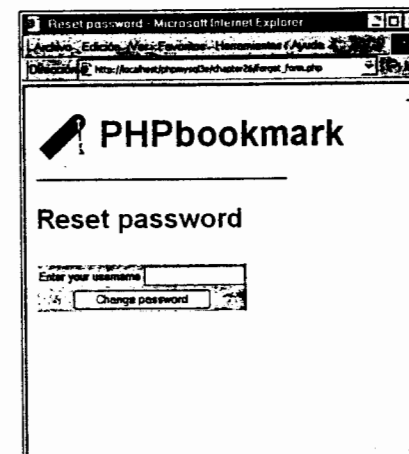


**Figura 26.8.** La secuencia de comandos `forgot_form.php` proporciona un formulario con el que los usuarios pueden solicitar el restablecimiento y el envío de sus contraseñas.

**Listado 26.17.** `forgot_passwd.php` Esta secuencia de comandos restablece la contraseña de un usuario por valor aleatorio y le envía la nueva.

```
<?php
require_once("bookmark_fns.php");
do_html_header("Resetting password");

//creación de un nombre de variable corto
$username = $_POST['username'];

try
{
 $password=reset_password($username);
 notify_password($username, $password);
 echo 'Your new password has been sent to your email address.';
}
catch
{
 echo 'Your password could not be reset - please try again later.';
}
do_html_url('login.php', 'Login');
do_html_footer();
?>
```

Como puede apreciar, esta secuencia de comandos utiliza dos funciones principales para realizar esta tarea: `reset_password()` y `notify_password()`. Vea-

mos cada una de ellas. La función `reset_password()` genera una contraseña aleatoria para el usuario y la añade a la base de datos. Su código se incluye en el listado 26.18.

**Listado 26.18.** Función `reset_password()` de `user_auth_fns.php`. Esta secuencia de comandos restablece la contraseña de un usuario con un valor aleatorio y le envía la nueva.

```
function reset_password($username)
// establezca la contraseña del nombre de usuario con un valor aleatorio
// devuelva la nueva contraseña o false en caso de fallo
{
 // obtenga una palabra aleatoria del diccionario con una longitud de 6
 // a 13 caracteres
 $new_password = get_random_word(6, 13);

 if($new_password == false)
 throw new Exception('Could not generate new password.');
```

// añádale un número comprendido entre 0 y 999  
// para mejorar ligeramente la contraseña  
`srand ((double) microtime() * 1000000);`  
`$rand_number = rand(0, 999);`  
`$new_password .= $rand_number;`

```
// defina con esto la contraseña del usuario en la base de datos o
// devuelva false
$conn = db_connect();
$result = $conn->query("update user
 set passwd = sha1('$new_password')
 where username = '$username'");

if (!$result)
 throw new Exception('Could not change password.');// no se ha modificado
else
 return $new_password; // se ha modificado correctamente
}
```

La función genera una contraseña aleatoria. Para ello obtiene una palabra aleatoria de un diccionario, utiliza la función `get_random_word()` y le añade como sufijo un número aleatorio comprendido entre 0 y 999. La función `get_random_word()` se encuentra también en la biblioteca `user_auth_fns.php` y su código se incluye en el listado 26.19.

**Listado 26.19.** Función `get_random_word()` de `user_auth_fns.php`. Esta función obtiene una palabra aleatoria de un diccionario y la utiliza para generar contraseñas.

```
function get_random_word($min_length, $max_length)
// obtenga del diccionario una palabra aleatoria comprendida entre las dos
// longitudes y devuélvala
{
 // genere una palabra aleatoria
 $word = '';
 // no olvide cambiar esta ruta para que se ajuste a su sistema
 $dictionary = '/usr/dict/words'; // el diccionario ispell
 $fp = fopen($dictionary, 'r');
```

```
if (!$fp)
 return false;
$size = filesize($dictionary);

// vaya a un punto aleatorio del diccionario
srand ((double) microtime() * 1000000);
$rand_location = rand(0, $size);
fseek($fp, $rand_location);

// obtenga la siguiente palabra de la longitud correcta en el archivo
while (strlen($word) < $min_length ||
 strlen($word) > $max_length || strstr($word, ' '))
{
 if (feof($fp))
 fseek($fp, 0); // si está al final, vaya hasta el principio
 $word = fgets($fp, 80);
 // evite la primera palabra ya que podría ser parcial
 $word = fgets($fp, 80); // la contraseña potencial
};
$word = trim($word); // recorte el \n final de fgets
return $word;
}
```

Para que funcione, la función necesita un diccionario. Si utiliza un sistema Unix, el revisor ortográfico incorporado, `ispell`, contiene un diccionario de palabras, que normalmente se encuentra en `/usr/dict/words` como en este caso, o en `/usr/share/dict/words`. Si no lo encuentra en ninguna de estas ubicaciones, en la mayoría de los sistemas lo podrá localizar si escribe

```
locate dict/words
```

Si utiliza algún otro sistema o no quiere instalar `ispell`, no se preocupe. Puede descargar listas de palabras como las utilizadas por `ispell` de la siguiente dirección: <http://wordlist.sourceforge.net>.

Este sitio también cuenta con diccionarios en muchos otros idiomas, por lo que si quiere utilizar una palabra aleatoria en noruego o esperanto, por ejemplo, puede descargar cualquiera de estos diccionarios. El formato de los archivos muestra cada palabra en una línea y las líneas separadas entre sí.

Para obtener una palabra aleatoria de este archivo, seleccionamos una ubicación aleatoria comprendida entre 0 y el tamaño del archivo, y leemos desde ese punto del archivo. Si leemos desde la ubicación aleatoria hasta la siguiente línea, probablemente obtendremos una palabra parcial, por lo que ignoramos la línea en la que hemos abierto el archivo y tomamos la siguiente palabra invocando dos veces `fgets()`. La función tiene dos partes muy interesantes. Por un lado, si llegamos al final del archivo mientras buscamos una palabra, volvemos de nuevo al comienzo:

```
if (feof($fp))
 fseek($fp, 0); // si está al final, vaya hasta el principio
```

Por otra parte, podemos buscar una palabra de una longitud determinada; comprobamos cada palabra que obtenemos del diccionario y, si no está comprendida

entre `$min_length` y `$max_lenght`, seguimos buscando. Al mismo tiempo, también podemos eliminar palabras con apóstrofes (comillas simples). Podríamos suprimirlos al utilizar la palabra, pero resulta más sencillo obtener la palabra exacta.

Volvamos a `reset_password()`. Una vez generada la nueva contraseña, actualizamos la base de datos para indicarlo y devolvemos la nueva contraseña a la secuencia de comandos principal. Esto se pasa a `notify_password()`, que la enviará por correo electrónico al usuario. La función `notify_password()` se describe en el listado 26.20.

**Listado 26.20.** Función `notify_password()` de `user_auth_fns.php`. Esta función envía la contraseña restablecida por correo electrónico al usuario.

```
function notify_password($username, $password)
// informe al usuario que se ha modificado su contraseña
{
 $conn = db_connect();
 $result = $conn->query("select email from user
 where username='$username'");
 if (!$result)
 {
 throw new Exception('Could not find email address.');
```

```
 }
 else if ($result->num_rows == 0)
 {
 throw new Exception('Could not find '
 . 'email address.');
```

```
 // el nombre de usuario no está en la base de datos
 }
 else
 {
 $row = $result->fetch_object();
 $email = $row->email;
 $from = "From: support@phpbookmark \r\n";
 $msg = "Your PHPbookmark password has been changed to $password \r\n"
 . "Please change it next time you log in. \r\n";

 if (mail($email, 'PHPbookmark login information', $msg, $from))
 return true;
 else
 throw new Exception('Could not send email.');
```

```
 }
}
```

En esta función, con un nombre de usuario y una contraseña basta con buscar la dirección de correo electrónico de dicho usuario en la base de datos y utilizar la función `mail()` de PHP para enviarla.

Sería más seguro proporcionar a los usuarios una verdadera contraseña aleatoria, generada a partir de una combinación de letras minúsculas y mayúsculas, números y signos de puntuación, en lugar de nuestra palabra y número aleatorio. Sin embargo, una contraseña como `zigazg487` resulta más sencilla de leer y de escribir que una verdaderamente aleatoria. A menudo a los usuarios les resulta difícil saber si

un carácter de una cadena aleatoria es 0 u O (cero u O mayúscula) o 1 o l (el uno o la ele minúscula).

En nuestro sistema, el archivo de diccionario contiene aproximadamente 45.000 palabras. Si un pirata informático supiera cómo creamos las contraseñas y conociera el nombre de un usuario, tendría que probar con una media de 22.500.000 contraseñas para adivinar una. Este nivel de seguridad parece adecuado para este tipo de aplicación incluso si nuestros usuarios rechazan el consejo enviado por correo electrónico para que cambien su contraseña.

## Implementar el almacenamiento y la recuperación de marcadores

A continuación veremos cómo se almacenan, recuperan y eliminan los marcadores de un usuario.

### Añadir marcadores

Los usuarios pueden añadir marcadores si pulsan el enlace **Add BM** del menú de usuario. De esta forma acceden al formulario mostrado en la figura 26.9.

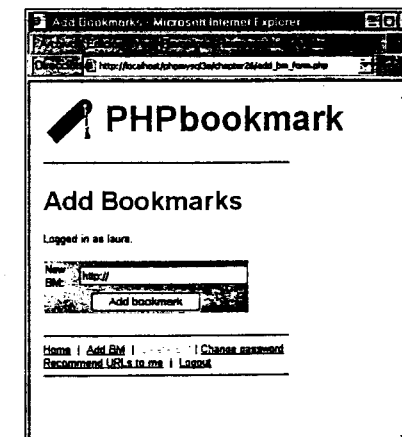


**Figura 26.9.** La secuencia de comandos `add_bm_form.php` proporciona un formulario desde el que los usuarios pueden añadir marcadores a sus páginas de marcadores.

Como en casos anteriores, esta secuencia de comandos utiliza únicamente las funciones de resultados, por lo que no la analizaremos en este apartado. Al enviar

el formulario, invoca la secuencia de comandos `add_bms.php`, que mostramos en el listado 26.21.

**Listado 26.21.** `add_bms.php`. Esta secuencia de comandos añade nuevos marcadores a la página personal de un usuario.

```
<?php
require_once('bookmark_fns.php');
session_start();

// cree un nombre de variable corto
$new_url = $_POST['new_url'];

do_html_header('Adding bookmarks');

try
{
 check_valid_user();
 if (!filled_out($_POST))
 {
 throw new Exception('Form not completely filled out.');
```

```
 }
 // compruebe el formato del URL
 if (strstr($new_url, 'http://') == false)
 $new_url = 'http://'. $new_url;
```

```
 // compruebe si el URL es válido
 if (@fopen($new_url, 'r'))
 throw new Exception('Not a valid URL.');
```

```
 // intente añadir un marcador
 add_bm($new_url);
 echo 'Bookmark added.';
```

```
 // obtenga los marcadores almacenados por este usuario
 if ($url_array = get_user_urls($_SESSION['valid_user']));
 display_user_urls($url_array);
}
```

```
catch (Exception $e)
{
 echo $e->getMessage();
}
display_user_menu();
do_html_footer();
?>
```

De nuevo, esta secuencia de comandos utiliza el modelo de validación, entradas de base de datos y resultados. Para validar, primero comprobamos si el usuario ha completado el formulario por medio de `filled_out()`.

Tras ellos, realizamos dos comprobaciones de URL. Primero, por medio de `strstr()`, comprobamos si el URL comienza por `http://`. Si no lo hace, lo añadimos al inicio del URL. Tras ello, podemos comprobar que el URL existe realmente. Como recordará de capítulos anteriores, podemos utilizar `fopen()` para abrir un URL que empiece por `http://`. Si podemos abrir este archivo, asumimos que el

URL es válido e invocamos la función `add_bm()` para añadirlo a la base de datos. Esta función y el resto de funciones relacionadas con marcadores se encuentran en la biblioteca de funciones `url_fns.php`. En el listado 26.22 incluimos el código de la función `add_bm()`.

**Listado 26.22.** Función `add_bm()` de `url_fns.php`. Esta función añade nuevos marcadores a la base de datos.

```
function add_bm($new_url)
{
 // Añada el nuevo marcador a la base de datos

 echo "Attempting to add ".htmlspecialchars($new_url). "
";
 $valid_user = $_SESSION['valid_user'];

 $conn = db_connect();

 // incluya el nuevo marcador
 if (!$conn->query("insert into bookmark values
 ('$valid_user', '$new_url')"))
 throw new Exception('Bookmark could not be inserted.');
```

```
 return true;
}
```

Esta función es bastante sencilla. Comprueba que un usuario no tenga ya este marcador enumerado en la base de datos (aunque es improbable que los usuarios introduzcan un marcador dos veces, es muy posible que quieran actualizar la página). Si el marcador es nuevo, se introducirá en la base de datos.

Si se fija en `add_bm.php`, comprobará que lo último que hace es invocar `get_user_urls()` y `display_user_urls()`, lo mismo que `member.php`. A continuación analizaremos todas estas funciones.

## Mostrar marcadores

En la secuencia de comandos `member.php` y en la función `add_bm()` utilizamos las funciones `get_user_urls()` y `display_user_urls()`. Estas funciones obtienen los marcadores del usuario de la base de datos y los muestran, respectivamente. La función `get_user_urls()` se encuentra en la biblioteca `url_fns.php` y la función `display_user_fns.php` en la biblioteca `output_fns.php`.

En el listado 26.23 encontrará la función `get_user_urls()`.

**Listado 26.23.** Función `get_user_urls()` de `url_fns.php`. Esta función recupera de la base de datos los marcadores de un usuario.

```
function get_user_urls($username)
{
 //extraiga de la base de datos todos los URL que haya almacenado este usuario
 $conn = db_connect();
```



```

$result = $conn->query("select bm_URL
 from bookmark
 where username = '$username'");

if (!$result)
 return false;

//cree una matriz de los URL
$url_array = array();
for ($count = 1; $row = $result->fetch_row(); ++$count)
{
 $url_array[$count] = $row[0];
}
return $url_array;
}

```

Analicemos brevemente esta función. Adopta un nombre de usuario como parámetro y recupera los marcadores de dicho usuario de la base de datos. Devuelve una matriz de dichos URL o el valor false si los marcadores no se pueden recuperar. La matriz de `get_user_urls()` se puede pasar a `display_user_urls()`. Se trata, de nuevo, de una sencilla función de resultado HTML para imprimir los URL del usuario en formato de tabla, por lo que no la describiremos. En la figura 26.6 puede comprobar el aspecto del resultado. La función se encarga de añadir los URL a un formulario. Junto a cada URL aparece una casilla de verificación que permite seleccionar los marcadores para su eliminación.

## Eliminar marcadores

Cuando un usuario selecciona un marcador para su eliminación y pulsa la opción Delete BM del menú, se envía el formulario que contiene los URL. Cada una de las casillas de verificación se genera a partir del siguiente código de la función `display_user_urls()`:

```

echo "<td><input type='checkbox' name='del_me[]'
 value='\"$url\"'></td>";

```

El nombre de cada entrada es `del_me[]`. Esto significa que, en la secuencia de comandos PHP activada por este formulario, tendremos acceso a una matriz denominada `$del_me` que contiene todos los marcadores que se van a eliminar.

Al pulsar sobre la opción Delete BM se activa la secuencia de comandos `delete_bms.php`. Esta secuencia de comandos se muestra en el listado 26.24.

**Listado 26.24.** `delete_bms.php`. Esta secuencia de comandos elimina marcadores de la base de datos.

```

<?php
require_once('bookmark_fns.php');
session_start();

//cree nombres de variables cortos
$del_me = $_HTTP_POST_VARS['del_me'];

```

```

$valid_user = $_HTTP_SESSION_VARS['valid_user'];

do_html_header('Deleting bookmarks');
check_valid_user();
if (!filled_out($_HTTP_POST_VARS))
{
 echo 'You have not chosen any bookmarks to delete.
 Please try again.';
 display_user_menu();
 do_html_footer();
 exit;
}
else
{
 if (count($del_me) > 0)
 {
 foreach($del_me as $url)
 {
 if (delete_bm($valid_user, $url))
 echo 'Deleted ' . htmlspecialchars($url) . '
';
 else
 echo 'Could not delete ' . htmlspecialchars($url) . '
';
 }
 }
 else
 echo 'No bookmarks selected for deletion';

 // obtenga los marcadores que haya guardado este usuario
 if ($url_array = get_user_urls($valid_user));
 display_user_urls($url_array);

 display_user_menu();
 do_html_footer();
}
?>

```

La secuencia comienza con la ejecución de las validaciones habituales. Cuando sabemos que el usuario ha seleccionado algunos marcadores para su eliminación, los borramos con el siguiente bucle:

```

foreach($del_me as $url)
{
 if (delete_bm($valid_user, $url))
 echo 'Deleted ' . htmlspecialchars($url) . '
';
 else
 echo 'Could not delete ' . htmlspecialchars($url) . '
';
}

```

Como puede comprobar, la función `delete_bm()` se encarga de eliminar los marcadores de la base de datos. Esta función se muestra en el listado 26.25.

**Listado 26.25.** Función `delete_bm()` de `url_fns.php`. Esta función elimina un solo marcador de la base de datos.

```

function delete_bm($user, $url)
{

```

```
// borre un URL de la base de datos
$conn = db_connect();
// borre el marcador
if (!$conn->query("delete from bookmark
 where username='$user' and bm_url='$url'"))
 throw new Exception('Bookmark could not be deleted');
return true;
}
```

Como puede apreciar, se trata de nuevo de una sencilla función. Intenta eliminar el marcador de un determinado usuario de la base de datos. Fíjese en que queremos eliminar un par nombre de usuario-marca concreto. Puede que otros usuarios tengan este URL marcado.

En la figura 26.10 puede ver un ejemplo de ejecución de la secuencia de comandos de eliminación en nuestro sistema.

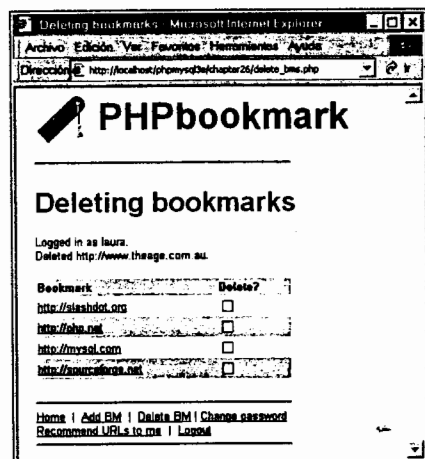


Figura 26.10. La secuencia de comandos de eliminación notifica al usuario los marcadores borrados y, tras ello, muestra los marcadores restantes.

Al igual que en la secuencia de comandos `add_bms.php`, una vez realizados los cambios en la base de datos, mostramos la nueva lista de marcadores por medio de `get_user_urls()` y `display_user_urls()`.

## Implementar recomendaciones

Por último, llegamos a la secuencia de comandos del enlace de recomendaciones, `recommend.php`. Existen distintos enfoques a la hora de realizar recomenda-

ciones. Hemos optado por lo que denominamos recomendación de "afinidades". Es decir, buscaremos otros usuarios que tengan al menos un marcador similar al de nuestro usuario. Los marcadores restantes de otros usuarios también le pueden interesar.

La forma más sencilla de implementarlo como consulta SQL consiste en utilizar una subconsulta. En primer lugar ejecutamos la siguiente consulta:

```
select distinct(b2.username)
from bookmark b1, bookmark b2
where b1.username='$valid_user'
and b1.username != b2.username
and b1.bm_URL = b2.bm_URL
```

Esta consulta utiliza alias para unir el marcador de la base de datos a sí mismo, un concepto extraño pero en ocasiones útil. Imagine que existen dos tablas de marcadores, una con el nombre `b1` y otra llamada `b2`. En `b1`, trabajamos con el usuario actual y sus marcadores. En la otra tabla, analizamos los marcadores de todos los usuarios restantes. Buscamos otros usuarios (`b2.username`) que tengan un URL similar al del usuario actual (`b1.bm_URL = b2.bm_URL`) y que no sean el usuario actual (`b1.username != b2.username`).

Esta consulta genera una lista de usuarios afines al nuestro. Por medio de esta lista, podemos buscar sus marcadores restantes con ayuda de la siguiente consulta:

```
select bm_URL
from bookmark
where username in
(select distinct(b2.username)
 from bookmark b1, bookmark b2
 where b1.username='$valid_user'
 and b1.username != b2.username
 and b1.bm_URL = b2.bm_URL)
```

Añadimos una segunda subconsulta para filtrar los marcadores del usuario actual; si ya tiene un marcador, no tiene sentido recomendárselo. Por último, añadimos un filtro por medio de la variable `$popularity` ya que no queremos recomendar ningún URL que sea demasiado personal, por lo que únicamente sugetiremos direcciones URL que un determinado número de los otros usuarios de la lista de afines hayan marcado. La consulta definitiva tendrá este aspecto:

```
select bm_URL
from bookmark
where username in
(select distinct(b2.username)
 from bookmark b1, bookmark b2
 where b1.username='$valid_user'
 and b1.username != b2.username
 and b1.bm_URL = b2.bm_URL)
and bm_URL not in
(select bm_URL
 from bookmark
 where username='$valid_user')
```

```
group by bm_url
having count(bm_url) > $popularity
```

Si pensamos que nuestro sistema tendrá un elevado número de usuarios, podríamos ajustar \$popularity para que sólo sugiera direcciones URL que hayan marcado un elevado número de usuarios. Los URL marcados por una gran cantidad de usuarios seguramente sean de gran calidad y sean más atractivos que una página Web media.

La secuencia de comandos completa para realizar recomendaciones se describe en los listados 26.26 y 26.27. La secuencia de comandos principal se denomina recommend.php (véase el listado 26.26). Invoca la función de recomendación recommend\_urls() de url\_fns.php (véase el listado 26.27).

**Listado 26.26.** recommend.php. Esta secuencia de comandos sugiere algunos marcadores que le pueden interesar a un usuario.

```
<?php
require_once('bookmark_fns.php');
session_start();
do_html_header('Recommending URLs');
try
{
 check_valid_user();
 $urls = recommend_urls($_SESSION['valid_user']);
 display_recommended_urls($urls);
}
catch(Exception $e)
{
 echo $e->getMessage();
}
display_user_menu();
do_html_footer();
?>
```

**Listado 26.27.** Función recommend\_urls() de url\_fns.php. Esta secuencia de comandos realiza las recomendaciones.

```
function recommend_urls($valid_user, $popularity = 1)
{
 // Ofrecemos a los usuarios recomendaciones seminteligentes
 // Si tienen un URL en común con otros, puede que estén interesados en
 // otros URL que les parezcan atractivos
 $conn = db_connect();
 // busque otros usuarios con un URL similar al suyo
 // como sencillo método para excluir páginas privadas de usuarios y
 // aumentar la posibilidad de recomendar URL atractivos
 // especificamos un nivel de popularidad mínimo
 // si $popularity = 1, más de un usuario debe tener
 // un URL antes de que podamos recomendarlo
 $query = "select bm_URL
 from bookmark
 where username in
```

```
(select distinct(b2.username)
 from bookmark b1, bookmark b2
 where b1.username='$valid_user'
 and b1.username != b2.username
 and b1.bm_URL = b2.bm_URL)
 and bm_URL not in

(select bm_URL
 from bookmark
 where username='$valid_user')
group by bm_url
having count(bm_url) > $popularity";

if (!$result = $conn->query($query))
 throw new Exception('Could not find any bookmarks to recommend.');
```

```
if ($result->num_rows = 0)
 throw new Exception('Could not find any bookmarks to recommend.');
```

```
$urls = array();
// cree una matriz de los URL importantes
for ($count=0; $row = $result->fetch_object(); $count++)
{
 $urls[$count] = $row->bm_URL;
}

return $urls;
```

En la figura 26.11 puede ver un ejemplo del resultado generado por recommend.php.

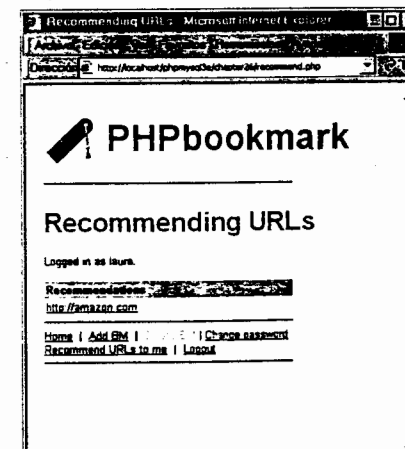


**Figura 26.11.** La secuencia de comandos ha recomendado que a este usuario le puede interesar amazon.com. Otros dos usuarios de la base de datos también han marcado este sitio.

## Conclusión y posibles ampliaciones

Hasta ahora hemos mostrado la funcionalidad básica de la aplicación PHPBookmark. También existen distintas extensiones posibles, entre las que destacamos las siguientes:

- Una clasificación de marcadores por tipo
- Un enlace "Agregar a mis marcadores" para las recomendaciones
- Recomendaciones basadas en los URL más populares de la base de datos o en un determinado tema
- Una interfaz administrativa para definir y administrar usuarios y temas
- Técnicas para que los marcadores recomendados sean más inteligentes y tengan mayor rapidez
- Comprobación de errores adicional de las entradas del usuario

Experimente. Es la mejor forma de aprender

## A continuación

En el siguiente proyecto crearemos un carro de la compra que permitirá a los usuarios navegar por nuestro sitio, realizar compras antes de confirmar sus pedidos y realizar un pago electrónico.



---

## 27

# Crear un carro de la compra

---

En este capítulo aprenderemos a diseñar un carro de la compra básico, que añadiremos a la base de datos Book-O-Rama que implementamos en capítulos anteriores.

También exploraremos otra opción: la configuración y el uso de un carro de la compra PHP de código abierto existente.

En caso de que no lo haya escuchado antes, el término carro de la compra (a veces también se denomina cesta de la compra) se utiliza para describir un mecanismo de compra en línea específico.

Al navegar por nuestro catálogo en línea, puede añadir artículos a su carro de la compra. Cuando termine, se pasa por la caja de la tienda, es decir, se adquieren los artículos del carro.

Para poder implementar el carro de la compra, tendremos que implementar la siguiente funcionalidad:

- Una base de datos de los productos que queremos comercializar en línea.
- Un catálogo en línea de productos, enumerados por categoría.
- Un carro de la compra para almacenar los artículos que el usuario quiere adquirir.
- Una secuencia de comandos de caja que procese los detalles del pago y del envío.
- Una interfaz de administración.

## El problema

Probablemente recuerde la base de datos Book-O-Rama que desarrollamos en capítulos anteriores. En este proyecto, implementaremos la tienda en línea de Book-O-Rama y haremos que funcione. Los requisitos de este sistema son los siguientes:

- Necesitamos una forma de conectar la base de datos al navegador del usuario. Los usuarios deben poder examinar los artículos por categoría.
- Los usuarios deben poder seleccionar artículos del catálogo para su posterior adquisición. Tendremos que realizar el seguimiento de los artículos seleccionados.
- Cuando hayan finalizado sus compras, tendremos que sumar su pedido, procesar los detalles de entrega y realizar el pago.
- También tendremos que diseñar una interfaz administrativa para el sitio de Book-O-Rama para que el administrador pueda añadir o modificar libros y las categorías del sitio.

## Componentes de la solución

A continuación analizaremos las soluciones de cada uno de los requisitos expuestos anteriormente.

### Generar un catálogo en línea

Ya disponemos de una base de datos para el catálogo Book-O-Rama. Sin embargo, para esta aplicación seguramente necesitaremos modificar y añadir algunos elementos, como por ejemplo añadir categorías de libros, como indicamos en los requisitos. También necesitamos incluir en la base de datos existente cierta información sobre envíos, direcciones, detalles de pagos, etc. Ya sabemos cómo diseñar un interfaz en una base de datos MySQL por medio de PHP, por lo que esta parte de la solución será muy sencilla.

Es recomendable utilizar transacciones para completar los pedidos de los clientes. Para ello, tendremos que convertir las tablas de Book-O-Rama para que utilicen el motor de almacenamiento InnoDB, un proceso muy sencillo.

### Realizar el seguimiento de las compras de un usuario mientras compra

Disponemos de dos formas de realizar el seguimiento de las compras de un usuario mientras éste compra. Por un lado, podemos añadir sus selecciones a la

base de datos y, por otro, utilizar una variable de sesión. El uso de una variable de sesión para realizar el seguimiento de las selecciones de una página a otra resulta más sencillo de escribir ya que no tendremos que consultar constantemente la base de datos para obtener dicha información. También evitaremos acumular en la base de datos una gran cantidad de datos inservibles de usuarios que simplemente han estado navegando y después se lo han pensado mejor.

Por ello, necesitaremos diseñar una variable de sesión o un conjunto de variables para almacenar las selecciones de un usuario. Cuando éste termine de realizar sus compras y efectúe el pago, añadiremos esta información a la base de datos como registro de la transacción.

También podemos utilizar estos datos para mostrar un resumen del estado actual del carro en una esquina de la página, para que el usuario sepa en cualquier momento cuánto puede gastar.

## Implementar un sistema de pago

En este proyecto, sumaremos el pedido del usuario y anotaremos los detalles de entrega. No procesaremos los pagos. Existe una gran cantidad de sistemas de pago disponibles, cada uno con una implementación diferente. Escribiremos una función ficticia que se pueda reemplazar con una interfaz en el sistema seleccionado.

Los sistemas de pago se suelen vender en áreas geográficas más específicas que este libro. Por lo general, el funcionamiento de las distintas interfaces de procesamiento en tiempo real es muy similar. Tendrá que contratar una cuenta con una entidad bancaria en función de las tarjetas que acepte. Su proveedor de sistemas de pago especificará los parámetros que debe pasar a su sistema.

El sistema de pagos transmitirá sus datos al banco y devolverá un código correcto o uno de los distintos tipos de códigos de error. A cambio de pasar nuestros datos, el sistema le cargará una cuota fija o anual, así como una comisión en función del número o del valor de las transacciones. Algunos proveedores cobran incluso por transacciones anuladas.

El sistema de pagos que seleccione necesitará información del usuario (por ejemplo, un número de tarjeta de crédito), información que nos identifique (para especificar en qué cuenta se va a realizar el cargo) y la suma total de la transacción.

Podemos determinar el total de un pedido a partir de la variable de sesión del carro del usuario. Registraremos los detalles del pedido final en la base de datos y, al mismo tiempo, nos desharemos de la variable de sesión.

## Diseñar una interfaz de administración

Además de todo esto, diseñaremos una interfaz de administración que nos permitirá añadir, eliminar y modificar libros y categorías en la base de datos.

Una modificación muy habitual que podemos realizar es cambiar el precio de un producto (por ejemplo, para ofertas especiales o rebajas). Esto significa que al alma-

cenar el pedido de un cliente, también tendremos que almacenar el precio que haya pagado por un artículo. Nuestra contabilidad sería desastrosa si los únicos registros que tuviéramos fueran los artículos pedidos por cada cliente y el precio actual de cada uno de ellos. Esto también significa que si el cliente devuelve o cambia un artículo, se le abone la cantidad correspondiente.

En este ejemplo no diseñaremos una interfaz de seguimiento de todos los pedidos. Puede añadir una que se ajuste a sus necesidades a este sistema básico.

## Presentación de la solución

A continuación combinaremos todas las piezas. El sistema cuenta con dos vistas básicas: la vista del usuario y la del administrador. Después de determinar la funcionalidad necesaria, definimos dos diseños de flujo del sistema, uno para cada vista, que mostramos en las figuras 27.1 y 27.2 respectivamente.

En la figura 27.1 se muestran los enlaces principales entre las secuencias de comandos de la parte del usuario del sitio. En primer lugar, el cliente accede a la página principal, en la que se enumeran todas las categorías de libros del sitio. Desde aquí, puede acceder a una categoría determinada y, tras ello, a los detalles concretos del libro.

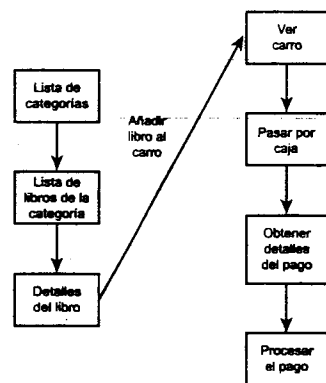


Figura 27.1. La vista de usuario del sistema Book-O-Rama permite a los usuarios examinar los libros por categoría, ver detalles de los libros, añadirlos al carro y comprarlos.

A cada usuario se le proporciona un enlace para añadir un libro concreto a su carro. Desde el carro, podrá salir de la tienda en línea.

En la figura 27.2 puede ver la interfaz de administración. Tiene más secuencias de comandos, pero no gran cantidad de código nuevo. Estas secuencias de comandos permiten al administrador registrar y añadir categorías y libros.

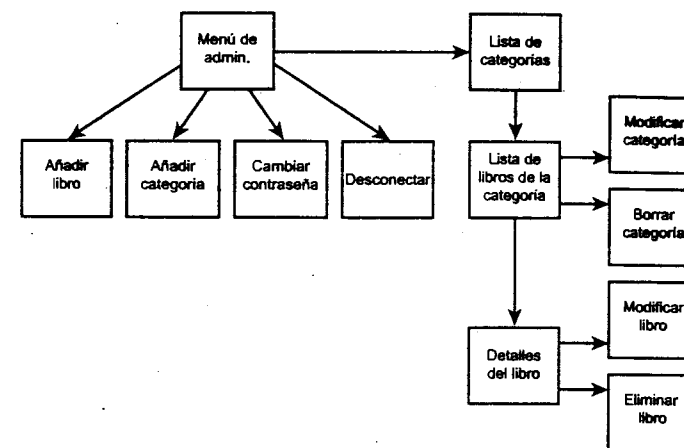


Figura 27.2. La vista de administración del sistema Book-O-Rama permite añadir, modificar y eliminar libros y categorías.

La forma más sencilla de implementar la modificación y eliminación de libros y categorías consiste en mostrar al administrador una versión ligeramente distinta de la interfaz de usuario en el sitio. El administrador puede seguir navegando por libros y categorías pero en lugar de tener acceso al carro de la compra, podrá acceder a un determinado libro o categoría y modificar o eliminar dicho libro o categoría. Si conseguimos que ambas secuencias de comandos funcionen tanto con usuarios como con administradores, nos ahorremos tiempo y esfuerzo.

Los tres módulos de código principales para esta aplicación son los siguientes:

- Catálogo
- Carro de la compra y procesamiento de pedidos (los hemos agrupado porque están íntimamente relacionados)
- Administración

Como en el proyecto anterior, tendremos que generar y utilizar una serie de bibliotecas de funciones. En este proyecto, utilizaremos un API de funciones similar al anterior. Intentaremos agrupar las partes del código que generen HTML en una misma biblioteca para cumplir el principio de separación entre lógica y contenido y, lo más importante, para que nuestro código resulte más fácil de leer y de mantener. También tendremos que realizar algunos cambios en la base de datos Book-O-Rama. Hemos cambiado el nombre de la base de datos por book\_sc para distinguirla de la que creamos en capítulos anteriores.

Todo el código de este proyecto se incluye en el CD-ROM. En la tabla 27.1 encontrará un resumen de los archivos de la aplicación.

Tabla 27.1. Archivos de la aplicación Carro de la compra.

| Nombre                   | Módulo             | Descripción                                                                                       |
|--------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| index.php                | Catálogo           | Página principal del sitio para los usuarios. Muestra una lista de las categorías del sistema.    |
| show_cat.php             | Catálogo           | Muestra al usuario todos los libros de una determinada categoría.                                 |
| show_book.php            | Catálogo           | Muestra al usuario los detalles de un libro en concreto.                                          |
| show_cart.php            | Carro de la compra | Muestra al usuario los contenidos de su carro. También se utiliza para añadir artículos al carro. |
| checkout.php             | Carro de la compra | Presenta al usuario los detalles del pedido. Obtiene datos de envío.                              |
| purchase.php             | Carro de la compra | Obtiene detalles de pago del usuario.                                                             |
| process.php              | Carro de la compra | Procesa los detalles de pago y añade el pedido a la base de datos.                                |
| login.php                | Administración     | Permite al administrador conectarse para realizar cambios.                                        |
| logout.php               | Administración     | Desconecta al usuario administrador.                                                              |
| admin.php                | Administración     | Menú principal de administración.                                                                 |
| change_password_form.php | Administración     | Formulario para que el administrador pueda cambiar su contraseña.                                 |
| change_password.php      | Administración     | Cambia la contraseña del administrador.                                                           |
| insert_category_form.php | Administración     | Formulario para que el administrador pueda añadir una nueva categoría a la base de datos.         |
| insert_category.php      | Administración     | Añade la nueva categoría a la base de datos.                                                      |
| insert_book_form.php     | Administración     | Formulario para que el administrador pueda añadir un nuevo libro al sistema.                      |
| insert_book.php          | Administración     | Añade el nuevo libro a la base de datos.                                                          |
| edit_category_form.php   | Administración     | Formulario para que el administrador pueda modificar una categoría.                               |
| edit_category.php        | Administración     | Actualiza las categorías en la base de datos.                                                     |
| edit_book_form.php       | Administración     | Formulario para que el administrador modifique los detalles de un libro.                          |
| edit_book.php            | Administración     | Actualiza el libro en la base de datos.                                                           |
| delete_category.php      | Administración     | Elimina una categoría de la base de datos.                                                        |

| Nombre             | Módulo         | Descripción                                                                       |
|--------------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| delete_book.php    | Administración | Elimina un libro de la base de datos.                                             |
| book_sc_fns.php    | Funciones      | Colección de archivos de inclusión de esta aplicación.                            |
| admin_fns.php      | Funciones      | Colección de funciones utilizadas por las secuencias de comandos administrativas. |
| book_fns.php       | Funciones      | Colección de funciones para almacenar y recuperar datos sobre libros.             |
| order_fns.php      | Funciones      | Colección de funciones para almacenar y recuperar datos sobre pedidos.            |
| output_fns.php     | Funciones      | Colección de funciones para representar HTML.                                     |
| data_valid_fns.php | Funciones      | Colección de funciones para validar entradas de datos.                            |
| db_fns.php         | Funciones      | Colección de funciones para conectarse a la base de datos book_sc.                |
| user_auth_fns.php  | Funciones      | Colección de funciones para autenticar usuarios administrativos.                  |
| book_sc.sql        | SQL            | SQL para definir la base de datos book_sc.                                        |
| populate.sql       | SQL            | SQL para añadir datos de ejemplo a la base de datos book_sc.                      |

A continuación veremos la implementación de cada uno de estos módulos.

#### Nota

Esta aplicación tiene una gran cantidad de código. Gran parte del mismo implementa funcionalidad que ya hemos visto (en especial en el capítulo anterior) como por ejemplo el almacenamiento y recuperación de datos de la base de datos, y la autenticación del usuario administrativo. Nos detendremos brevemente en este código, ya que nos centraremos en las funciones del carro de la compra.

Para que el código de este proyecto funcione como está escrito, tendrá que activar las comillas mágicas. Si no lo ha hecho antes, tendrá que añadir `addslashes()` a los datos destinados a la base de datos MySQL. Lo hemos utilizado como método abreviado útil.

Puede activar las comillas mágicas en cada directorio de un archivo `.htaccess` por medio de la directiva

```
php_value magic_quotes_gpc on.
```



## Implementar la base de datos

Como hemos mencionado anteriormente, hemos realizado algunos cambios en la base de datos Book-O-Rama que presentamos en un capítulo anterior. El código de SQL para crear la base de datos book\_sc se muestra en el listado 27.1.

Listado 27.1. book\_sc.sql. Código SQL para crear la base de datos book\_sc.

```
create database book_sc;

use book_sc;

create table customers
(
 customerid int unsigned not null auto_increment primary key,
 name char(60) not null,
 address char(80) not null,
 city char(30) not null,
 state char(20),
 zip char(10),
 country char(20) not null
) type=InnoDB

create table orders
(
 orderid int unsigned not null auto_increment primary key,
 customerid int unsigned not null,
 amount float(6,2),
 date date not null,
 order_status char(10),
 ship_name char(60) not null,
 ship_address char(80) not null,
 ship_city char(30) not null,
 ship_state char(20),
 ship_zip char(10),
 ship_country char(20) not null
) type=InnoDB

create table books
(
 isbn char(13) not null primary key,
 author char(100),
 title char(100),
 catid int unsigned,
 price float(4,2) not null,
 description varchar(255)
) type=InnoDB

create table categories
(
 catid int unsigned not null auto_increment primary key,
 catname char(60) not null
) type=InnoDB
```

```
create table order_items
(
 orderid int unsigned not null references orders(orderid),
 isbn char(13) not null references books(isbn),
 item_price float(4,2) not null,
 quantity tinyint unsigned not null,
 primary key (orderid, isbn)
) type=InnoDB

create table admin
(
 username char(16) not null primary key,
 password char(40) not null
);

grant select, insert, update, delete
on book_sc.*
to book_sc@localhost identified by 'password';
```

Aunque la interfaz Book-O-Rama original era totalmente válida, ahora disponemos de algunos requisitos adicionales que tendrán que estar disponibles en línea. A continuación se enumeran los cambios que hemos realizado en la base de datos original:

- Hemos añadido más campos de dirección para los clientes. Ahora es más importante ya que queremos crear una aplicación más realista.
- Hemos añadido una dirección de envío al pedido. Puede que la dirección de contacto de un cliente no sea la misma que la dirección de envío, sobre todo si está utilizando el sitio para comprar un regalo.
- Hemos añadido una tabla de categorías y un id. de categorías a la tabla de libros. Al clasificar los libros en categorías resultará más sencillo navegar por el sitio.
- Hemos añadido item\_price a la tabla order\_items para indicar que el precio de un artículo puede cambiar. Queremos saber lo que costaba cuando lo adquirió el cliente.
- Hemos añadido una tabla admin para almacenar los detalles de conexión y la contraseña del administrador.
- Hemos eliminado la tabla reviews (puede añadirla como extensión al proyecto). En su lugar, cada libro dispone de un campo de descripción en el que se incluye una breve información sobre el mismo.
- Hemos cambiado el motor de almacenamiento a InnoDB, para poder utilizar claves secundarias y transacciones al introducir información sobre los pedidos de los clientes.

Para configurar esta base de datos en nuestro sistema, es necesario ejecutar la secuencia de comandos book\_sc.sql a través de MySQL como usuario raíz:

```
mysql -u root -p < book_sc.sql
```

(Tendrá que indicar su contraseña raíz.)

Antes de nada, tendrá que cambiar la contraseña del usuario `book_sc` por otra distinta. Si cambia la contraseña en `book_sc` también tendrá que cambiarla en `db_fns.php` (como veremos en breve).

Hemos incluido también un archivo de datos de ejemplo con el nombre `populate.sql`. Puede añadir los datos a la base de datos si lo ejecuta desde MySQL de la misma forma.

## Implementar el catálogo en línea

Esta aplicación cuenta con tres secuencias de comandos de catálogo: la página principal, la página de categorías y la página de detalles de libros.

La página principal del sitio se genera por medio de la secuencia de comandos `index.php`, cuyo resultado se muestra en la figura 27.3.

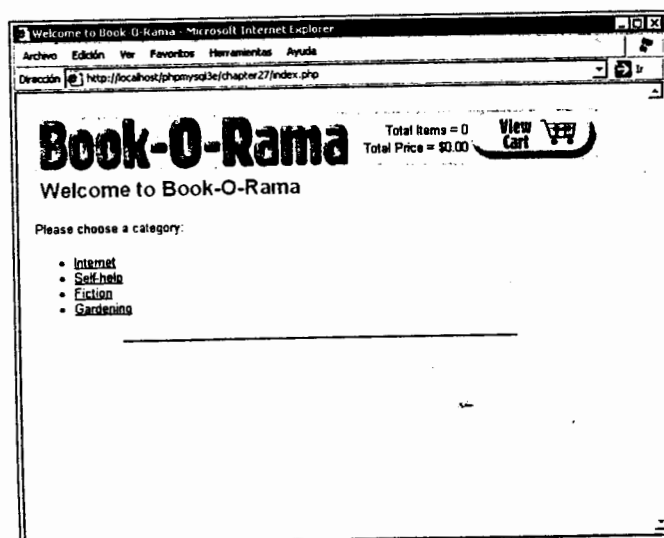


Figura 27.3. La página inicial del sitio enumera las categorías de libros en venta.

Comprobaré que, además de la lista de categorías del sitio, hay un enlace al carro de la compra en la esquina superior derecha así como información resumida de los contenidos del mismo. Esto aparecerá en todas las páginas mientras el usuario navega y realiza sus compras. Si el usuario pulsa sobre una de las categorías, accederá a la página de categorías, generada por la secuencia de comandos `show_cat.php`. La página de categorías de la sección de libros sobre Internet se muestra en la figura 27.4.

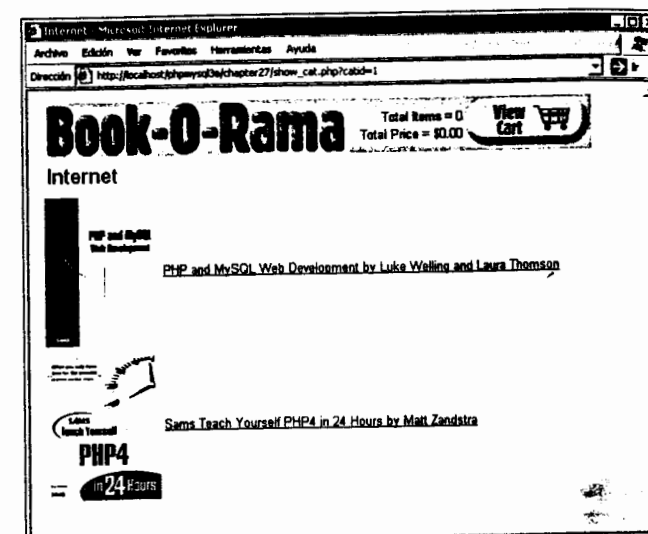


Figura 27.4. Cada uno de los libros de una categoría incluye una fotografía.

Todos los libros de la categoría Internet se enumeran en forma de enlace. Si el usuario pulsa sobre uno de estos enlaces, accederá a la página de detalles del libro. En la figura 27.5 puede ver una página de detalles de un libro.

En esta página, así como el enlace View Cart, vemos un enlace Add to Cart que permite al usuario seleccionar un artículo. Lo describiremos más adelante cuando veamos cómo se genera el carro de la compra.

A continuación analizaremos detalladamente cada una de estas secuencias de comandos.

## Enumerar categorías

La primera secuencia de comandos, `index.php`, enumera todas las categorías de la base de datos. Se muestra en el listado 27.2.

Listado 27.2. `index.php`. Secuencia de comandos para generar la página inicial del sitio.

```
<?php
require ('book_sc_fns.php');
// El carro de la compra necesita sesiones; inicie una
session_start();
do_html_header('Welcome to Book-O-Rama');

echo '<p>Please choose a category:</p>';
```

```
// obtenga categorías de la base de datos
$cat_array = get_categories();

// muéstrelas como enlaces a las páginas del catálogo
display_categories($cat_array);

// si se conecta como administrador, muestre enlaces para añadir,
// eliminar y modificar categorías
if(isset($_SESSION['admin_user']))
{
 display_button('admin.php', 'admin-menu', 'Admin Menu');
}
do_html_footer();
?>
```

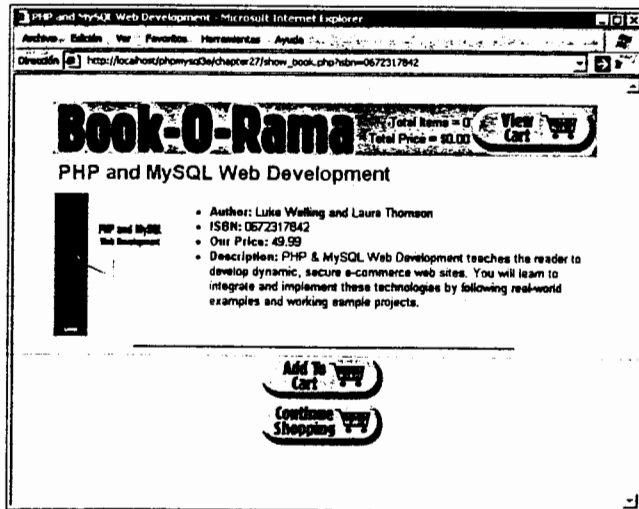


Figura 27.5. Cada libro cuenta con una página de detalles en la que se muestra información adicional así como una extensa descripción.

En primer lugar, la secuencia añade `book_sc.php`, el archivo que incluye todas las bibliotecas de funciones de esta aplicación.

Tras ello, es necesario iniciar una sesión, para que la funcionalidad del carro de la compra sea efectiva. Todas las páginas del sitio utilizarán esta sesión.

Hay varias llamadas a funciones de representación HTML como `do_html_header()` y `do_html_footer()` (ambas incluidas en `output_fns.php`). También tenemos un código que comprueba si el usuario se ha conectado como administrador y que le ofrece distintas opciones si lo ha hecho, como veremos en el apartado de funciones de administración. La parte más importante de esta secuencia de comandos es:

```
// obtenga categorías de la base de datos
$cat_array = get_categories();

// muéstrelas como enlaces a las páginas del catálogo
display_categories($cat_array);
```

Las funciones `get_categories()` y `display_categories()` se encuentran en las bibliotecas de funciones `book_fns.php` y `output_fns.php`, respectivamente. La función `get_categories()` devuelve una matriz de las categorías del sistema que, tras ello, se pasa a `display_categories()`. En el listado 27.3 podemos ver el código de `get_categories()`.

Listado 27.3. Función `get_categories()` de `book_fns.php`. Esta función recupera una lista de categorías de la base de datos.

```
function get_categories()
{
 // consulte la base de datos para obtener una lista de categorías
 $conn = db_connect();
 $query = 'select catid, catname
 from categories';
 $result = @conn->query($query);
 if (!$result)
 return false;
 $num_cats = @$result->num_rows;
 if ($num_cats == 0)
 return false;
 $result = db_result_to_array($result);
 return $result;
}
```

Como puede comprobar, esta función se conecta a la base de datos y recupera una lista de todos los Id. y nombres de categoría. Hemos escrito y utilizado una función denominada `db_result_to_array()` que se encuentra en `db_fns.php`. Esta función se muestra en el listado 27.4.

Adopta un identificador de resultados MySQL y devuelve una matriz de errores indexada numéricamente en la que cada fila es una matriz asociativa.

Listado 27.4. Función `db_result_to_array()` de `db_fns.php`. Función que convierte un identificador de resultados MySQL en una matriz de resultados.

```
function db_result_to_array($result)
{
 $res_array = array();
 for ($count=0; $row = $result->fetch_assoc(); $count++)
 $res_array[$count] = $row;

 return $res_array;
}
```

En nuestro caso, devolveremos esta matriz de nuevo a `index.php` donde la pasaremos a la función `display_categories()` de `output_fns.php`. Esta fun-

ción muestra cada categoría en forma de enlace a una página que contiene los libros de dicha categoría. En el listado 27.5 podemos ver el código de la función.

**Listado 27.5.** Función `display_categories()` de `output_fns.php`. Función que muestra una matriz de categorías como lista de enlaces a dichas categorías.

```
function display_categories($cat_array)
{
 if (!is_array($cat_array))
 {
 echo 'No categories currently available
';
 return;
 }
 echo '';
 foreach ($cat_array as $row)
 {
 $url = 'show_cat.php?catid=' . ($row['catid']);
 $title = $row['catname'];
 echo '';
 do_html_url($url, $title);
 echo '';
 }
 echo '';
 echo '<hr />';
}
```

Esta función convierte cada una de las categorías de la base de datos en enlaces. Todos los enlaces llevan a la siguiente secuencia de comandos, `show_cat.php`, pero cada uno tiene un parámetro distinto, el Id. de la categoría o `catid` (se trata de un número exclusivo generado por MySQL y que se utiliza para identificar la categoría).

Este parámetro a la siguiente secuencia de comandos determinará en qué categoría nos encontramos.

## Enumerar los libros de una categoría

El proceso para enumerar libros de una categoría es muy similar. La secuencia de comandos encargada de ello es `show_cat.php`, que podemos ver en el listado 27.6.

**Listado 27.6.** `show_cat.php`. Esta secuencia de comandos muestra los libros de una determinada categoría.

```
<?php
require ('book_sc_fns.php');
// El carro de la compra necesita sesiones; inicie una
session_start();

$catid = $_GET['catid'];
$name = get_category_name($catid);

do_html_header($name);
```

```
// obtenga la información del libro de la base de datos
$book_array = get_books($catid);

display_books($book_array);

// si se conecta como administrador, muestre enlaces para añadir
// y eliminar libros
if (isset($_SESSION['admin_user']))
{
 display_button('index.php', 'continue', 'Continue Shopping');
 display_button('admin.php', 'admin-menu', 'Admin Menu');
 display_button("edit_category_form.php?catid=$catid",
 'edit-category', 'Edit Category');
}
else
 display_button('index.php', 'continue-shopping', 'Continue Shopping');

do_html_footer();
?>
```

Esta secuencia de comandos tiene una estructura muy similar a la de la página de índice, a excepción de que recupera libros en lugar de categorías.

Como de costumbre empezamos con `session_start()` y, tras ello, convertimos el Id. de categoría que hemos obtenido en un nombre de categoría por medio de la función `get_category_name()`, como se indica a continuación:

```
$name = get_category_name($catid);
```

Esta función busca el nombre de la categoría en la base de datos. Su código se muestra en el listado 27.7.

**Listado 27.7.** Función `get_category_name()` de `book_fns.php`. Esta función convierte un Id. de categoría en un nombre de categoría.

```
function get_category_name($catid)
{
 // consulte la base de datos para obtener el nombre de un Id. de categoría
 $catid = intval($catid);
 $conn = db_connect();
 $query = "select catname
 from categories
 where catid = $catid";
 $result = @$conn->query($query);
 if (!$result)
 return false;
 $num_cats = $result->num_rows;
 if ($num_cats == 0)
 return false;
 $row = $result->fetch_object();
 return $row->catname;
}
```

Una vez recuperado el nombre de la categoría, podemos representar un encabezado HTML y proceder a recuperar y enumerar los libros de la base de datos que se corresponden con la categoría seleccionada, como se muestra a continuación:

```
$book_array = get_books($catid);
display_books($book_array);
```

Las funciones `get_books()` y `display_books()` son muy similares a las funciones `get_categories()` y `display_categories()`, por lo que no las describiremos. La única diferencia es que estamos recuperando información de la tabla de libros en lugar de la de categorías.

La función `display_books()` proporciona un enlace a todos los libros de una categoría por medio de la secuencia de comandos `show_book.php`. De nuevo, a cada enlace se le añade un parámetro como sufijo. En esta ocasión es el ISBN del libro en cuestión.

En la parte inferior de la secuencia de comandos `show_cat.php`, verá que hay un código para representar funciones adicionales si se conecta un administrador, como veremos en el apartado sobre funciones administrativas.

## Mostrar detalles sobre un libro

La secuencia de comandos `show_book.php` adopta como parámetro un ISBN y recupera y muestra los detalles del libro en cuestión. El código de esta secuencia de comandos se incluye en el listado 27.8.

**Listado 27.8.** `show_book.php`. Esta secuencia de comandos muestra los detalles de un determinado libro.

```
<?php
require ('book_sc_fns.php');
// El carro de la compra necesita sesiones; inicie una
session_start();

$isbn = $_GET['isbn'];

// obtenga este libro de la base de datos
$book = get_book_details($isbn);
do_html_header($book['title']);
display_book_details($book);

// defina un URL para el "botón de continuación"
$target = 'index.php';
if($book['catid'])
{
 $target = 'show_cat.php?catid='.$book['catid'];
}
// si se conecta como administrador, muestre enlaces para modificar libros
if(check_admin_user())
{
 display_button("edit_book_form.php?isbn=$isbn", 'edit-item', 'Edit Item');
 display_button('admin.php', 'admin-menu', 'Admin Menu');
 display_button($target, 'continue', 'Continue');
}
else
{
```

```
display_button("show_cart.php?new=$isbn", 'add-to-cart', 'Add '
 . $book['title'] . ' To My Shopping Cart');
display_button($target, 'continue-shopping', 'Continue Shopping');
}

do_html_footer();
?>
```

Esta secuencia de comandos realiza el mismo tipo de acciones que hemos descrito en páginas anteriores. En primer lugar iniciamos la sesión y, tras ello, utilizamos

```
$book = get_book_details($isbn);
```

para obtener de la base de datos la información del libro y

```
display_book_details($book);
```

para representar los datos en HTML. Conviene mencionar que `display_book_details()` busca un archivo de imagen para el libro como `images/$isbn.jpg`. Si este archivo no existe, no se muestra ninguna imagen. El resto de la secuencia de comandos configura la navegación. Un usuario normal tendrá las opciones Continue Shopping, lo que le devolverá a la página de categorías y Add to Cart, que añadirá el libro al carro de la compra. Si el usuario se ha conectado como administrador, dispondrá de opciones diferentes, que analizaremos más adelante. Con esto se completan los elementos básicos del sistema de catálogo. A continuación describiremos el código correspondiente a la funcionalidad del carro de la compra.

## Implementar el carro de la compra

La funcionalidad del carro de la compra se centra en la variable de sesión `cart`. Se trata de una matriz asociativa que utiliza ISBN como claves y cantidades como valores. Por ejemplo, si añadimos una sola copia de este libro al carro de la compra, la matriz contendrá

```
0672317842=> 1
```

Es decir, una copia del libro con el ISBN 0672317842. Cuando añadimos artículos al carro, se añaden a esta matriz. Cuando revisamos el carro, utilizamos la matriz `cart` para buscar los detalles completos de los artículos en la base de datos.

También utilizamos otras dos variables de sesión para controlar la pantalla del encabezado que muestra Total Items y Total Price. Estas variables son `items` y `total_price` respectivamente.

## Utilizar la secuencia de comandos `show_cart.php`

En primer lugar veremos cómo se implementa el código del carro de la compra por medio de la secuencia de comandos `show_cart.php`. Se trata de la secuencia

de comandos que muestra la página a la que accedemos si pulsamos sobre cualquier enlace View Cart o Add to Cart. Si invocamos `show_cart.php` sin parámetros, podremos ver los contenidos de la misma. Si la invocamos con un ISBN como parámetro, se añadirá al carro el artículo que tenga dicho ISBN.

Para comprenderlo, fíjese en la figura 27.6.

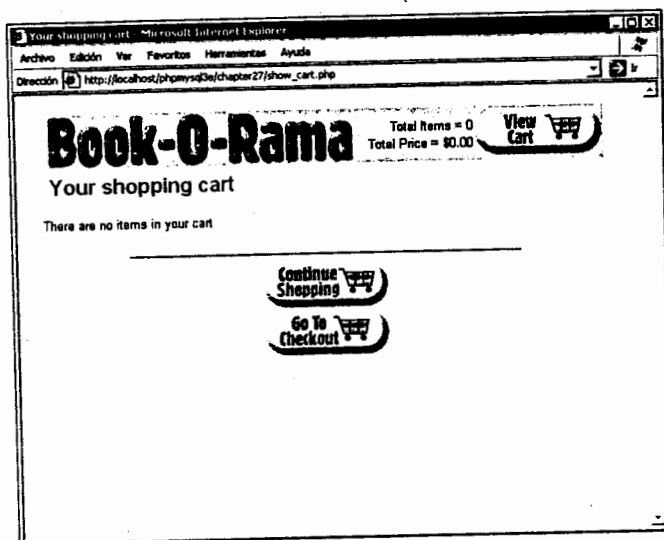


Figura 27.6. La secuencia de comandos `show_cart.php` sin parámetros muestra únicamente el contenido de nuestro carro.

En este caso, hemos pulsado sobre el enlace View Cart con el carro vacío, es decir, no hemos seleccionado ningún artículo para su compra.

En la figura 27.7 podemos ver el carro después de seleccionar dos libros. En este caso, hemos accedido a esta página tras pulsar sobre el enlace Add to Cart de la página `show_book.php` del libro *PHP and MySQL Web Development*. Si se fija en la barra de URL, verá que en esta ocasión hemos invocado la secuencia de comandos con un parámetro. El parámetro es `new` y tiene el valor `0672317842`, es decir, el ISBN del libro que acabamos de añadir al carro.

Comprobará que desde esta página tenemos dos opciones. Hay un botón **Save Changes** que podemos utilizar para cambiar la cantidad de artículos del carro. Para ello, podemos modificar las cantidades directamente y pulsar **Save Changes**. De hecho se trata de un botón de envío que nos lleva de nuevo a la secuencia de comandos `show_cart.php` para actualizar el carro.

Además, hay un botón **Go to Checkout** que el usuario puede pulsar cuando quiera salir, como veremos más adelante.

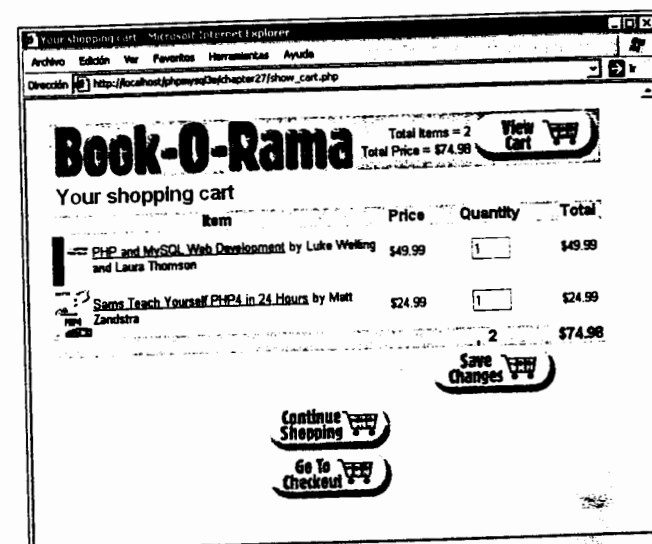


Figura 27.7. La secuencia `show_cart.php` con el nuevo parámetro añade un nuevo artículo al carro.

Por el momento, nos detendremos en el código de la secuencia de comandos `show_cart.php`, que se muestra en el listado 27.9.

Listado 27.9. `show_cart.php`. Esta secuencia de comandos controla el carro de la compra.

```
<?php
require ('book_sc_fns.php');
// El carro de la compra necesita sesiones; inicie una
session_start();

@ $new = $_GET['new'];

if ($new)
{
 //nuevo elemento seleccionado
 if (!isset($_SESSION['cart']))
 {
 $_SESSION['cart'] = array();
 $_SESSION['items'] = 0;
 $_SESSION['total_price'] = '0.00';
 }
 if (isset($_SESSION['cart'][$new]))
 $_SESSION['cart'][$new]++;
 else
 $_SESSION['cart'][$new] = 1;
}
```

```

 $_SESSION['total_price'] = calculate_price($_SESSION['cart']);
 $_SESSION['items'] = calculate_items($_SESSION['cart']);
}

if(isset($_POST['save']))
{
 foreach ($_SESSION['cart'] as $isbn => $qty)
 {
 if($_POST[$isbn] == '0')
 unset($_SESSION['cart'][$isbn]);
 else
 $_SESSION['cart'][$isbn] = $_POST[$isbn];
 }
 $_SESSION['total_price'] = calculate_price($_SESSION['cart']);
 $_SESSION['items'] = calculate_items($_SESSION['cart']);
}

do_html_header('Your shopping cart');

if($_SESSION['cart'] && array_count_values($_SESSION['cart']))
 display_cart($_SESSION['cart']);
else
{
 echo '<p>There are no items in your cart</p>';
 echo '<hr />';
}

$target = 'index.php';

// si acaba de añadir un elemento al carro, continúe comparando en dicha
// categoría
if($new)
{
 $details = get_book_details($new);
 if($details['catid'])
 $target = 'show_cat.php?catid='.$details['catid'];
}

display_button($target, 'continue-shopping', 'Continue Shopping');

// utilice esto si ha configurado SSL
// $path = $_SERVER['PHP_SELF'];
// $server = $_SERVER['SERVER_NAME'];
// $path = str_replace('show_cart.php', '', $path);
// display_button('https://'.$server.$path.'checkout.php',
// 'go-to-checkout', 'Go To Checkout');

// si no ha configurado SSL, utilice el siguiente código
display_button('checkout.php', 'go-to-checkout', 'Go To Checkout');

do_html_footer();
?>

```

En esta secuencia de comandos hay tres partes principales: la representación del carro, la inclusión de los artículos en el carro y la aplicación de los cambios. Describiremos cada una de estas partes en los siguientes apartados.

## Ver el carro

Independientemente de la página de la que vengamos, podremos mostrar el contenido del carro. En el caso básico, cuando un usuario acaba de pulsar **View Cart**, la única parte del código que se ejecutará es la que mostramos a continuación:

```

if($_SESSION['cart'] && array_count_values($_SESSION['cart']))
 display_cart($_SESSION['cart']);
else
{
 echo '<p>There are no items in your cart</p>';
 echo '<hr />';
}

```

Como puede comprobar, si tenemos un cuadro con algún tipo de contenido, invocaremos la función `display_cart()`. Si el carro está vacío, mostraremos el correspondiente mensaje al usuario.

La función `display_cart()` simplemente imprime los contenidos del carro en un formato HTML legible, como puede comprobar en las figuras 27.6 y 27.7. El código de esta función se incluye en `output_fns.php` que mostramos en el listado 27.10. Aunque es una función de representación, es bastante compleja, razón por la que la incluimos a continuación.

**Listado 27.10.** Función `display_cart()` de `output_fns.php`. Esta función aplica un formato a los contenidos del carro de la compra y los imprime.

```

function display_cart($cart, $change = true, $images = 1)
{
 // muestre los artículos del carro de la compra
 // opcionalmente permita cambios (true o false)
 // opcionalmente incluya imágenes (1 - sí, 0 - no)

 echo '<table border="0" width="100%" cellpadding="0">
 <tr><th colspan="'.(1+$images).'" bgcolor="#cccccc">Item</th>
 <th bgcolor="#cccccc">Price</th><th bgcolor="#cccccc">Quantity</th>
 <th bgcolor="#cccccc">Total</th></tr>';

 //muestre cada elemento como fila de una tabla
 foreach ($cart as $isbn => $qty)
 {
 $book = get_book_details($isbn);
 echo '<tr>';
 if($images == true)
 {
 echo '<td align="left">';
 if (file_exists('images/'.$isbn.'.jpg'))
 {
 $size = GetImageSize('images/'.$isbn.'.jpg');
 if($size[0]>0 && $size[1]>0)
 {
 echo '';
 }
 else
 echo ' ';
 echo '</td>';
}
echo '<td align="left">';
echo ''.$book['title'].
 ' by '.$book['author'];
echo '</td><td align="center">'.$number_format($book['price'], 2);
echo '</td><td align="center">';
// si permitimos cambios, las cantidades se muestran en cuadros de texto
if ($change == true)
 echo '<input type="text" name="'.$isbn.'" value="'.$qty.'" size="3">';
else
 echo $qty;
echo '</td><td align="center">'.$number_format($book['price']*$qty, 2)
 '</td></tr>\n';
}
// muestre el total de filas
echo '<tr>
 <th colspan="'.(2+$images).'" bgcolor="#cccccc"> </th>
 <th align="center" bgcolor="#cccccc">
 '.$_SESSION['items'].'
 </th>
 <th align="center" bgcolor="#cccccc">
 '.$number_format($_SESSION_VARS['total_price'], 2).
 </th>
</tr>';
// muestre el botón para guardar cambios
if ($change == true)
{
 echo '<tr>
 <td colspan="'.(2+$images).'"> </td>
 <td align="center">
 <input type="hidden" name="save" value="true">
 <input type="image" src="images/save_changes.gif"
 border="0" alt="Save Changes">
 </td>
 <td> </td>
 </tr>';
}
echo '</form></table>';
}

```

El flujo básico de esta función se describe a continuación:

1. Realiza un bucle por cada uno de los artículos del carro y pasa el ISBN de cada uno a `get_book_details()` para que podamos resumir los detalles de cada libro.
2. Proporciona una imagen para cada libro, si existe alguna. En este caso utilizamos las etiquetas HTML de altura y anchura de imagen para reducir el tamaño de la misma. Esto significa que las imágenes aparecerán ligeramente

distorsionadas pero lo suficientemente reducidas para poder utilizarlas (siempre puede cambiar el tamaño con ayuda de la biblioteca `gd` que describimos en un capítulo anterior o generar manualmente imágenes de distinto tamaño para cada producto).

3. Cada entrada del carro dispone de un enlace al correspondiente libro, es decir, a `show_book.php` con el ISBN como parámetro.
4. Si invocamos la función con el parámetro `change` configurado como `true` (sin configurar adopta `true` de forma predeterminada), muestra los cuadros con las cantidades en forma de formulario con el botón **Save Changes** en la parte final (al volver a utilizar esta función después de salir, el usuario no debe poder cambiar su pedido).

Realmente esta función no es excesivamente complicada, pero requiere una gran cantidad de trabajo, por lo que debería repasarla con atención.

## Añadir artículos al carro

Si un usuario ha accedido a la página `show_cart.php` tras pulsar el botón **Add to Cart**, tendremos que realizar algunas operaciones antes de poder mostrarle los contenidos de su carro. En concreto, será necesario añadir el correspondiente artículo al carro, como indicamos a continuación.

En primer lugar, si el usuario todavía no ha añadido artículos al carro, no tendrá un carro, por lo que será necesario crear uno:

```

if (!isset($_SESSION_VARS['cart']))
{
 $_SESSION['cart'] = array();
 $_SESSION['items'] = 0;
 $_SESSION['total_price'] = '0.00';
}

```

Inicialmente, el carro está vacío. Una vez creado el carro, podemos añadir artículos al mismo:

```

if (isset($_SESSION['cart'][$new]))
 $_SESSION['cart'][$new]++;
else
 $_SESSION['cart'][$new] = 1;

```

En este caso, comprobamos si el artículo ya se encuentra en el carro. Si ya lo está, incrementamos en uno la cantidad de dicho artículo en el carro. En caso contrario, añadimos el nuevo artículo al carro.

Tras ello, será necesario calcular el precio y el número total de los artículos del carro. Para ello utilizaremos las funciones `calculate_price()` y `calculate_items()` de esta forma:

```

$_SESSION['total_price'] = calculate_price($_SESSION['cart']);
$_SESSION['items'] = calculate_items($_SESSION['cart']);

```



Estas funciones se encuentran en la biblioteca de funciones `book_fns.php`. El código de cada una de ellas se muestra en los listados 27.11 y 27.12 respectivamente.

**Listado 27.11.** Función `calculate_price()` de `book_fns.php`. Esta función calcula y devuelve el precio total de los contenidos del carro de la compra.

```
function calculate_price($cart)
{
 // calcule el precio total de todos los artículos del carro
 $price = 0.0;
 if(is_array($cart))
 {
 $conn = db_connect();
 foreach($cart as $isbn => $qty)
 {
 $query = "select price from books where isbn='$isbn'";
 $result = $conn->query($query);
 if ($result)
 {
 $item = $result->fetch_object();
 $item_price = $item->price;
 $price += $item_price*$qty;
 }
 }
 }
 return $price;
}
```

Como puede comprobar, el funcionamiento de `calculate_price()` consiste en buscar el precio de cada artículo en la base de datos. Es un poco lento, por lo que para evitar repetir esta operación más de lo necesario, almacenaremos el precio (así como el número total de artículos) como variables de sesión y solamente repetiremos los cálculos cuando el carro cambie.

**Listado 27.12.** Función `calculate_items()` de `book_fns.php`. Esta función calcula y devuelve el número total de artículos del carro de la compra.

```
function calculate_items($cart)
{
 // sume todos los artículos del carro
 $items = 0;
 if(is_array($cart))
 {
 $items=array_sum($cart);
 }
 return $items;
}
```

La función `calculate_items()` es más sencilla; simplemente suma las cantidades de cada artículo del carro para obtener el número total por medio de la función `array_sum()`. Si todavía no existe una matriz (si el carro está vacío) devuelve 0.

## Guardar el carro actualizado

Si hemos llegado a la secuencia de comandos `show_cart.php` tras pulsar el botón **Save Changes**, el proceso es ligeramente distinto. En este caso, hemos accedido a través del envío de un formulario. Si se fija en el código, comprobará que el botón **Save Changes** es el botón de envío de dicho formulario. Este formulario contiene la variable oculta `save`. Si configuramos esta variable, sabremos que hemos accedido a esta secuencia de comandos a través del botón **Save Changes**. Esto significa que probablemente el usuario ha modificado los valores de cantidad del carro y que tendremos que actualizarlos. Si observa los cuadros de texto de la parte del formulario **Save Changes** de la secuencia de comandos, comprobará que reciben el nombre del ISBN del artículo que representan, como se indica a continuación:

```
echo '<input type="text" name="$isbn" value="$qty" size="3">';
```

Fíjese ahora en la parte de la secuencia de comandos que guarda los cambios:

```
if(isset($_POST['save']))
{
 foreach ($SESSION['cart'] as $isbn => $qty)
 {
 if($_POST[$isbn] = '0')
 unset($SESSION['cart'][$isbn]);
 else
 $SESSION['cart'][$isbn] = $_POST[$isbn];
 }
 $SESSION['total_price'] = calculate_price($SESSION['cart']);
 $SESSION['items'] = calculate_items($SESSION['cart']);
}
```

Comprobará que estamos procesando el carro de la compra y que, en cada `isbn` del carro, comprobamos la variable `POST` con ese nombre. Se trata de los campos del formulario **Save Changes**. Si alguno de los campos se configura con el valor cero, eliminamos dicho artículo del carro por medio de `unset()`. En caso contrario, actualizamos el carro para que coincida con los campos del formulario, de esta forma:

```
if($_POST[$isbn] = '0')
 unset($SESSION['cart'][$isbn]);
else
 $SESSION['cart'][$isbn] = $_POST[$isbn];
```

Después de realizar las actualizaciones, utilizamos `calculate_price()` y `calculate_items()` de nuevo para determinar los nuevos valores de las variables `total_price` e `items`.

## Imprimir un resumen en la barra de encabezado

Habrá comprobado que en la barra de encabezado de todas las páginas del sitio se muestra un resumen del contenido del carro. Para obtener este resumen, se

imprimen los valores de las variables de sesión `total_price` e `item`, operación que se lleva a cabo en la función `do_html_header()`.

Estas variables se registran cuando el usuario visita por primera vez la página `show_cart.php`. También necesitaremos cierta lógica para los casos en los que el usuario no haya visitado dicha página. Esta lógica también se encuentra en la función `do_html_header()`:

```
if(!$_SESSION['items']) $_SESSION['items'] = '0';
if(!$_SESSION['total_price']) $_SESSION['total_price'] = '0.00';
```

## Salir

Cuando el usuario pulsa el botón **Go to Checkout** desde el carro de la compra, se activa la secuencia de comandos `checkout.php`. A esta página, así como a las que se encuentran por detrás de la misma, se debe acceder a través de SSL, pero la aplicación de ejemplo no le obliga a que lo haga (en capítulos anteriores encontrará más información sobre SSL). La página de salida se muestra en la figura 27.8.

| Item                                                            | Price   | Quantity | Total   |
|-----------------------------------------------------------------|---------|----------|---------|
| PHP and MySQL Web Development by Luke Welling and Laura Thomson | \$49.99 | 1        | \$49.99 |
| Sams Teach Yourself PHP4 in 24 Hours by Matt Zandstra           | \$24.99 | 1        | \$24.99 |
|                                                                 |         | 2        | \$74.98 |

**Checkout**

**Your Details**

Name:

Address:

City/Suburb:

State/Province:

Postal Code or Zip Code:

Country:

**Shipping Address (leave blank if as above)**

Name:

Figura 27.8. La secuencia de comandos `checkout.php` obtiene los detalles del cliente.

Esta secuencia de comandos requiere que el cliente introduzca su dirección (y la dirección de envío en caso de que sea diferente). Es bastante sencilla, como puede comprobar en el código del listado 27.13.

**Listado 27.13. checkout.php.** Esta secuencia de comandos obtiene los detalles del cliente.

```
<?php
//incluya nuestro conjunto de funciones
require ('book_sc_fns.php');

// El carro de la compra necesita sesiones; inicie una
session_start();

do_html_header('Checkout');

if($_SESSION['cart']&&array_count_values($_SESSION['cart']))
{
 display_cart($_SESSION['cart'], false, 0);
 display_checkout_form();
}
else
 echo '<p>There are no items in your cart</p>';

display_button('show_cart.php', 'continue-shopping', 'Continue Shopping');

do_html_footer();
?>
```

No hay nada extraño en esta secuencia de comandos. Si el carro está vacío, se lo indica al cliente; en caso contrario, muestra el formulario de la figura 27.8.

Si el usuario quiere continuar y pulsa el botón **Purchase** situado en la parte inferior del formulario, accederá a la secuencia de comandos `purchase.php`, cuyo resultado se muestra en la figura 27.9.

El código de esta secuencia de comandos es ligeramente más complejo que el de `checkout.php`. Lo mostramos en el listado 27.14.

**Listado 27.14. purchase.php.** Esta secuencia de comandos muestra los detalles del pedido en la base de datos y obtiene los detalles de pago.

```
<?php

include ('book_sc_fns.php');
// El carro de la compra necesita sesiones; inicie una
session_start();

do_html_header("Checkout");

// cree nombres de variables cortos
$name = $_POST['name'];
$address = $_POST['address'];
$city = $_POST['city'];
$zip = $_POST['zip'];
$country = $_POST['country'];

// si se completa
if($_SESSION['cart']&&$name&&$address&&$city&&$zip&&$country)
{
```

```
// se puede añadir a la base de datos
if(insert_order($_POST)!=false)
{
 //muestre el carro, sin permitir cambios y sin imágenes
 display_cart($_SESSION['cart'], false, 0);

 display_shipping(calculate_shipping_cost());

 //obtenga los datos de la tarjeta de crédito
 display_card_form($name);

 display_button('show_cart.php', 'continue-shopping', 'Continue Shopping');
}
else
{
 echo 'Could not store data, please try again.';
 display_button('checkout.php', 'back', 'Back');
}
else
{
 echo 'You did not fill in all the fields, please try again.
';
 display_button('checkout.php', 'back', 'Back');
}

do_html_footer();
?>
```

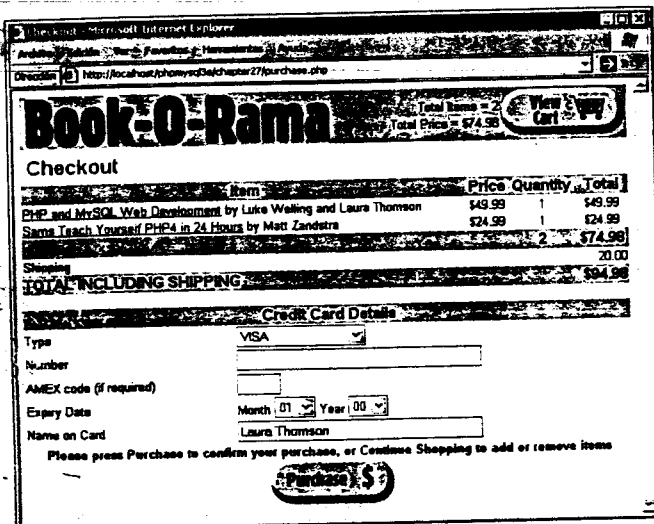


Figura 27.9. La secuencia de comandos purchase.php calcula el envío y el total del pedido, y obtiene los detalles de pago del cliente.

La lógica es muy sencilla. Comprobamos que el usuario haya completado el formulario e introducido los detalles en la base de datos por medio de la función `insert_order()`. Se trata de una función muy sencilla que añade los detalles del cliente a la base de datos. Su código se incluye en el listado 27.15.

**Listado 27.15.** Función `insert_order()` de `order_fns.php`. Esta función añade todos los detalles del pedido del cliente a la base de datos.

```
function insert_order($order_details)
{
 //extraiga order_details como variables
 extract($order_details);

 //defina la dirección de envío igual que la dirección normal
 if(!$ship_name&&$ship_address&&$ship_city&&
 !$ship_state&&$ship_zip&&$ship_country)
 {
 $ship_name = $name;
 $ship_address = $address;
 $ship_city = $city;
 $ship_state = $state;
 $ship_zip = $zip;
 $ship_country = $country;
 }

 $conn = db_connect();

 // queremos añadir el pedido como transacción
 // inicie una desactivando la confirmación automática
 $conn->autocommit(FALSE);

 //añada la dirección del cliente
 $query = "select customerid from customers where
 name = '$name' and address = '$address'
 and city = '$city' and state = '$state'
 and zip = '$zip' and country = '$country'";
 $result = $conn->query($query);
 if($result->num_rows>0)
 {
 $customer = $result->fetch_object();
 $customerid = $customer->customerid;
 }
 else
 {
 $query = "insert into customers values
 ('', '$name', '$address', '$city', '$state', '$zip', '$country')";
 $result = $conn->query($query);
 if (!$result)
 return false;
 }
 $customerid = $conn->insert_id;

 $date = date('Y-m-d');
```

```

$query = "insert into orders values
('', $customerid, ".$SESSION['total_price'].", '$date',
'PARTIAL', '$ship_name',
'$ship_address', '$ship_city', '$ship_state', '$ship_zip',
'$ship_country')";

$result = $conn->query($query);
if (!$result)
 return false;

$query = "select orderid from orders where
customerid = $customerid and
amount > ".$SESSION['total_price']."-.001 and
amount < ".$SESSION['total_price']."+.001 and
date = '$date' and
order_status = 'PARTIAL' and
ship_name = '$ship_name' and
ship_address = '$ship_address' and
ship_city = '$ship_city' and
ship_state = '$ship_state' and
ship_zip = '$ship_zip' and
ship_country = '$ship_country'";
$result = $conn->query($query);
if ($result->num_rows > 0)
{
 $order = $result->fetch_object();
 $orderid = $order->orderid;
}
else
 return false;

// añade los libros
foreach($SESSION['cart'] as $isbn => $quantity)
{
 $detail = get_book_details($isbn);
 $query = "delete from order_items where
orderid = '$orderid' and isbn = '$isbn'";
 $result = $conn->query($query);
 $query = "insert into order_items values
('$orderid', '$isbn', ".$detail['price'].", $quantity)";
 $result = $conn->query($query);
 if (!$result)
 return false;
}

// finalice la transacción
$conn->commit();
$conn->autocommit(TRUE);

return $orderid;
}

```

La función es extensa ya que nos permite añadir los detalles del cliente, los detalles del pedido y los detalles de todos los libros que quiere comprar.

Comprobará que las distintas partes de la operación se incluyen en una transacción, comenzando por

```
$conn->autocommit(FALSE);
```

y terminando con

```

$conn->commit();
$conn->autocommit(TRUE);

```

Es el único punto de la aplicación en el que tendremos que utilizar una transacción. Se preguntará cómo evitamos tener que hacerlo en otros puntos. Fijese en el código de la función `db_connect()`:

```

function db_connect()
{
 $result = 'new mysqli('localhost', 'book_sc', 'password', 'book_sc');
 if (!$result)
 return false;
 $result->autocommit(TRUE);
 return $result;
}

```

Evidentemente, es un tanto distinto al código que utilizamos en otros capítulos para esta función. Tras crear la conexión a MySQL, debería activar el modo de confirmación automática.

De esta forma se asegura que todas las instrucciones SQL se ejecutan automáticamente, como ya hemos mencionado antes. Cuando desee utilizar una transacción de varias instrucciones, desactive la confirmación automática, ejecute varias operaciones de añadir datos, confírmelos y vuelva a activar la confirmación automática.

Tras ello cargamos los gastos de envío a la dirección del cliente y le indicamos a cuánto ascienden por medio de la siguiente línea de código:

```
display_shipping(calculate_shipping_cost());
```

El código que utilizamos para `calculate_shipping_cost()` siempre devuelve 20 dólares. Cuando diseñe un sitio de compras, tendrá que seleccionar un método de entrega, determinar los gastos en función de los diferentes destinos y calcular el total correspondiente. Seguidamente, mostramos un formulario al usuario en el que debe introducir los datos de su tarjeta de crédito, por medio de la función `display_card_form()` de la biblioteca `output_fns.php`.

## Implementar el pago

Cuando el usuario pulsa el botón **Purchase**, procesaremos sus detalles de pago por medio de la secuencia de comandos `process.php`. En la figura 27.10 puede ver el resultado de un pago satisfactorio.

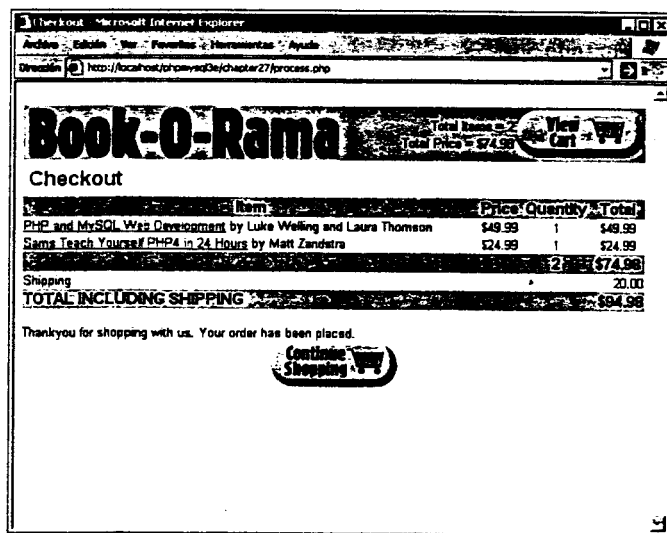


Figura 27.10. Esta transacción es correcta, por lo que se enviarán los artículos.

En el listado 27.16 se incluye el código de process.php.

Listado 27.16. process.php. Secuencia de comandos que procesa el pago del cliente y le muestra el resultado.

```
<?php
require ('book_sc_fns.php');
// El carro de la compra necesita sesiones; inicie una
session_start();

do_html_header('Checkout');

$card_type = $_POST['card_type'];
$card_number = $_POST['card_number'];
$card_month = $_POST['card_month'];
$card_year = $_POST['card_year'];
$card_name = $_POST['card_name'];

if ($SESSION['cart'] && $card_type && $card_number &&
 $card_month && $card_year && $card_name)
{
 //muestre el carro, sin permitir cambios y sin imágenes
 display_cart($SESSION['cart'], false, 0);

 display_shipping(calculate_shipping_cost());

 if(process_card($_POST))
```

```
{
 //vacíe el carro de la compra
 session_destroy();
 echo 'Thankyou for shopping with us. Your order has been placed.';
 display_button('index.php', 'continue-shopping', 'Continue Shopping');
}
else
{
 echo 'Could not process your card. ';
 echo 'Please contact the card issuer or try again.';
 display_button('purchase.php', 'back', 'Back');
}
}
else
{
 echo 'You did not fill in all the fields, please try again.<hr />';
 display_button('purchase.php', 'back', 'Back');
}

do_html_footer();
?>
```

Procesamos la tarjeta del usuario y si todo es correcto, destruimos su sesión. La función de procesamiento de la tarjeta, como la hemos escrito, simplemente devuelve true. Si tuviéramos que implementarlo realmente, necesitaríamos algún tipo de validación (comprobar que la fecha de caducidad es válida así como el número de la tarjeta de crédito) y, tras ello, procesar el pago.

Al diseñar un sitio real, tendrá que tomar una decisión sobre qué mecanismo de compensación de transacciones va a utilizar. Dispone de diferentes opciones:

- Puede contratar un servicio de compensación de transacciones de un proveedor. En función de la zona en la que viva, encontrará gran cantidad de alternativas. Algunas le ofrecen compensación en tiempo real y otras no. Si tiene pensado ofrecer un servicio en línea, le resultará imprescindible; si solamente tiene pensado enviar productos, será menos importante. De cualquier forma, estos proveedores evitan tener que almacenar números de tarjetas de crédito.
- Puede enviarse a sí mismo un número de tarjeta de crédito a través de correo electrónico codificado, por ejemplo, con ayuda de PGP o GPG, como vimos en un capítulo anterior. Cuando reciba y descodifique el correo, podrá procesar las transacciones manualmente.
- Puede almacenar los números de las tarjetas de crédito en la base de datos. Esta opción no es recomendable a menos que sepa realmente lo que hace con la seguridad del sistema. En capítulos anteriores encontrará más información al respecto.

Esto es todo lo que necesitamos para los módulos del carro de la compra y de pago.

## Implementar una interfaz de administración

La interfaz de administración que hemos implementado es muy sencilla. Simplemente hemos diseñado una interfaz Web a la base de datos con un sistema de autenticación cliente. Es muy similar al código utilizado en uno de los capítulos anteriores. Lo hemos incluido para que la descripción resulte más completa pero no nos detendremos en su análisis. La interfaz de administración requiere que el usuario se conecte por medio del archivo `login.php`, que le lleva al menú de administración, `admin.php`. Puede ver la página de conexión en la figura 27.11 (hemos omitido el archivo `login.php` por motivos de brevedad, aunque es prácticamente idéntico al del capítulo anterior; no obstante, se incluye en el CD-ROM). El menú de administración se muestra en la figura 27.12.

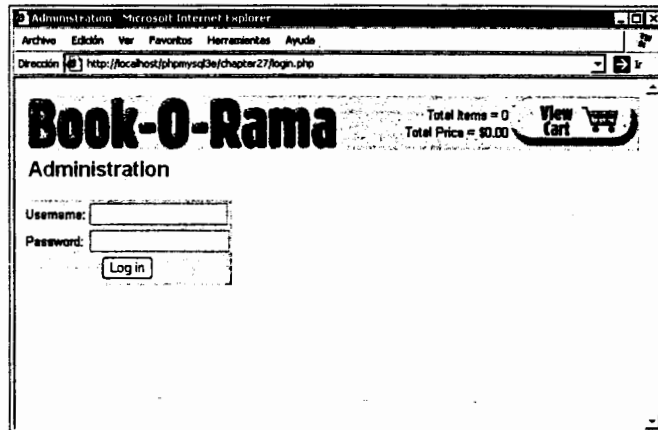


Figura 27.11. El usuario debe pasar por la página de inicio de sesión para acceder a las funciones de administración.

En el listado 27.17 se recoge el código del menú de administración.

Listado 27.17. `admin.php`. Esta secuencia de comandos autentica al administrador y le permite acceder a las funciones de administración.

```
<?php

// incluya los archivos de inclusión de esta aplicación
require_once('book_sc_fns.php');
session_start();

if ($_POST['username'] && $_POST['passwd'])
```

```
// acaban de intentar conectarse
{
 $username = $_POST['username'];
 $passwd = $_POST['passwd'];

 if (login($username, $passwd))
 {
 // si están en la base de datos, registre el Id. de usuario
 $_SESSION['admin_user'] = $username;
 }
 else
 {
 // conexión fallida
 do_html_header('Problem:');
 echo 'You could not be logged in.

 You must be logged in to view this page.
';
 do_html_url('login.php', 'Login');
 do_html_footer();
 exit;
 }
}

do_html_header('Administration');
if (check_admin_user())
 display_admin_menu();
else
 echo 'You are not authorized to enter the administration area.';

do_html_footer();

?>
```

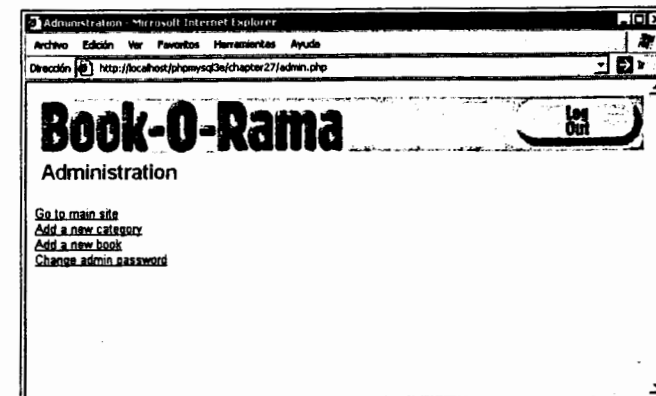


Figura 27.12. El menú de administración permite acceder a las funciones de administración.

Probablemente este código le resulte familiar, ya que es parecido a una secuencia de comandos del capítulo anterior. Cuando el administrador llega hasta este punto, puede cambiar su contraseña o desconectarse. Como el código es idéntico al del capítulo anterior, no lo describiremos en este apartado.

Una vez conectado, identificamos al usuario administrador por medio de la variable de sesión `admin_user` y con la función `check_admin_user()`. Esta función, así como todas las utilizadas por las secuencias de comandos administrativas, se encuentra en la biblioteca de funciones `admin_fns.php`.

Si el administrador opta por añadir una nueva categoría o un libro, puede hacerlo desde `insert_category_form.php` o `insert_book_form.php`, respectivamente. Cada una de estas secuencias de comandos presenta al administrador un formulario que debe rellenar. Cada uno se procesa por la correspondiente secuencia de comandos (`insert_category_form.php` e `insert_book_form.php`), que verifica que el formulario se ha rellenado y añade los nuevos datos a la base de datos. Solamente nos detendremos en la secuencia de comandos para libros, ya que ambas son muy similares. El resultado de `insert_book_form.php` se muestra en la figura 27.13.

Figura 27.13. Este formulario permite al administrador añadir nuevos libros al catálogo en línea.

Habría apreciado que el campo `Category` para los libros es un elemento `SELECT` de HTML. Las opciones de `SELECT` provienen de una llamada a la función `get_categories()` que describimos anteriormente.

Al pulsar el botón **Add Book**, se activa la secuencia de comandos `insert_book.php`, cuyo código mostramos en el listado 27.18.

**Listado 27.18.** `insert_book.php`. Esta secuencia de comandos valida los datos de los nuevos libros y los añade a la base de datos.

```
<?php

// incluya los archivos de inclusión de esta aplicación
require_once('book_sc_fns.php');
session_start();

do_html_header('Adding a book');
if (check_admin_user())
{
 if (filled_out($_POST))
 {
 $isbn = $_POST['isbn'];
 $title = $_POST['title'];
 $author = $_POST['author'];
 $catid = $_POST['catid'];
 $price = $_POST['price'];
 $description = $_POST['description'];

 if(insert_book($isbn, $title, $author, $catid, $price, $description))
 echo "Book '".stripslashes($title)."' was added to the database.
";
 else
 echo "Book '".stripslashes($title)."' could not be added to the database.
";
 }
 else
 echo "You have not filled out the form. Please try again.";
 do_html_url('admin.php', 'Back to administration menu');
}
else
 echo "You are not authorised to view this page.";

do_html_footer();

?>
```

Comprobaré que esta secuencia de comandos invoca la función `insert_book()`. Esta función, así como las funciones restantes utilizadas por las secuencias de comandos administrativas, se almacena en la biblioteca de funciones `admin_fns.php`.

Además de poder añadir nuevas categorías y libros, el usuario administrativo puede modificar y eliminar estos elementos. Hemos implementado estas opciones reutilizando la mayor cantidad de código posible. Cuando el administrador pulsa sobre el enlace **Go to Main Site** en el menú de administración, accede al índice de categorías de `index.php` y puede navegar por el sitio igual que un usuario convencional, utilizando las mismas secuencias de comandos.

Sin embargo, existe una diferencia con la navegación de administración. Los administradores verán distintas opciones ya que disponen de la variable de sesión

registrada `admin_user`. Por ejemplo, si se fija en la página `show_book.php` anterior, verá que hay opciones de menú diferentes. Fíjese en la figura 27.14.

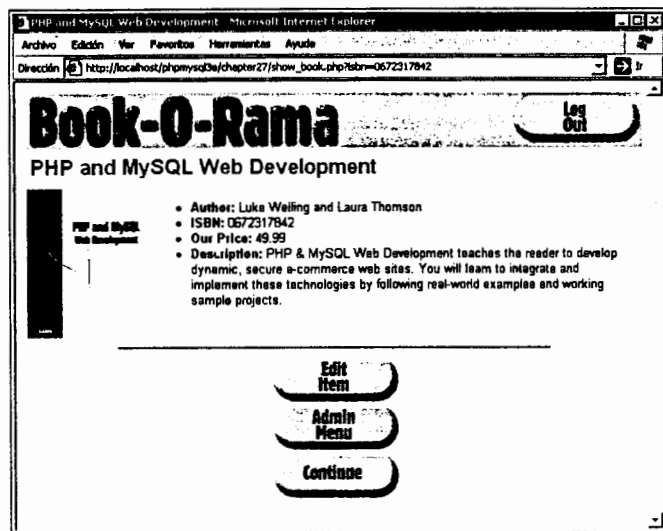


Figura 27.14. La secuencia de comandos `show_book.php` genera resultados diferentes para los usuarios administrativos.

En esta página, el administrador tiene acceso a dos nuevas opciones: **Edit Item** y **Admin Menu**. También comprobará que en la esquina superior derecha ya no se incluye el carro de la compra sino un botón **Log Out**. Todo este código se concentra en el siguiente fragmento, tomado del listado 27.8:

```
if(check_admin_user())
{
 display_button("edit_book_form.php?isbn=$isbn", 'edit-item', 'Edit
Item');
 display_button('admin.php', 'admin-menu', 'Admin Menu');
 display_button($target, 'continue', 'Continue');
}
```

Si se fija de nuevo en la secuencia de comandos `show_cat.php`, comprobará que también cuenta con tres opciones. Si el administrador pulsa el botón **Edit Item**, accederá a la secuencia de comandos `edit_book_form.php`, cuyo resultado se muestra en la figura 27.15. Se trata, de hecho, del mismo formulario que utilizamos anteriormente para obtener los detalles de los libros. En dicho formulario hemos incluido una opción para pasar y mostrar los datos de los libros existentes. Hicimos lo mismo con el formulario de categorías. Lo entenderá mejor con ayuda del listado 27.19.

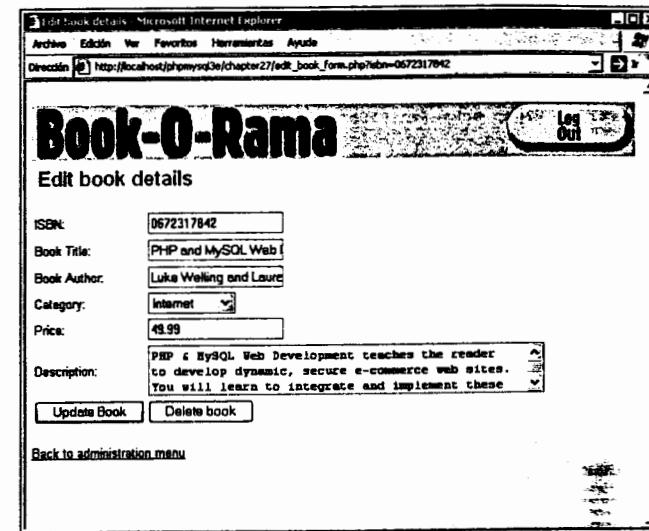


Figura 27.15. La secuencia de comandos `edit_book_form.php` permite al administrador modificar los detalles de un libro o eliminarlo.

Listado 27.19. Función `display_book_form()` de `admin_fns.php`. Este formulario funciona tanto como formulario de inserción como de modificación.

```
function display_book_form($book = '')
// Muestra el formulario de libros.
// Es muy similar al formulario de categorías.
// Se puede utilizar para añadir o modificar libros.
// Para añadir libros, no pase ningún parámetro. Configuraré $edit
// con el valor false, y el formulario irá hasta insert_book.php.
// Para actualizar libros, pase una matriz que contenga el libro. El
// formulario se mostrará con los datos antiguos y apuntará a update_book.php.
// También añade un botón "Delete book".
{
 // si se ha pasado un libro existente, prosiga en "modo edición"
 $edit = is_array($book);

 // la mayor parte del formulario está en HTML simple con algunos
 // fragmentos de PHP opcionales
 ?>
 <form method="post"
 action="<?php echo $edit?'edit_book.php':'insert_book.php';?>"
 <table border="0">
 <tr>
 <td>ISBN:</td>
 <td><input type="text" name="isbn">
```



```

 value="<?php echo $edit?$book['isbn']:''; ?>">/td>
 </tr>
 <tr>
 <td>Book Title:</td>
 <td><input type="text" name="title"
 value="<?php echo $edit?$book['title']:''; ?>">/td>
 </tr>
 <tr>
 <td>Book Author:</td>
 <td><input type="text" name="author"
 value="<?php echo $edit?$book['author']:''; ?>">/td>
 </tr>
 <tr>
 <td>Category:</td>
 <td><select name="catid">
 <?php
 // la lista de posibles categorías se obtiene de la base de datos
 $cat_array=get_categories();
 foreach ($cat_array as $thiscat)
 {
 echo '<option value=""';
 echo $thiscat['catid'];
 echo ''';
 // si es un libro existente, añádale a la categoría actual
 if ($edit && $thiscat['catid'] == $book['catid'])
 echo ' selected';
 echo '>';
 echo $thiscat['catname'];
 echo "<\option\n";
 }
 <?php
 </select>
 </td>
 </tr>
 <tr>
 <td>Price:</td>
 <td><input type="text" name="price"
 value="<?php echo $edit?$book['price']:''; ?>">/td>
 </tr>
 <tr>
 <td>Description:</td>
 <td><textarea rows="3" cols="50"
 name="description"><?php
 echo $edit?$book['description']:''; ?></textarea></td>
 </tr>
 <tr>
 <td><?php if (!$edit) echo 'colspan="2"'; ?> align="center">
 <?php
 if ($edit)
 // necesitamos el ISBN antiguo para localizar el libro en la
 // base de datos
 // si el ISBN se actualiza
 echo '<input type="hidden" name="oldisbn"
 value="'. $book['isbn']. ' ">';
 <?php
 <input type="submit"

```

```

 value="<?php echo $edit?'Update':'Add'; ?> Book">
 </form></td>
 <?php
 <?php
 if ($edit)
 {
 echo '<td>';
 echo '<form method="post" action="delete_book.php">';
 echo '<input type="hidden" name="isbn"
 value="'. $book['isbn']. ' ">';
 echo '<input type="submit"
 value="Delete book">';
 echo '</form></td>';
 }
 <?php
 </td>
 </tr>
</table>
</form>
<?php
}

```

Si pasamos una matriz que contenga los datos de los libros, el formulario se representará en modo de edición y completará los campos con los datos existentes:

```

<input type="text" name="price"
 value="<?php echo $edit?$book['price']:''; ?>">

```

Tenemos incluso un botón de envío diferente. De hecho, para el formulario de edición tenemos dos: uno para actualizar el libro y otro para eliminarlo. Con éstos se invocan las secuencias de comandos `edit_book.php` y `delete_book.php`, que actualizan convenientemente la base de datos. Las versiones de categorías de estas secuencias de comandos funcionan de forma similar a excepción de un aspecto. Cuando un administrador intenta eliminar una categoría, no la podrá eliminar si contiene algún libro (lo que se puede comprobar por medio de una consulta a la base de datos). De esta forma se evitan todos los problemas que podamos tener con anomalías de eliminación, como mencionamos en uno de los primeros capítulos. En este caso, si se elimina una categoría que incluya libros, éstos quedarían huérfanos. No podremos saber en qué categoría se encuentran y no podremos desplazarlos hasta ellos. Con esto hemos terminado el repaso a la interfaz de usuario. Si necesita más información, puede consultar el código incluido en el CD-ROM.

## Ampliar el proyecto

Hemos construido un sistema de carro de la compra bastante sencillo. Sin embargo, podemos realizar numerosas mejoras al mismo:

- En una tienda en línea real, necesitaríamos algún tipo de sistema seguimiento y recepción de pedidos. Por el momento, no hay forma de saber qué pedidos se han realizado.

- Los clientes deben poder comprobar el progreso de sus pedidos sin tener que ponerse en contacto con nosotros. Es importante que el cliente no tenga que conectarse para navegar. Sin embargo, si proporcionamos a los clientes existentes una forma de autenticarse, podrán ver pedidos realizados previamente y nos permitirá combinar comportamientos para crear un perfil.
- Por ahora, es necesario enviar por FTP las imágenes de los libros al directorio de imágenes y asignarles el nombre correcto. Podríamos cargar archivos a la página de inserción de libros para que resultara más sencillo.
- Podríamos añadir inicio de sesión de usuarios, personalización y recomendaciones de libros, críticas en línea, programas afiliados, comprobación de las existencias, etc. Las posibilidades son infinitas.

## Utilizar un sistema existente

---

Si quiere un carro de la compra totalmente equipado y operativo, puede optar por utilizar un sistema de carro de la compra existente. Un carro de código abierto muy conocido que se implementa en PHP es FishCartSQL, que puede encontrar en <http://www.fishcart.org>.

Dispone de un gran número de opciones avanzadas como el seguimiento de clientes, ventas cronometradas, varios idiomas, procesamiento de tarjetas de crédito y compatibilidad con varias tiendas en línea en un servidor. Evidentemente, al utilizar un sistema ya existente, encontrará que no dispone de algunos elementos que necesita y viceversa. La ventaja de un producto de código abierto es que siempre se puedan cambiar los aspectos que no nos convengan.

## A continuación

---

En el siguiente capítulo aprenderemos a generar un sistema de gestión de contenidos en línea, muy indicado para administrar activos digitales, lo que puede resultar de gran utilidad si contamos con un sitio basado en contenidos.



---

28

# Crear un sistema de administración de contenidos

---

---

En este capítulo crearemos un sistema de administración de contenidos que nos permitirá almacenar, indexar y buscar textos y contenidos multimedia. Los sistemas de administración de contenidos resultan extremadamente útiles en sitios Web en los que el contenido del mismo lo mantiene más de un autor, en los que el mantenimiento lo llevan a cabo empleados que no son técnicos o en los que el contenido y el diseño gráfico es competencia de distintos departamentos o diferentes personas.

Generaremos una aplicación que permita a los usuarios autorizados gestionar los activos digitales de una organización.

Nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Presentar páginas Web por medio de diferentes plantillas
- Crear un motor de búsqueda que indexe documentos en función de metadatos

## El problema

---

Imagine que el equipo de desarrollo Web de SuperFastOnlineNews está formado por un excelente diseñador gráfico y por un determinado número de galardonados escritores. El sitio cuenta con páginas de noticias, de deportes y de información meteorológica que se actualizan regularmente. La página principal muestra los últimos titulares de las tres páginas de categorías anteriores.

En SuperFastOnlineNews, los diseñadores garantizan el aspecto perfecto de los contenidos del sitio Web. Es lo que mejor saben hacer. Por su parte, los escritores se encargan de redactar los mejores artículos pero no saben dibujar bien ni generar sitios Web.

Tendremos que permitir que cada uno se centre en lo que mejor sabe hacer y que todos compartan sus resultados para de esta forma ofrecer el servicio superrápido de noticias que anuncia el sitio.

## Requisitos de la solución

Nuestro objetivo será diseñar un sistema que:

- Aumente la productividad siempre que los escritores se centren en escribir y los diseñadores en diseñar.
- Permita al editor revisar los artículos y decidir cuáles se van a publicar.
- Cuenten con un aspecto visual y operativo coherente en todo el sitio, obtenido por medio de plantillas de páginas.
- Permita que los escritores puedan acceder únicamente a las zonas del sitio asignadas para ellos.
- Permita que se pueda cambiar el aspecto visual y operativo de una determinada sección o de todo el sitio.
- Evite que se cambie el contenido en directo.

## Sistemas existentes

Existen numerosos sistemas de administración de contenidos, tanto gratuitos como comerciales. Antes de diseñar el suyo propio, puede que le interese examinar otros. Las ventajas e inconvenientes entre utilizar un sistema de otros y escribir uno propio son similares a las de otros proyectos.

La creación de un sistema propio ofrece una gran flexibilidad pero también requiere más trabajo. Puede decidir con exactitud cómo se integrarán los resultados en el sitio Web y cómo se procesará el contenido dinámico.

Los sistemas existentes pueden proporcionarle características avanzadas sin apenas trabajo. Suelen generar resultados muy flexibles ya que es uno de los objetivos de estos sistemas pero nos limitan a un determinado flujo de trabajo y no procesan el contenido dinámico demasiado bien.

El diseño de un sistema sencillo, como las características que crearemos en este capítulo, no lleva mucho tiempo, pero cuantas más opciones necesite mayor será la dificultad y más atractiva se hace la posibilidad de adoptar un sistema ya existente.

## Modificar el contenido

En primer lugar, tendremos que pensar en cómo añadiremos el contenido al sistema y en cómo lo almacenaremos y modificaremos.

## Añadir contenido en el sistema

Tendremos que decidir qué artículos y componentes de diseño se enviarán. Existen varias posibilidades, aunque en los siguientes apartados sólo analizaremos tres de ellas.

### FTP/SCP

Los escritores y diseñadores pueden tener acceso a través de FTP o SCP a zonas del servidor Web en las que puedan cargar archivos desde su equipo local. Necesitaremos un estándar de notación fija para los archivos cargados (para identificar qué imágenes corresponden a cada artículo) o un sistema basado en la Web para hacerlo de forma separada a la carga desde FTP. Desafortunadamente, puede resultar complicado conceder derechos y permisos a distintos usuarios por medio de estos métodos, por lo no lo utilizaremos en este ejemplo.

### Método de carga de archivos

Como mencionamos en un capítulo anterior, el protocolo HTTP cuenta con un método para cargar archivos por medio del navegador Web. PHP lo puede procesar de forma muy sencilla.

El método de carga de archivos también nos permite almacenar texto en una base de datos en lugar de hacerlo en forma de archivo. El mecanismo de carga crea un archivo temporal. Para almacenar los datos en un archivo, se copian a una ubicación permanente. Para almacenarlos en la base de datos, podemos leer en el archivo temporal y almacenar sus contenidos en la base de datos. Opcionalmente podríamos utilizar la carga de archivos para los artículos de este proyecto pero lo necesitaremos para las imágenes.

### Cambios en línea

Podemos permitir que los usuarios creen y modifiquen documentos sin necesidad de utilizar FTP, CSP o la carga de archivos. Por el contrario, podemos ofrecer a los colaboradores un cuadro de entrada de texto en pantalla en el que puedan modificar el contenido de sus artículos.

Este método es muy sencillo, pero eficaz. El navegador Web no cuenta con ninguna función de edición de texto aparte de las opciones de cortar y pegar del sistema operativo. Sin embargo, cuando es necesario realizar algún cambio, por ejemplo, corregir un error ortográfico, la operación de seleccionar el contenido y corregirlo es muy rápida. Desafortunadamente, como un elemento text area de

HTML no cuenta con opciones avanzadas como la revisión ortográfica en tiempo real, es más que probable que tenga que corregir personalmente los errores.

Al igual que la carga de archivos, los datos del formulario se pueden escribir en un archivo o se pueden almacenar en una base de datos.

## Bases de datos frente a almacenamiento en archivos

Una de las decisiones más importantes que debemos tomar en las fases iniciales es determinar cómo se almacenará el contenido una vez cargado al sistema.

Como almacenaremos metadatos junto al texto del artículo, hemos optado por añadir las partes de texto del contenido a la base de datos. Aunque MySQL puede almacenar datos multimedia, optamos por almacenar imágenes cargadas en el sistema de archivos. Como mencionamos en capítulos anteriores, el uso de datos BLOB en una base de datos MySQL puede reducir el rendimiento.

Simplemente almacenaremos el nombre de archivo de la imagen en la base de datos. Al utilizar el sistema de archivos, la etiqueta <IMG> puede hacer referencia directamente al archivo de imagen, como de costumbre.

## Estructura de documentos

Los artículos de ejemplo que utilizaremos son breves, de uno o dos párrafos con una sola imagen, diseñados para usuarios con prisa. Se trata de documentos estructurados ya que contienen un titular y uno o dos párrafos de texto con una imagen. Cuanto mayor sea la estructura del documento, con mayor facilidad se podrá dividir para almacenarlo en una base de datos. La ventaja es que todos los documentos se pueden presentar de forma estructurada y coherente. El principal inconveniente es que a más estructura menos flexibilidad.

Veamos nuestro ejemplo de artículos de noticias. Almacenaremos el titular en un campo aparte del texto del artículo y, por naturaleza, la imagen es un componente independiente del documento.

Con el titular como elemento independiente, podemos definir un tipo y un estilo estándar con el que lo representaremos y podremos separarlo del resto del artículo para crear nuestra página de titulares principal. Otro enfoque que podríamos utilizar en documentos de gran tamaño consiste en aplicar una relación uno a varios entre los distintos párrafos, es decir, almacenar cada párrafo en una fila de la base de datos y vincular cada uno a un Id. del documento principal. Este tipo de estructura dinámica de documentos nos proporcionaría una mayor flexibilidad en lo que respecta a la estructura y representación de los documentos.

## Utilizar metadatos

Ya hemos decidido que cada registro de artículo incluirá un titular, el texto del artículo y una imagen. Sin embargo, podemos almacenar otros datos en el mismo

registro. De forma automática, nuestro sistema añadirá valores para el que haya creado el artículo y para la última fecha en la que se haya modificado. Estos valores se pueden representar en la parte inferior del artículo para añadir una fecha y una marca de tiempo sin que el autor tenga que preocuparse de incluir esta información. También puede resultar útil añadir datos que no se muestren, lo que se denomina metadatos. Un buen ejemplo sería almacenar palabras clave que se podrían utilizar en el índice del motor de búsqueda.

En lugar de tener que buscar por todo el texto de todos los artículos, el motor de búsqueda se centrará en los metadatos de palabra clave de cada artículo para determinar la importancia a partir de dichos datos. Esto permite que el administrador del sitio disponga de control total sobre qué palabras y frases de búsqueda coincidan con qué documentos.

En nuestro ejemplo, permitiremos que se pueda asociar cualquier número de palabras clave a un artículo y asignaremos a cada palabra clave un valor que indique la relevancia de la misma en una escala del 1 al 10.

De esta forma, podemos diseñar un algoritmo de motor de búsqueda que clasifique las coincidencias en los artículos en función de esta relevancia, en lugar de un complejo algoritmo que tenga que interpretar el idioma y tomar decisiones en función de sus limitados conocimientos y las reglas fijas que lo controlan.

Si los datos son exclusivamente texto almacenado en una base de datos, la indexación y búsqueda de texto de MySQL sería una mejor solución que desarrollar un sistema propio, pero el de nuestro ejemplo se podría utilizar como motor de búsqueda entre distintos tipos de documentos y archivos multimedia. Esto no significa que tengamos que almacenar los metadatos en la base de datos. Nada le impide utilizar la etiqueta <META> en HTML o incluso recurrir a XML para generar los documentos. Sin embargo, siempre que sea posible, merece la pena aprovechar las ventajas de la base de datos en la que ya se encuentran los documentos.

## Aplicar formato al resultado

A la hora de representar una página, nuestro sitio de noticias utiliza un sencillo pero estructurado formato. Cada página contiene un número de artículos, todos con el mismo formato. En primer lugar, se muestra el titular con letras grandes, seguido por la fotografía, situada más abajo y a la izquierda y, por último, el texto del artículo a la derecha. Toda la página se incluye en una plantilla de página estándar para garantizar el estilo y la coherencia de todo el sitio.

En la figura 28.1 podemos ver la estructura lógica de páginas que vamos a utilizar.

La implementación de una estructura de plantilla como ésta a partir de un diseño de página es muy sencilla. Simplemente se divide la página en tres partes: un encabezado, un menú lateral y un pie de página que no cambian, y el contenido que varía diariamente de una página a otra. Siempre que se represente una página, primero mostraremos el encabezado, luego la página y por último el pie.

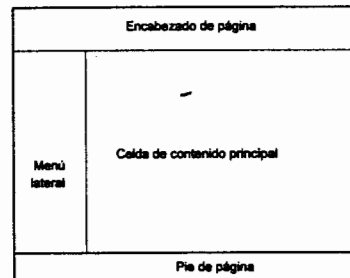


Figura 28.1. Estructura lógica de páginas.

El encabezado de página y el menú lateral se encuentran en un archivo (`header.php`) y el pie de página en otro (`footer.php`). El contenido principal de cada página se genera mediante la correspondiente secuencia de comandos.

La implementación de un sitio con una plantilla de encabezado y de pie de página permite que estos archivos de plantilla se puedan cambiar con facilidad si se actualiza el diseño del sitio.

## Diseñar y presentar la solución

En la tabla 28.1 se recoge un resumen de los archivos de esta aplicación.

Tabla 28.1. Archivos de la aplicación de administración de contenido.

| Nombre                           | Tipo       | Descripción                                                             |
|----------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <code>create_database.sql</code> | SQL        | SQL para definir la base de datos de contenidos y datos de ejemplo      |
| <code>include_fns.php</code>     | Funciones  | Colección de archivos de inclusión de esta aplicación                   |
| <code>db_fns.php</code>          | Funciones  | Colección de funciones para conectarse a la base de datos de contenidos |
| <code>select_fns.php</code>      | Funciones  | Colección de funciones para ayudar a crear listas SELECT                |
| <code>user_auth_fns.php</code>   | Funciones  | Colección de funciones para autenticar usuarios                         |
| <code>header.php</code>          | Plantilla  | Se muestra en la parte superior de todas las páginas de contenidos      |
| <code>footer.php</code>          | Plantilla  | Se muestra en la parte inferior de todas las páginas de contenidos      |
| <code>logo.gif</code>            | Imagen     | Archivo de logotipo mostrado en <code>header.php</code>                 |
| <code>index.php</code>           | Aplicación | Resumen que muestra el titular más reciente de cada página del sitio    |

| Nombre                           | Tipo       | Descripción                                                                                                             |
|----------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>admin/index.php</code>     | Aplicación | Menú de las funciones administrativas del sitio.                                                                        |
| <code>page.php</code>            | Aplicación | Enumera los titulares y el texto de los artículos de una determinada página                                             |
| <code>resize_image.php</code>    | Aplicación | Cambia el tamaño de una imagen sobre la marcha para <code>headlines.php</code>                                          |
| <code>search_form.php</code>     | Aplicación | Formulario para introducir palabras clave para buscar por los contenidos del sitio                                      |
| <code>search.php</code>          | Aplicación | Muestra titulares de contenido que coincidan con los criterios de las palabras clave                                    |
| <code>login.php</code>           | Aplicación | Autentica la contraseña de un usuario y lo conecta al sistema                                                           |
| <code>logout.php</code>          | Aplicación | Desconecta al usuario del sistema                                                                                       |
| <code>writer.php</code>          | Aplicación | Lista de artículos que el usuario conectado ha escrito con una opción para añadir, modificar o eliminar artículos       |
| <code>story.php</code>           | Aplicación | Pantalla de detalles de artículos para modificar o añadir un nuevo artículo                                             |
| <code>story_submit.php</code>    | Aplicación | Añade nuevos artículos o aplica los cambios a partir de los datos introducidos en <code>story.php</code>                |
| <code>delete_story.php</code>    | Aplicación | Procesa la solicitud de eliminación de un artículo desde <code>stories.php</code>                                       |
| <code>keywords.php</code>        | Aplicación | Enumera las palabras clave de un artículo con una opción para añadir o eliminar palabras clave                          |
| <code>keyword_add.php</code>     | Aplicación | Procesa la solicitud de añadir palabras clave de <code>keywords.php</code>                                              |
| <code>keyword_delete.php</code>  | Aplicación | Procesa la solicitud de eliminar palabras clave de <code>keywords.php</code>                                            |
| <code>publish.php</code>         | Aplicación | Lista de artículos del editor en el que se muestran los publicados con una opción para cambiar el estado de todos ellos |
| <code>publish_story.php</code>   | Aplicación | Procesa una solicitud de publicación de <code>publish.php</code>                                                        |
| <code>unpublish_story.php</code> | Aplicación | Procesa una solicitud de no publicación de <code>publish.php</code>                                                     |

## Diseñar la base de datos

En el listado 28.1 se incluyen las consultas SQL para crear la base de datos a partir del sistema de contenidos. Este listado forma parte del archivo `create_database.sql`. El archivo incluido en el CD también contiene consultas para añadir usuarios y artículos de ejemplo a la base de datos.

**Listado 28.1.** Fragmento de create\_database.sql. Archivo SQL para definir la base de datos de contenidos.

```
drop database if exists content;

create database content;

use content;

drop table if exists writers;

create table writers (
 username varchar(16) not null primary key,
 password varchar(40) not null,
 full_name text
);

drop table if exists stories;

create table stories (
 id int primary key auto_increment,
 writer varchar(16) not null, # clave secundaria writers.username
 page varchar(16) not null, # clave secundaria pages.code
 headline text,
 story_text text,
 picture text,
 created int,
 modified int,
 published int
);

drop table if exists pages;

create table pages (
 code varchar(16) primary key,
 description text
);

drop table if exists writer_permissions;

create table writer_permissions (
 writer varchar(16) not null, # clave secundaria writers.username
 page varchar(16) not null, # clave secundaria pages.code
 primary key(writer, page)
);

drop table if exists keywords;

create table keywords (
 story int not null, # clave secundaria stories.id
 keyword varchar(32) not null,
 weight int not null
 primary key(story, keyword)
);

grant select, insert, update, delete
```

```
on content.*
to content@localhost identified by 'password';
```

En la tabla `writers` tendremos que almacenar cierta información sobre cada uno de los escritores, incluyendo un nombre de inicio de sesión y una contraseña. Almacenaremos sus nombres completos para añadirlos en cada artículo y para saludarlos cuando se conecten.

La tabla `pages` contiene el encabezado de cada página en el que se muestran los artículos. La tabla `writer_permissions` implementa una relación varios a varios que indica a qué páginas puede un escritor enviar artículos. La tabla `stories` contiene campos independientes para `headline`, `story_text` y `picture`, como indicamos anteriormente. Los campos `created`, `modified` y `published` son campos enteros que almacenarán el valor de la marca de tiempo de Unix cuando sea necesario. Para crear la base de datos, ejecute el siguiente comando:

```
mysql -u root < create_database.sql
```

Asegúrese de que no cuenta ya con la base de datos `content` ya que de ser así se eliminaría y se sustituiría por ésta.

## Implementar el sistema

Una vez que tenemos la base de datos y una función para cambiar el tamaño de las imágenes, pasaremos a crear la parte principal del sistema.

## Interfaz de usuario

En primer lugar nos detendremos en `index.php` (véase el listado 28.2) que será la primera página que vea cualquier visitante del sitio. Queremos que vea los titulares del último artículo de cada página.

**Listado 28.2.** `index.php`. Muestra el último titular de cada página.

```
<?php

include('include_fns.php');
include('header.php');

$handle = db_connect();

$pages_sql = 'select * from pages order by code';
$pages_result = $handle->query($pages_sql, $conn);

echo '<table border="0" width="400">';

while ($pages = $pages_result->fetch_assoc())
```

```

{
 $story_sql = "select * from stories
 where page = '". $pages['code'] ."'
 and published is not null
 order by published desc";

 $story_result = $handle->query($story_sql);

 if ($story_result->num_rows)
 {
 $story = $story_result->fetch_assoc();
 echo "<tr>
 <td>
 <h2>{$pages['description']}</h2>
 <p>{$story['headline']}</p>
 <p align='right' class='morelink'>

 Read more {$pages['code']} ...

 </p>
 </td>
 <td width='100'>";
 if ($story['picture'])
 {
 echo "<img src='resize_image.php?image=';
 echo urlencode($story['picture']);
 echo '&max_width=80&max_height=60' />";
 }
 echo "</td></tr>";
 }
}
echo "</table>";

include_once('footer.php');
?>

```

Esta secuencia de comandos, al igual que el resto de secuencias públicas, incluye `header.php` en la parte inicial y `footer.php` al final. Cualquier resultado generado por esta secuencia de comandos se muestra dentro de la celda de contenido principal de la página. La parte más compleja la realizan dos consultas de base de datos. En primer lugar,

```
select * from pages order by code
```

recupera la lista de páginas de la base de datos. Seguidamente, se ejecutan los contenidos del bucle

```
"select * from stories
where page = '". $pages['code'] ."'
and published is not null
order by published desc"
```

para localizar los artículos de dicha página en orden inverso a la fecha de publicación. Como esta cadena se encuentra entre comillas dobles, `{ $pages['code'] }`

se sustituye por elementos de la matriz `$page`. En la figura 28.2 podemos ver el resultado de `index.php` tras utilizar los datos de aplicación de ejemplo.

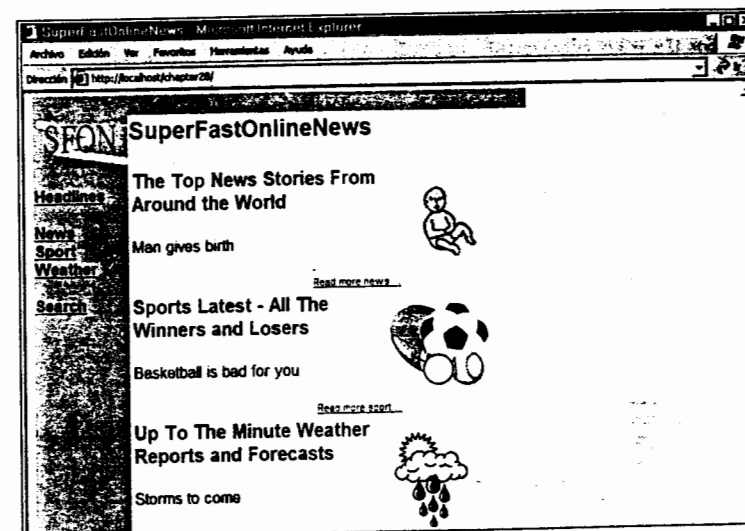


Figura 28.2. Mostramos los titulares de cada página del sitio.

Junto a cada titular, se genera un enlace de la siguiente forma:

```

<p align='right' class='morelink'>

 Read more news ...

</p>

```

Esto se realiza con el bucle anterior de forma que el valor de la cadena de consulta `page` y el nombre de la página se impriman junto al correspondiente titular. Al pulsar sobre este enlace, el visitante accede a `page.php`, la lista completa de artículos de una determinada página. El código de `page.php` se incluye en el listado 28.3.

**Listado 28.3.** `page.php`. Muestra todos los artículos publicados en una página.

```

<?php
if (!isset($_REQUEST['page']) && !isset($_REQUEST['story']))
{
 header('Location: index.php');
 exit;
}

$page = $_REQUEST['page'];

```



```

$story = intval($_REQUEST['story']);

include('include_fns.php');
include('header.php');

$handle = db_connect();
if($story)
{
 $query = "select * from stories
 where id = '$story' and
 published is not null";
}
else
{
 $query = "select * from stories
 where page = '$page' and
 published is not null
 order by published desc";
}
$result = $handle->query($query);

while ($story = $result->fetch_assoc())
{
 // titular
 echo "<h2>{$story['headline']}</h2>";
 // imagen
 if ($story['picture'])
 {
 echo "<div style='float:right; margin:0px 0px 6px 6px;'>";
 echo "<img src='resize_image.php?image='";
 echo urlencode($story['picture']);
 echo "&max_width=200&max_height=120" align = right/></div>";
 }

 // título
 $w = get_writer_record($story['writer']);
 echo "
<p class='byline'>";
 echo $w['full_name']. ' ';
 echo date('M d, H:i', $story['modified']);
 echo "</p>";
 // texto principal
 echo $story['story_text'];
}
include_once('footer.php');
}

```

Fíjese en que `page.php` requiere un valor para `page` o un valor para `story`. En caso de que se invoque `page.php` directamente sin la cadena de consulta, la primera condición

```

if (!isset($_REQUEST['page']) && !isset($_REQUEST['story']))
{
 header('Location: headlines.php');
 exit;
}

```

enviará al visitante de nuevo a la página de titulares para que la omisión de `page` no genere un error. La primera consulta se utiliza si invocamos esta página para mostrar un único artículo:

```

select * from stories
where id = '$story' and
published is not null

```

La segunda consulta se utiliza para recuperar todos los artículos de una determinada página:

```

select * from stories
where page = '$page' and
published is not null
order by published desc

```

Primero se recupera el último que se haya publicado. Dentro de cada bucle, se imprime la imagen cargada y el texto del artículo en la pantalla, seguido por el nombre del escritor y la fecha de la última modificación.

En la figura 28.3 podemos ver `page.php` en funcionamiento. Muestra todos los elementos de la página de noticias de la aplicación de ejemplo.

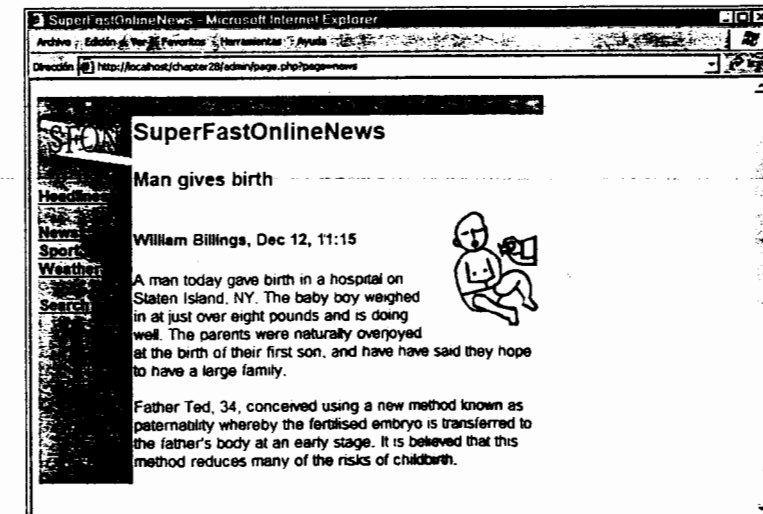


Figura 28.3. En la página de noticias se muestran todos los artículos publicados.

## Manipular imágenes

Los escritores que colaboran con sus artículos probablemente incluirán sus propias imágenes que los complementen. Nuestro objetivo es la coherencia pero, ¿qué

sucede si un escritor carga una imagen de gran tamaño y calidad y otro una miniatura?

Suponiendo que las imágenes en cuestión sean fotografías, podemos insistir en que utilicen únicamente imágenes JPEG y aprovecharnos de las ventajas de las funciones de manipulación de imágenes de PHP. En un capítulo anterior se describe este aspecto con mayor detalle.

Hemos creado una sencilla secuencia de comandos con el nombre `resize_image.php` que cambia el tamaño de la imagen sobre la marcha para que se pueda mostrar con una etiqueta `<img>`. En el listado 28.4 se incluye esta secuencia de comandos. El cambio del tamaño de una imagen sobre la marcha puede que no sea aconsejable para un sitio con mucho tráfico, ya que es una operación que consume mucho. Al hacerlo en esta aplicación disponemos de la flexibilidad para mostrar la misma imagen con diferentes tamaños en páginas distintas, en este caso, imágenes más reducidas en la página del titular e imágenes más grandes en las páginas concretas. También nos permite cambiar el tamaño de las imágenes para adaptarlas a un nuevo diseño si decidimos cambiar nuestra plantilla.

**Listado 28.4.** `resize_image.php`. Cambia el tamaño de una imagen JPEG sobre la marcha.

```
<?php
$image = $_REQUEST['image'];
$max_width = $_REQUEST['max_width'];
$max_height = $_REQUEST['max_height'];

if (!$max_width)
 $max_width = 80;
if (!$max_height)
 $max_height = 60;

$size = GetImageSize($image);
$width = $size[0];
$height = $size[1];

$х_ratio = $max_width / $width;
$у_ratio = $max_height / $height;

if (($width <= $max_width) && ($height <= $max_height)) {
 $stn_width = $width;
 $stn_height = $height;
}
else if (($х_ratio * $height) < $max_height) {
 $stn_height = ceil($х_ratio * $height);
 $stn_width = $max_width;
}
else {
 $stn_width = ceil($у_ratio * $width);
 $stn_height = $max_height;
}

$src = ImageCreateFromJpeg($image);
```

```
$dst = ImageCreate($stn_width,$stn_height);
ImageCopyResized($dst, $src, 0, 0, 0, 0,
 $stn_width,$stn_height,$width,$height);
header('Content-type: image/jpeg');
ImageJpeg($dst, null, -1);
ImageDestroy($src);
ImageDestroy($dst);
```

?>

La secuencia de comandos adopta tres parámetros: el nombre de archivo de la imagen que se va a representar, la anchura máxima y la altura máxima en píxeles. Esto no quiere decir que si el tamaño máximo especificado es de 200x200, la imagen se escalará a 200x200. Por el contrario, se reducirá proporcionalmente la escala para que la parte de mayor tamaño, anchura o altura, sea de 200 píxeles y la otra dimensión sea de 200 píxeles o inferior. Por ejemplo, una imagen de 400x300 se reducirá a 200x150. De esta forma se conserva la proporción de la imagen.

El cambio de tamaño sobre la marcha en el servidor es una opción mucho más indicada que la especificación de los atributos `height` y `width` en la etiqueta `<img>`. Puede que una imagen a gran tamaño y de alta resolución enviada por un escritor ocupe varios megabytes pero, al reducir la escala, se quede en menos de 100k. Por ello, no es necesario descargar el archivo de gran tamaño y pedir al navegador que cambie su tamaño.

En un capítulo anterior se describen detalladamente las funciones de manipulación de imágenes. En este caso utilizamos la función `ImageCopyResized()` para obtener, sobre la marcha, una escala de la imagen del tamaño correcto.

La clave de la operación de cambio de tamaño consiste en calcular los tamaños de altura y anchura. Es necesario identificar la proporción entre las dimensiones reales y las máximas. `$max_width` y `$max_height` se pueden pasar a la cadena de consulta; en caso contrario, se utilizarán los valores predeterminados especificados en la parte superior del listado.

```
$х_ratio = $max_width / $width;
$у_ratio = $max_height / $height;
```

Si la imagen ya es inferior a los tamaños máximos especificados, no se modifica ni el ancho ni la altura. En caso contrario, se puede utilizar tanto el índice X como el índice Y para escalar ambas dimensiones para que la imagen reducida no parezca desproporcionada, como indicamos a continuación:

```
if (($width <= $max_width) && ($height <= $max_height)) {
 $stn_width = $width;
 $stn_height = $height;
}
else if (($х_ratio * $height) < $max_height) {
 $stn_height = ceil($х_ratio * $height);
 $stn_width = $max_width;
}
else {
 $stn_width = ceil($у_ratio * $width);
 $stn_height = $max_height;
```

```
$tn_height = $max_height;
```

Una vez calculado el tamaño deseado, la imagen se cambia de tamaño y se representa en el navegador. Para su funcionamiento, la secuencia de comandos se invoca desde etiquetas <img> de una página y envía su resultado directamente al navegador, con la correspondiente directiva de encabezado.

Una ventaja de este enfoque que no hemos utilizado es que no es necesario que las imágenes se encuentren en el árbol de directorio Web. En esta aplicación implica importantes ventajas de seguridad, ya que la secuencia de comandos administrativa puede escribir en los directorios de imágenes. Como la secuencia de comandos pasa la imagen, sólo es necesario incluir la secuencia de comandos dentro del árbol Web.

## Sistema

A continuación veremos cómo se pueden añadir artículos al sistema. El menú de administración (/admin/index.php) envía a los escritores a writer.php. Esta secuencia de comandos, una vez autenticado el escritor, muestra una lista de los artículos que haya escrito y también la fecha de publicación, opciones para añadir un nuevo artículo, para modificar o eliminar un artículo existente o para definir las palabras clave de búsqueda. En la figura 28.4 se incluye un ejemplo.

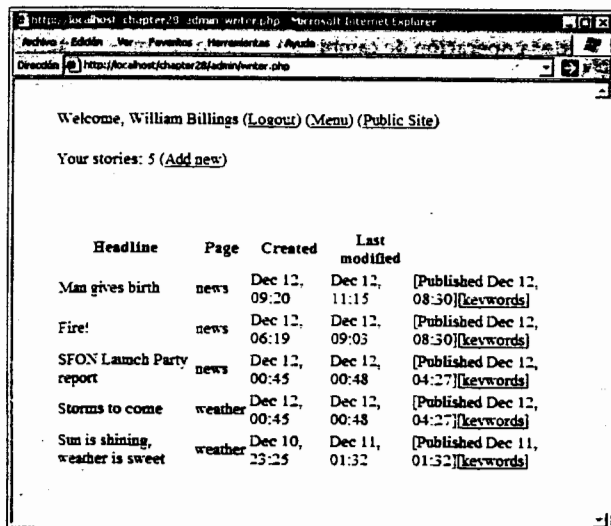


Figura 28.4. Página de administración de artículos para los escritores.

A estas pantallas no se les aplica formato dentro de los archivos de encabezado y pie, pero se puede hacer si lo desea. Como solamente los escritores y el editor pueden utilizar estas secuencias de comandos, en nuestro sistema hemos optado por aplicar únicamente el formato necesario para crear un sistema que se pueda utilizar. El código de writer.php se incluye en el listado 28.5.

Listado 28.5. writer.php. Interfaz de administración de artículos para los escritores.

```
<?php
// writer.php es la interfaz que permite a los escritores administrar
// sus artículos

include_once('include_fns.php');

if (!check_auth_user())
{
 login_form();
}
else
{
 $handle = db_connect();

 $writer = get_writer_record($_SESSION['auth_user']);

 echo '<p>Welcome, '.$writer['full_name'];
 echo ' (Logout
 (Menu
 (Public Site) </p>';
 echo '<p>';

 $query = 'select * from stories where writer = \'' .
 $_SESSION['auth_user'] . '\' order by created desc';
 $result = $handle->query($query);

 echo 'Your stories: ';
 echo $result->num_rows;
 echo ' (Add new';
 echo '</p>

';

 if ($result->num_rows)
 {
 echo '<table>';
 echo '<tr><th>Headline</th><th>Page</th>';
 echo '<th>Created</th><th>Last modified</th></tr>';
 while ($stories = $result->fetch_assoc())
 {
 echo '<tr><td>';
 echo $stories['headline'];
 echo '</td><td>';
 echo $stories['page'];
 echo '</td><td>';
 echo date('M d, H:i', $stories['created']);
 echo '</td><td>';
 echo date('M d, H:i', $stories['modified']);
```

```

 echo '</td><td>';
 if ($stories['published'])
 {
 echo '[Published '.date('M d, H:i', $stories['published']).']';
 }
 else
 {
 echo '[edit]';
 echo '[delete]';
 }
 echo '[keywords]';
 echo '</td></tr>';
 }
 echo '</table>';
}
?>

```

El primer paso consiste en comprobar si el usuario se ha autenticado y, en caso contrario, mostrar únicamente un formulario de inicio de sesión.

La variable de sesión `auth_user` se configura una vez conectado el escritor. En este caso la autenticación no es realmente segura y, de hecho, debería procurar que la autenticación de los escritores fuera la correcta. En un capítulo anterior encontrará más información al respecto.

El formulario de inicio de sesión se envía a `login.php` que comprueba el nombre de usuario y la contraseña en función de los valores de la base de datos. Si el inicio de sesión es correcto, el usuario vuelve a la página de la que proviene, por medio del valor `HTTP_REFERER`. Esto significa que la secuencia de comandos de inicio de sesión se puede invocar desde cualquier página de invocación del sistema.

Tras ello, saludamos al escritor por su nombre y le ofrecemos la oportunidad de desconectarse. Este enlace siempre aparece en la parte superior de `stories.php` para que pueda desconectarse cuando haya terminado.

```

$writer = get_writer_record($_SESSION['auth_user']);

echo '<p>Welcome, '.$writer['full_name'];
echo ' (Logout)'
 (Menu)
 (Public Site) </p>';

```

La función `get_writer_record()` se define en `db_fns.php` y devuelve una matriz de todos los campos de la tabla `writer` del nombre de usuario pasado. La secuencia de comandos `logout.php` simplemente anula el valor de `auth_user`.

El siguiente SQL busca todos los artículos del escritor, empezando con el último que se haya añadido:

```

$query = 'select * from stories where writer = \''
 . $_SESSION['auth_user'] . '\' order by created desc';

```

Estamos almacenando una marca de tiempo creada, modificada y publicada en cada registro de artículo. Al añadir un nuevo artículo, las marcas de tiempo creada y modificada se configuran con la hora del sistema. Todos los cambios posteriores únicamente actualizan el campo modificado.

Toda esta información se muestra en la pantalla de artículos, primero con

```
echo date('M d, H:i', $qry['created']);
```

seguidamente con

```
echo date('M d, H:i', $qry['modified']);
```

y por último con

```

if ($qry['published'])
{
 echo '[Published '.date('M d, H:i', $qry['published']).']';
}
else
{
 echo '[edit]';
 echo '[delete]';
}
echo '[keywords]';

```

De esta forma se muestra la fecha de publicación si corresponde; en caso contrario, muestra enlaces para modificar o eliminar dicho artículo y para definir palabras clave de búsqueda. La secuencia de comandos para añadir un nuevo artículo o para modificar uno ya existente es `story.php`. En la figura 28.5 puede comprobar cómo se modifica uno de los artículos de la base de datos de ejemplo.

El código completo de `story.php` se recoge en el listado 28.6.

**Listado 28.6.** `story.php`. Se utiliza para crear o modificar un artículo.

```

<?php
include ('include_fns.php');

if (isset($_REQUEST['story']))
{
 $story = get_story_record($_REQUEST['story']);
}

?>

<form action="story_submit.php" method="post" enctype="multipart/form-data">
<input type="hidden" name="story" value="<?php echo $_REQUEST['story'];?>">
<input type="hidden" name="destination"
 value="<?php echo $_SERVER['HTTP_REFERER'];?>">
<table>

<tr>
 <td>Headline<td>
</tr>

```

```

<tr>
 <td><input size="80" name="headline"
 value="<?php print $s['headline'];?>"></td>
</tr>

<tr>
 <td>Page</td>
</tr>
<tr>
 <td>
<?php
if(isset($_REQUEST['story']))
{
 $query = "select p.code, p.description
 from pages p, writer_permissions wp, stories s
 where p.code = wp.page
 and wp.writer = s.writer
 and s.id = ".$_REQUEST['story'];
}
else
{
 $query = "select p.code, p.description
 from pages p, writer_permissions wp
 where p.code = wp.page
 and wp.writer = '$_SESSION[auth_user]';
}
echo query_select('page', $query, $story['page']);
?>
</td>
</tr>
<tr>
 <td>Story text (can contain HTML tags)</td>
</tr>
<tr>
 <td><textarea cols="80" rows="7" name="story_text"
 wrap="virtual"><?php echo $story['story_text'];?></textarea>
</td>
</tr>

<tr>
 <td>Or upload HTML file</td>
</tr>

<tr>
 <td><input type="file" name="html" size="40"></td>
</tr>

<tr>
 <td>Picture</td>
</tr>
<tr>
 <td><input type="file" name="picture" size="40"></td>
</tr>

<?php

```

```

if ($story[picture])
{
 $size = getImageSize('...' . $story['picture']);
 $width = $size[0];
 $height = $size[1];
?>

<tr>
 <td>
 " height="<?php echo $height;?>"
 </td>
 </tr>
<?php
}
?>

<tr>
 <td align="center"><input type="submit" value="Submit"></td>
</tr>
</table>
</form>

```

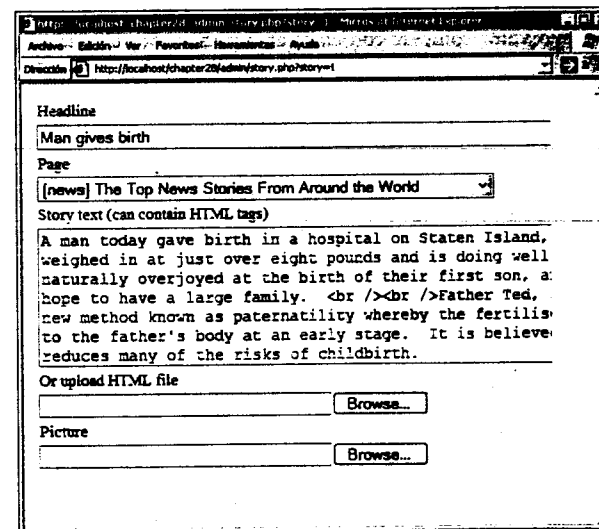


Figura 28.5. Modificación de un artículo.

Se puede utilizar la misma secuencia de comandos para añadir o para modificar. La acción depende de si story se configura al invocar la secuencia de comandos.

```

if (isset($_REQUEST['story']))
{

```

```
$story = get_story_record($REQUEST['story']);
```

La función `get_story_record()` se define en `db_fns.php` y devuelve una matriz de todos los campos de la tabla de artículos para el Id. de artículo especificado. Si no se pasa ningún Id., `$story` será null y `$story` no contendrá los elementos de la matriz.

```
<input size="80" name="headline"
value="<?php print $s['headline'];?>">
```

Si no se configura `story`, el código anterior no generará ningún valor a partir de la instrucción PHP, por lo que el cuadro de titular aparecerá vacío. Si se configura `story`, incluirá el texto del titular del artículo modificado.

La función `query_select()` se define en `select_fns.php` y devuelve el código HTML para generar una lista `select` a partir de una consulta SQL dada. El primer parámetro es el atributo `name` de `select`. La consulta SQL del segundo parámetro selecciona dos columnas: la primera es la parte `value` de cada opción y la segunda aparece detrás de la etiqueta `option` y corresponde al texto que se muestra en la lista. El tercer parámetro es opcional. Añade un atributo `selected` a la opción cuyo valor coincide con el valor especificado. Utilizamos esta función para generar un elemento `select` que contenga las páginas a las que puede contribuir este escritor.

Para almacenar un artículo modificado con el mismo ID que tenía antes, tendrá que registrarlo, por medio de una variable oculta:

```
<input type="hidden" name="story" value="<?php print $REQUEST['story'];?>">
```

De esta forma se define una variable de marcador de posición y se establece el nuevo valor del artículo a partir del `story` pasado. Al enviar el formulario, `story_submits` comprueba si hay un valor para `story` y genera una instrucción `UPDATE` o `INSERT` de SQL según corresponda.

En el listado 28.7 encontrará el código de `story_submit.php`.

**Listado 28.7.** `story_submit.php`. Se utiliza para añadir o actualizar un artículo en la base de datos.

```
<?php
// story_submit.php
// añade / modifique el registro del artículo

include_once('include_fns.php');

$handle = db_connect();

$headline = $_REQUEST['headline'];
$page = $_REQUEST['page'];
$time = time();

if ((isset($_FILES['html']['name']) &&
```

```
(dirname($_FILES['html']['type']) == 'text') &&
is_uploaded_file($_FILES['html']['tmp_name']))
{
 $story_text = file_get_contents($_FILES['html']['tmp_name']);
}
else
{
 $story_text = $_REQUEST['story_text'];
}

$story_text = addslashes($story_text);

if (isset($_REQUEST['story']) && $_REQUEST['story'] != '')
{ // Es una actualización
 $story = $_REQUEST['story'];

 $query = "update stories
set headline = '$headline',
story_text = '$story_text',
page = '$page',
modified = $time
where id = $story";
}
else
{ // Es un artículo nuevo
 $query = "insert into stories
(headline, story_text, page, writer, created, modified)
values
('$headline', '$story_text', '$page', '',
$_SESSION['auth_user'], $time, $time)";
}

$result = $handle->query($query);

if (!$result)
{
 echo "There was a database error when executing <pre>$query</pre>";
 echo mysqli_error();
 exit;
}

if ((isset($_FILES['picture']['name']) &&
is_uploaded_file($_FILES['picture']['tmp_name']))
{
 if (isset($_REQUEST['story']) || $_REQUEST['story'] != '')
 {
 $story = mysqli_insert_id($handle);
 }
 $type = basename($_FILES['picture']['type']);

 switch ($type) {
 case 'jpeg':
 case 'png':
 $filename = "images/$story.jpg";
 move_uploaded_file($_FILES['picture']['tmp_name'],
 '../'.$filename);
```

```

 $query = "update stories
 set picture = '$filename'
 where id = $story";
 $result = $handle->query($query);
 break;
 default:
 echo 'Invalid picture format: ' .
 $_FILES['picture']['type'];
 }
}

```

```

header('Location: ' . $_REQUEST['destination']);
?>

```

El enlace para eliminar artículos invoca `delete_story.php`, que funciona como una sencilla instrucción `delete` y devuelve al escritor a la página de invocación. El código de `delete_story.php` se recoge en el listado 28.8.

Listado 28.8. `delete_story.php`. Se utiliza para borrar un artículo de la base de datos.

```

<?php
// delete_story.php

include_once('include_fns.php');

$handle = db_connect();

$story = $_REQUEST['story'];
if (check_permission($_SESSION['auth_user'], $story))
{
 $query = "delete from stories where id = $story";
 $result = $handle->query($query);
}
header('Location: ' . $_SERVER['HTTP_REFERER']);
?>

```

La función `check_permission()` consulta la base de datos para comprobar que el usuario conectado tiene permiso para eliminar artículos de la página. Utilizaremos esta función en muchas de páginas de la sección de administración. Aunque los usuarios sin autorización no verán enlaces para borrar artículos, no es aconsejable que los usuarios puedan burlar las medidas de seguridad con tan sólo adivinar un URL evidente.

## Búsquedas

Al pulsar sobre el enlace de palabras clave de la lista de artículos se accede a un nuevo formulario en el que se pueden introducir palabras clave en función del artículo. No hay límite en cuanto al número de palabras clave que se pueden introducir. A cada palabra se le asigna un valor ponderado, con un valor más alto para indicar que tiene mayor relevancia. En la figura 28.6 se muestra la pantalla utilizada para definir palabras clave en función de un determinado artículo.

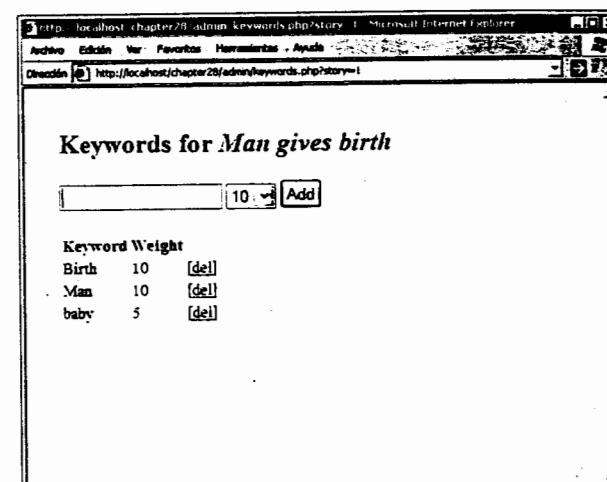


Figura 28.6. Definición de palabras clave para un artículo.

La secuencia de comandos `keywords.php` es bastante sencilla, por lo que no la analizaremos con mucho detalle. Se incluye en el CD-ROM. Esta secuencia de comandos desencadena las secuencias `keyword_add.php` y `keyword_delete.php`, también muy sencillas, razón por la que no las incluimos.

La secuencia de comandos `keyword_add.php` utiliza la siguiente consulta para añadir nuevas palabras clave a la base de datos:

```

insert into keywords (story, keyword, weight)
values ($story, '$keyword', $weight)

```

Del mismo modo, `keyword_delete.php` utiliza la siguiente consulta para borrar una palabra clave:

```

delete from keywords where story = $story and keyword = '$keyword'

```

Lo interesante es la forma en la que se utilizan los valores para calcular una cifra porcentual relevante al realizar la búsqueda. El formulario de búsqueda de `search_form.php` contiene un solo campo para palabras clave y se envía a `search.php`, que consulta la base de datos de artículos para encontrar contenidos que coincidan. El código de `search.php` se muestra en el listado 28.9.

Listado 28.9. `search.php`. Busca artículos que coincidan y calcula un valor de porcentaje de coincidencia.

```

<?php
include_once('db_fns.php');

```

```

include_once('header.php');

$handle = db_connect();

if ($_REQUEST['keyword'])
{
 $keywords = explode(' ', $_REQUEST['keyword']);
 $num_keywords = count($keywords);
 for ($i=0; $i<$num_keywords; $i++)
 {
 if ($i)
 {
 $keywords_string .= "or k.keyword = '". $keywords[$i]. "' ";
 }
 else
 {
 $keywords_string .= "k.keyword = '". $keywords[$i]. "' ";
 }
 }

 $query = "select s.id,
 s.headline,
 10 * sum(k.weight) / $num_keywords como puntuación
 from stories s, keywords k
 where s.id = k.story
 and ($keywords_string)
 and published is not null
 group by s.id, s.headline
 order by score desc, s.id desc";

 $result = $handle->query($query);
}

echo '<h2>Search results</h2>';

if ($result && $result->num_rows)
{
 echo '<table>';
 while ($matches = $result->fetch_assoc())
 {
 echo "<tr><td>
 {$matches['headline']}
 </td><td>";
 echo floor($matches['score']).'%';
 echo "</td></tr>";
 }
 echo "</table>";
}
else
{
 echo 'No matching stories found';
}
include_once('footer.php');
?>

```

En primer lugar, la cadena de palabra clave pasada a la secuencia de comandos se divide en palabras de búsqueda individuales. En este ejemplo no utilizamos técnicas de búsqueda avanzadas, como permitir el uso de las palabras clave OR o AND o la agrupación de palabras en una frase.

```

if ($_REQUEST['keyword'])
{
 $keywords = split(' ', $_REQUEST['keyword']);
 $num_keywords = count($keywords);
 for ($i=0; $i<$num_keywords; $i++)
 {
 if ($i)
 {
 $keywords_string .= "or k.keyword = '". $keywords[$i]. "' ";
 }
 else
 {
 $keywords_string .= "k.keyword = '". $keywords[$i]. "' ";
 }
 }
}

```

Este código utiliza la función `split()` de PHP para crear una matriz que contiene todas las palabras de la cadena keyword separadas por un carácter de espacio. Si sólo se especifica una palabra, devuelve una única matriz de elementos y se ejecuta una vez el bucle correspondiente. En última instancia, la condición almacenada en `$keywords_string` tendrá este aspecto:

```
k.keyword = 'keyword1' or k.keyword = 'keyword2' or k.keyword = 'keyword3'
```

La consulta de búsqueda generada a partir del código anterior sería

```

select s.id,
 s.headline,
 10 * sum(k.weight) / $num_keywords como puntuación
from stories s, keywords k
where s.id = k.story
and (k.keyword = 'keyword1'
 or k.keyword = 'keyword2'
 or k.keyword = 'keyword3')
group by s.id, s.headline
order by score desc, s.id desc

```

El cálculo del valor es la suma de los valores ponderados de todas las palabras que coincidan dividido por el número de palabras clave buscadas y, tras ello, multiplicado por diez.

Esto favorece las búsquedas en las que todas las palabras clave introducidas coinciden con las palabras clave de la base de datos. Como los valores ponderados oscilan entre 1 y 10, el valor máximo de la puntuación será 100. Una búsqueda de tres palabras clave solamente coincidirá al 100 por ciento en un artículo si se encuentran las tres en dicho artículo y cada una tiene un valor ponderado del 10 por ciento.



## Pantalla del editor

La única parte del sistema que no hemos descrito es cómo se publica un artículo una vez escrito. La secuencia de comandos `publish.php` (véase el listado 28.10) se encarga de publicar un artículo.

**Listado 28.10.** `publish.php`. Enumera todos los artículos para que el editor pueda seleccionar cuáles va a mostrar en directo en el sitio.

```
<?php
include_once('include_fns.php');

if (!check_auth_user())
{
 login_form();
}
else
{
 $handle = db_connect();

 $writer = get_writer_record($_SESSION['auth_user']);

 echo '<p>Welcome, ' . $writer['full_name'];
 echo ' (Logout) (Menu)
 (Public Site) </p>';
 $query = "select * from stories s, writer_permissions wp
 where wp.writer = '{$_SESSION['auth_user']}' and
 s.page = wp.page
 order by modified desc";
 $result = $handle->query($query);

 echo '<h1>Editor admin</h1>';

 echo '<table>';
 echo '<tr><th>Headline</th><th>Last modified</th></tr>';
 while ($story = $result->fetch_assoc())
 {
 echo '<tr><td>';
 echo $story['headline'];
 echo '</td><td>';
 echo date('M d, H:i', $story['modified']);
 echo '</td><td>';
 if ($story['published'])
 {
 echo '(
 unpublish)</td>';
 }
 else
 {
 echo '(
 publish)</td>';
 echo '(
 delete)</td>';
 }
 }
}
```

```
echo '(edit)</td>';
echo '</td></tr>';
}
echo '</table>';
?>
```

Esta secuencia de comandos solamente estará disponible para los que tengan autorización para publicar artículos en directo en el sitio. En nuestra aplicación de ejemplo, el encargado será el editor del sitio pero, por motivos de simplicidad, esta secuencia de comandos no cuenta con control de acceso. No obstante, en una situación real, se protegerá.

Es muy similar a `stories.php` a excepción de que al editor se le asigna una pantalla en la que se muestran los artículos de todos los escritores, no sólo los suyos. La instrucción `if` garantiza que en cada artículo se presentan las opciones adecuadas. Se puede anular la publicación de los artículos publicados y los artículos no publicados se pueden publicar o eliminar.

Estos tres enlaces se envían a `unpublish_story.php`, `publish_story.php` y `delete_story.php`, respectivamente. La secuencia de comandos `publish_story.php` utiliza la siguiente consulta SQL:

```
update stories set published = $now
where id = $story
```

De esta forma el artículo se marca como publicado y se autoriza que se pueda ver públicamente.

Del mismo modo, `unpublish_story.php` utiliza la siguiente consulta para marcar un artículo como no publicado e impide que se muestre al público:

```
update stories set published = null
where id = $story
```

El enlace de modificación aparece independientemente de si se ha publicado o no el artículo, para que el editor siempre pueda realizar cambios. Esto es diferente en el nivel de acceso de los escritores, ya que únicamente pueden modificar un artículo antes de que se publique.

## Ampliar el proyecto

Existen diversas formas de ampliar este proyecto para que el sistema de administración de contenidos sea más completo:

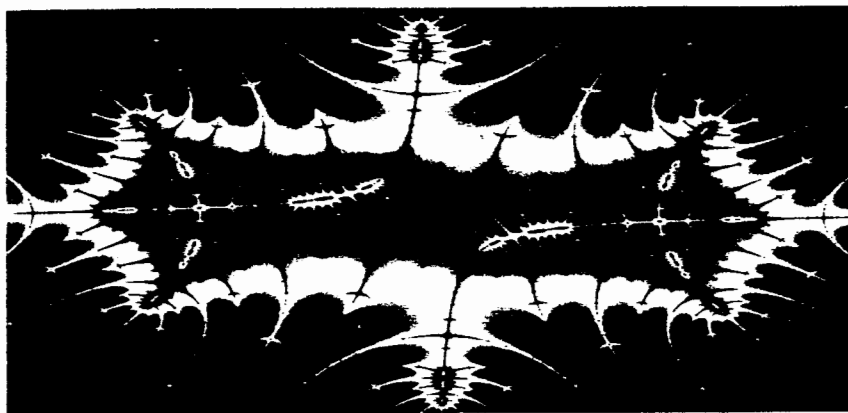
- Se puede permitir el trabajo conjunto de grupos de usuarios en los artículos (colaboración).
- Se puede implementar un diseño de páginas más flexible para que los editores puedan ubicar texto e imágenes en la página.

- Se puede crear una biblioteca de imágenes para no repetir las que se utilicen con mayor frecuencia. También se puede asignar palabras clave y texto de los artículos a las imágenes.
- Se puede añadir funcionalidad de revisión ortográfica al editor de contenidos. Por ejemplo, se puede implementar la revisión con ayuda de la biblioteca aspell.

## A continuación

---

En el siguiente proyecto crearemos una interfaz basada en la Web que nos permitirá comprobar y enviar correo electrónico desde la Web por medio de IMAP.



---

29

# Crear un servicio de correo electrónico basado en la Web

---

---

En la actualidad, aumenta a diario el número de sitios que ofrecen correo electrónico basado en la Web a sus usuarios. En este capítulo explicaremos cómo implementar una interfaz Web en un servidor de correo existente por medio de la biblioteca IMAP de PHP. La podemos utilizar para comprobar nuestro buzón a través de una página Web o incluso ampliarla para que admita gran cantidad de usuarios de correo electrónico masivo basado en la Web, al estilo de Hotmail.

En este proyecto crearemos un cliente de correo electrónico, Warm Mail, que permitirá a los usuarios

- Conectarse a sus cuentas en servidores de correo POP3 o IMAP
- Leer correo
- Enviar correo
- Responder a mensajes de correo
- Reenviar mensajes de correo
- Borrar correo de sus cuentas

## El problema

---

Para que un usuario pueda leer su correo, necesitamos algún modo de realizar la conexión a su servidor de correo que, normalmente, no será el mismo equipo que el

servidor Web. Necesitamos alguna forma de interactuar con su buzón, para ver qué mensajes ha recibido y para procesarlos individualmente.

Los servidores de correo admiten dos protocolos principales para leer los buzones de un usuario: POP3 e IMAP. Si podemos, admitiremos los dos. POP3 equivale a Protocolo de oficina de correos versión 3, mientras que IMAP significa Protocolo de acceso a mensajes de Internet.

La principal diferencia entre ambos es que POP3 está dirigido a, y lo utilizan principalmente, usuarios que se conectan brevemente a una red para descargar y borrar su correo desde un servidor. IMAP se utiliza en línea, para interactuar con correo que se almacena permanentemente en un servidor remoto. IMAP dispone de algunas funciones avanzadas que no utilizaremos.

Si está interesado en las diferencias entre estos protocolos, puede consultar sus correspondientes RFC (la RFC 1939 para POP versión 3 y la RFC 2060 para IMAP, versión 4 rev1). También encontrará un excelente artículo sobre el tema en la dirección <http://www.imap.org/papers/imap.vs.pop.brief.html>.

Ninguno de estos protocolos se diseñó para enviar correo; para ello, se utiliza el protocolo SMTP, que ya hemos utilizado anteriormente en PHP a través de la función `mail()`. Este protocolo se describe en la RFC 821.

## Componentes de la solución

PHP cuenta con una excelente compatibilidad con IMAP y POP3, pero proporcionada a través de la biblioteca de funciones IMAP. Para poder utilizar el código que presentaremos en este capítulo, tendrá que instalar la biblioteca IMAP. Para saber si ya la tiene instalada, compruebe el resultado de la función `phpinfo()`.

Si utiliza Linux o Unix y no tiene instalada la biblioteca IMAP, tendrá que descargar las bibliotecas necesarias. Puede obtener la última versión a través de FTP de <ftp://ftp.cac.washington.edu/imap>.

En UNIX, descargue el código fuente y compílelo para su sistema operativo. Algunos usuarios tienen dificultades a la hora de compilar las nuevas versiones de la biblioteca IMAP con PHP. Si es su caso, tendrá que utilizar IMAP 2001, una versión más antigua pero más estable.

Debería crear un directorio para los archivos IMAP dentro del directorio de archivos de inclusión de su sistema, por ejemplo con el nombre `imap`. (No basta con copiar los archivos entre directorios básicos, ya que podría producirse un conflicto.) Dentro del nuevo directorio, cree dos subdirectorios con los nombres `imap/lib/` e `imap/include/`. Copie todos los archivos `*.h` desde su instalación a `imap/include/`. Al realizar la compilación, se habrá creado un archivo con el nombre `client.a`. Cambie el nombre por `libc-client.a` y cópielo a su directorio `imap/lib/`. Tendrá que ejecutar la secuencia de comandos de configuración de PHP, añadir la directiva `-with-nombre_dir` (donde `nombre_dir` es el nombre del directorio que haya creado) a todos los demás parámetros que utilice y volver a compilar PHP.

Para utilizar la extensión IMAP con Windows, abra su archivo `php.ini` y anule el comentario de esta línea:

```
extension=php_imap.dll
```

Tras ello reinicie el servidor Web. Puede comprobar si la extensión IMAP se ha instalado si ejecuta la función `phpinfo()`. Debería aparecer una sección para IMAP.

Un aspecto que conviene destacar es que aunque estas funciones reciben el nombre de IMAP, también funcionan con POP3 y NNTP.

Las utilizaremos con IMAP y POP3 pero la aplicación Warm Mail también se puede ampliar para utilizar NNTP y emplearlo como lector de noticias además de como cliente de correo.

Esta biblioteca incluye una gran cantidad de funciones, pero para poder implementar la funcionalidad en esta aplicación, solamente utilizaremos algunas de ellas. Las describiremos según las vayamos utilizando, pero debe saber que existen muchas más. Consulte la documentación si sus necesidades son distintas a las nuestras o si quiere dotar de opciones adicionales a la aplicación.

Podemos crear una aplicación de correo muy útil con tan sólo parte de las funciones incorporadas. Esto significa que solamente tendrá que recurrir a parte de la documentación. Las funciones IMAP que utilizaremos en este capítulo son:

- `imap_open()`
- `imap_close()`
- `imap_headers()`
- `imap_header()`
- `imap_fetchheader()`
- `imap_body()`
- `imap_delete()`
- `imap_expunge()`

Para que un usuario pueda leer su correo, tendremos que obtener los detalles de su servidor y de su cuenta. En lugar de obtener continuamente esta información, definiremos una base de datos de nombres de usuario y contraseñas de usuarios en la que podamos almacenar los datos del usuario.

A menudo, los usuarios tienen más de una cuenta de correo electrónico (por ejemplo, una para casa y otra para el trabajo) por lo que tendremos que permitir que se conecten a cualquiera de ellas. Por esta razón, es necesario permitirles que dispongan de varios conjuntos de información sobre cuentas en la base de datos.

Los usuarios podrán leer, contestar, reenviar y borrar correos electrónicos existentes así como enviar otros nuevos. Podemos realizar todas las operaciones de lectura por medio de IMAP o POP3 y todas las de escritura por medio de SMTP con `mail()`.

Veamos cómo se combinan todas las piezas.

## Presentación de la solución

El flujo general de este sistema basado en la Web no es muy diferente al de otros clientes de correo electrónico. En la figura 29.1 se incluye un diagrama que muestra el flujo y los módulos del sistema.

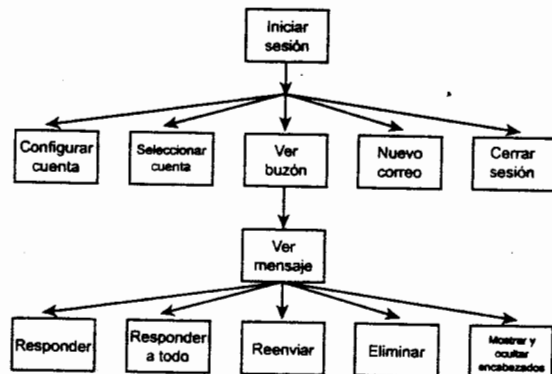


Figura 29.1. La interfaz de Warm Mail ofrece al usuario funcionalidad en el nivel de buzón y de mensajes.

Como puede comprobar, primero será necesario que el usuario se conecte y, tras ello, le ofreceremos una serie de opciones. Podrá configurar una nueva cuenta de correo o seleccionar una de las ya existentes. También podrá ver su correo entrante (responder a él, reenviarlo o borrarlo) y enviar nuevos correos.

También le permitiremos ver encabezados detallados de un determinado mensaje. Mediante estos encabezados se puede saber mucho sobre un mensaje. Se puede saber de qué equipo proviene el correo, una opción muy útil para detectar correo basura. Se puede saber qué equipo lo ha reenviado y a qué hora llegó a cada host, lo que resulta muy útil para determinar el culpable de mensajes retrasados. Si la aplicación añade información opcional a los encabezados, incluso puede saber qué cliente de correo electrónico ha utilizado el emisor.

En este proyecto hemos utilizado una arquitectura de aplicación ligeramente diferente. En lugar de utilizar un conjunto de secuencias de comandos, una para cada módulo, tenemos una secuencia más extensa, `index.php`, que funciona como el bucle de eventos de un programa dirigido por GUI. Cada acción que realicemos en el sitio al pulsar un botón nos llevará de nuevo a `index.php`, pero con un parámetro diferente. En función del parámetro, se invocarán distintas funciones para mostrar el correspondiente resultado al usuario. Como de costumbre, las funciones se encuentran en bibliotecas de funciones. La arquitectura es adecuada para pequeñas aplicaciones como ésta. Se adecua a aplicaciones dirigidas principalmen-

te por eventos en las que las acciones del usuario desencadenan la funcionalidad. El uso de un solo controlador de eventos no es aconsejable en arquitecturas de gran tamaño o en proyectos realizados por un equipo.

En la tabla 29.1 encontrará un resumen de los archivos utilizados en el proyecto Warm Mail.

Tabla 29.1. Archivos de la aplicación Warm Mail.

| Nombre                           | Tipo       | Descripción                                                                                      |
|----------------------------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>index.php</code>           | Aplicación | La secuencia de comandos principal que ejecuta toda la aplicación                                |
| <code>include_fns.php</code>     | Funciones  | Colección de archivos para esta aplicación                                                       |
| <code>data_valid_fns.php</code>  | Funciones  | Colección de funciones para validar los datos introducidos                                       |
| <code>db_fns.php</code>          | Funciones  | Colección de funciones para realizar la conexión a la base de datos mail                         |
| <code>mail_fns.php</code>        | Funciones  | Colección de funciones relacionadas con correo electrónico para abrir buzones, leer correo, etc. |
| <code>output_fns.php</code>      | Funciones  | Colección de funciones para representar HTML                                                     |
| <code>user_auth_fns.php</code>   | Funciones  | Colección de funciones para autenticar usuarios                                                  |
| <code>create_database.sql</code> | SQL        | SQL para definir la base de datos book_sc y configurar a un usuario                              |

A continuación analizaremos la aplicación

## Configurar la base de datos

La base de datos de Warm Mail es muy sencilla ya que realmente no almacenaremos ningún correo electrónico en la misma.

Necesitaremos almacenar usuarios del sistema. Para cada usuario, tendremos que almacenar los siguientes campos:

- **username:** Su nombre de usuario preferido para Warm Mail
- **password:** Su contraseña preferida para Warm Mail
- **address:** Su dirección de correo electrónico preferida, que aparecerá en el campo From de los correos electrónicos enviados desde el sistema

- **displayname:** El nombre "legible" que aparecerá en los correos que envíen a otros usuarios.

También será necesario almacenar todas las cuentas que los usuarios quieran comprobar con el sistema. En cada cuenta, almacenaremos la siguiente información:

- **username:** El usuario Warm Mail al que pertenece esta cuenta.
- **server:** El equipo en el que se encuentra la cuenta, como por ejemplo localhost o mail.tangled.com.au.
- **port:** El puerto al que se realiza la conexión al utilizar esta cuenta. Normalmente será el 110 para servidores POP3 y el 143 para servidores IMAP.
- **type:** El protocolo utilizado para realizar la conexión a este servidor, ya sea POP3 o IMAP.
- **remoteuser:** El nombre de usuario para conectarse al servidor de correo.
- **remotepassword:** La contraseña para conectarse al servidor de correo.
- **accountid:** Una clave exclusiva para identificar cuentas.

Al ejecutar el código SQL del listado 29.1 se configura la base de datos para esta aplicación.

**Listado 29.1.** create\_database.sql. SQL para crear la base de datos Mail.

```
create database mail;

use mail;

create table users
(
 username char(16) not null primary key,
 password char(40) not null,
 address char(100) not null,
 displayname char(100) not null
);

create table accounts
(
 username char(16) not null,
 server char(100) not null,
 port int not null,
 type char(4) not null,
 remoteuser char(50) not null,
 remotepassword char(50) not null,
 accountid int unsigned not null auto_increment primary key
);

grant select, insert, update, delete
on mail.*
to mail@localhost identified by 'password';
```

Recuerde que puede ejecutar este SQL si escribe

```
mysql -u root -p < create_database.sql
```

Tendrá que introducir su contraseña de usuario raíz. También debería cambiar la contraseña del usuario de correo en create\_database.sql y en db\_fns.php antes de ejecutarlo.

En el CD-ROM se incluye un archivo SQL con el nombre populate.sql. En esta aplicación, no vamos a crear un proceso de registro o de administración de usuarios. Puede añadir uno personalmente si quiere utilizar este software a mayor escala, pero si sólo lo quiere para uso personal, basta con recurrir a la base de datos. La secuencia de comandos populate.sql proporciona un modelo para hacerlo, por lo que sólo tiene que introducir sus detalles y ejecutarla para configurarse como usuario.

## Arquitectura de la secuencia de comandos

Como hemos mencionado anteriormente, esta aplicación utiliza una secuencia de comandos para controlarlo todo. Esta secuencia se denomina index.php y se incluye en el listado 29.2. Es bastante extensa, pero la analizaremos sección a sección.

**Listado 29.2.** index.php. Parte principal del sistema Warm Mail.

```
<?php
// Este archivo es el cuerpo principal de la aplicación Warm Mail.
// Funciona básicamente como un equipo de estado y muestra a los usuarios
// el resultado de la acción que hayan seleccionado.

//.....
// Fase 1: preprocesamiento
// Realice todo el procesamiento necesario antes de enviar el encabezado de
// página y determine qué detalles mostrará en los encabezados de página
//.....

include ('include_fns.php');
session_start();
//cree nombres de variable cortos
$username = $_POST['username'];
$password = $_POST['passwd'];
$action = $_REQUEST['action'];
$account = $_REQUEST['account'];
$messageid = $_GET['messageid'];

$to = $_POST['to'];
$cc = $_POST['cc'];
$subject = $_POST['subject'];
$message = $_POST['message'];

$buttons = array();
```

```
//adjunte esta cadena si hay algo antes del encabezado que tenga resultados
$status = '';

// primero debe procesar las solicitudes de conexión y desconexión
if($username||$password)
{
 if(login($username, $passwd))
 {
 $status .= '<p>Logged in successfully.</p>

';
 $_SESSION['auth_user'] = $username;
 if(number_of_accounts($_SESSION['auth_user'])= -1)
 {
 $accounts = get_account_list($_SESSION['auth_user']);
 $_SESSION['selected_account'] = $accounts[0];
 }
 }
 else
 {
 $status .= '<p>Sorry, we could not log you in with that
 username and password.</p>

';
 }
}

if($action == 'log-out')
{
 session_destroy();
 unset($action);
 $_SESSION=array();
}

// debe procesar la selección, eliminación o almacenamiento de cuentas
// antes de dibujar el encabezado
switch ($action)
{
 case 'delete-account' :
 {
 delete_account($_SESSION['auth_user'], $account);
 break;
 }
 case 'store-settings' :
 {
 store_account_settings($_SESSION['auth_user'], $_POST);
 break;
 }
 case 'select-account' :
 {
 // si han seleccionado una cuenta válida, almacénala como variable
 // de sesión
 if($account&&account_exists($_SESSION['auth_user'], $account))
 {
 $_SESSION['selected_account'] = $account;
 }
 }
}

// defina los botones que aparecerán en la barra de herramientas
```

```
$buttons[0] = 'view-mailbox';
$buttons[1] = 'new-message';
$buttons[2] = 'account-setup';
//solamente ofrezca un botón de desconexión si están conectados
if(check_auth_user())
{
 $buttons[4] = 'log-out';
}

//*****
// Fase 2: encabezados
// Envíe los encabezados HTML y la barra de menú correspondiente
// a la acción actual
//*****
if($action)
{
 // muestre el encabezado con el nombre de la aplicación y la
 // descripción de la página o acción
 do_html_header($_SESSION['auth_user'], "Warm Mail - ".
 format_action($action),
 $_SESSION['selected_account']);
}
else
{
 // muestre el encabezado sólo con el nombre de la aplicación
 do_html_header($_SESSION['auth_user'], "Warm Mail",
 $_SESSION['selected_account']);
}

display_toolbar($buttons);

//*****
// Fase 3: cuerpo
// En función de la acción, muestre el correspondiente contenido del cuerpo
//*****
// muestre cualquier texto generado por las funciones invocadas antes
// del encabezado
echo $status;

if(!check_auth_user())
{
 echo '<p>You need to log in';
 if($action&&$action!='log-out')
 echo ' to go to '.format_action($action);
 echo '</p>

';
 display_login_form($action);
}
else
{
 switch ($action)
 {
 // si hemos optado por configurar una cuenta, o acabamos de añadir o
 // eliminar una cuenta, muestre la página de configuración de cuentas
 case 'store-settings' :
 case 'account-setup' :
 case 'delete-account' :
```

```

 display_account_setup($_SESSION['auth_user']);
 break;
}
case 'send-message' :
{
 if(send_message($to, $cc, $subject, $message))
 echo '<p>Message sent.</p>

';
 else
 echo '<p>Could not send message.</p>

';
 break;
}
case 'delete' :
{
 delete_message($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account'], $messageid);
 // fíjese que no hay 'salto' - continuaremos con el siguiente caso
}
case 'select-account' :
case 'view-mailbox' :
{
 // si se selecciona mailbox o view mailbox, muestre el buzón
 display_list($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account']);
 break;
}
case 'show-headers' :
case 'hide-headers' :
case 'view-message' :
{
 // si acabamos de seleccionar un mensaje de la lista, o estamos
 // analizando un mensaje y optamos por ocultar o ver los
 // encabezados, cargue un mensaje
 $fullheaders = ($action == 'show-headers');
 display_message($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account'],
 $messageid, $fullheaders);

 break;
}
case 'reply-all' :
{
 //establezca cc como la línea cc antigua
 if(!$imap)
 $imap = open_mailbox($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account']);

 if($imap)
 {
 $header = imap_header($imap, $messageid);
 if($header->reply_toaddress)
 $to = $header->reply_toaddress;
 else
 $to = $header->fromaddress;
 $cc = $header->ccaddress;
 $subject = 'Re: '.$header->subject;
 }
}

```

```

 $body = add_quoting(imap_body($imap, $messageid));
 imap_close($imap);

 display_new_message_form($_SESSION['auth_user'],
 $to, $cc, $subject, $body);
}
break;
}
case 'reply' :
{
 //establezca la dirección como reply-to o from del mensaje actual
 if(!$imap)
 $imap = open_mailbox($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account']);

 if($imap)
 {
 $header = imap_header($imap, $messageid);
 if($header->reply_toaddress)
 $to = $header->reply_toaddress;
 else
 $to = $header->fromaddress;
 $subject = 'Re: '.$header->subject;
 $body = add_quoting(stripslashes(imap_body($imap,
 $messageid)));
 imap_close($imap);

 display_new_message_form($_SESSION['auth_user'],
 $to, $cc, $subject, $body);
 }
}
break;
}
case 'forward' :
{
 //establezca el mensaje como cuerpo del mensaje actual
 if(!$imap)
 $imap = open_mailbox($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account']);

 if($imap)
 {
 $header = imap_header($imap, $messageid);
 $body = add_quoting(stripslashes(imap_body($imap,
 $messageid)));
 $subject = 'Fwd: '.$header->subject;
 imap_close($imap);

 display_new_message_form($_SESSION['auth_user'],
 $to, $cc, $subject, $body);
 }
}
break;
}
case 'new-message' :
{
 display_new_message_form($_SESSION['auth_user'],
 $to, $cc, $subject, $body);

 break;
}
}

```



```

}
}
// Fase 4: pie
//
do_html_footer();
?>

```

Esta secuencia de comandos utiliza un enfoque de control de eventos. Contiene la lógica para determinar qué función hay que invocar para cada evento. En este caso, los eventos se desencadenan cuando el usuario pulsa alguno de los botones del sitio, cada uno de los cuales selecciona una acción. La mayoría de los botones se generan por medio de la función `display_button()` pero, si se trata de un botón de envío, se utiliza la función `display_form_button()`. Ambas funciones se encuentran en `output_fns.php`. Todas acceden a URL con la siguiente forma

`index.php?action=log-out`

El valor de la variable `action` cuando se invoca `index.php` determina qué controlador de evento se activa. Las cuatro principales secciones de la secuencia de comandos son las siguientes:

1. Es necesario realizar algún procesamiento antes de enviar el encabezado de página al navegador, como por ejemplo iniciar la sesión, ejecutar cualquier procesamiento previo para la acción seleccionada por el usuario y decidir el aspecto de los encabezados.
2. Procesamos y enviamos los correspondientes encabezados y la barra de menú para la acción seleccionada por el usuario.
3. Seleccionamos el cuerpo de la secuencia de comandos que se va a ejecutar, en función de la acción seleccionada. Las distintas acciones desencadenan diferentes llamadas de funciones.
4. Enviamos los pies de página.

Si observa el código de la secuencia de comandos, comprobará que estas cuatro secciones están marcadas con comentarios. Para comprender cómo funciona este sitio, describiremos el sitio acción por acción.

## Iniciar y cerrar sesión

Cuando un usuario carga la página `index.php`, accede al resultado que mostramos en la figura 29.2.

Éste es el comportamiento predeterminado de la aplicación. Como todavía no hemos seleccionado ninguna `$action` y no hemos introducido detalles de conexión, ejecutaremos las siguientes partes del código.

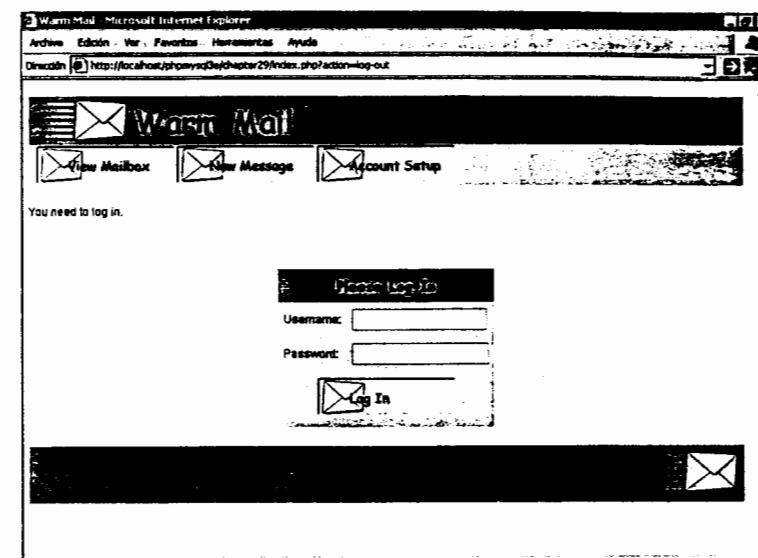


Figura 29.2. La pantalla de inicio de sesión de Warm Mail le pedirá su nombre de usuario y su contraseña.

En la fase de preprocesamiento, en primer lugar ejecutamos el siguiente código:

```

include ('include_fns.php');
session_start();

```

Estas líneas inician la sesión que se utilizará para realizar el seguimiento de las variables de sesión `$auth_user` y `$selected_account`, que veremos más adelante. Al igual que en el resto de aplicaciones, crearemos nombres de variables cortos. Lo hemos hecho en todas las secuencias de comandos relacionadas desde el primer capítulo, por lo que no merece la pena mencionarlo, excepto para la variable `action`. Por ello, lo extraemos de la matriz `$_REQUEST`. Tendremos que hacer lo mismo con la variable `account`, a la que normalmente se accede a través de GET, pero con la que se utiliza POST para eliminar una cuenta. Para ahorrar trabajo a la hora de personalizar la interfaz de usuario, los botones que aparecen en la barra de herramientas los controla una matriz. Declaramos una matriz vacía

```
$buttons = array();
```

y definimos los botones que queremos incluir en la página:

```

$buttons[0] = 'view-mailbox';
$buttons[1] = 'new-message';
$buttons[2] = 'account-setup';

```

Si el usuario inicia sesión posteriormente como administrador, añadiremos más botones a esta matriz. En la fase del encabezado, imprimimos un encabezado normal de color vainilla:

```
do_html_header($_SESSION['auth_user'], 'Warm Mail',
$_SESSION['selected_account']);
...
display_toolbar($buttons);
```

Este código imprime la barra de título y de encabezado y, tras ello, la barra de herramientas de botones que se puede ver en la figura 29.2. Estas funciones se encuentran en la biblioteca de funciones `output_fns.php`, pero como su efecto se puede comprobar en la imagen, no las analizaremos aquí. Seguidamente llegamos al cuerpo del código:

```
if(!check_auth_user())
{
 echo '<p>You need to log in';
 if($action!=$action!='log-out')
 echo ' to go to '.format_action($action);
 echo '</p>

';
 display_login_form($action);
}
```

La función `check_auth_user()` proviene de la biblioteca `user_auth_fns.php`. Hemos utilizado un código similar en algunos de los proyectos anteriores, para comprobar si el usuario está conectado. Si no lo está, como sucede en este caso, le mostramos un formulario de inicio de sesión, que puede ver en la figura 29.2. Este formulario se dibuja en la función `display_login_form()` de `output_fns.php`.

Si el usuario completa el formulario correctamente y pulsa el botón **Log In**, verá el resultado que se muestra en la figura 29.3.

En esta ejecución de la secuencia de comandos, activaremos distintas secciones del código. El formulario de inicio de sesión tiene dos campos, `$username` y `$password`. Si estos campos se han completado, se activará el siguiente segmento de código de preprocesamiento:

```
if($username||$password)
{
 if(login($username, $passwd))
 {
 $status .= '<p>Logged in successfully.</p>

';
 $_SESSION['auth_user'] = $username;
 if(number_of_accounts($_SESSION['auth_user'])= -1)
 {
 $accounts = get_account_list($_SESSION['auth_user']);
 $_SESSION['selected_account'] = $accounts[0];
 }
 }
 else
 {
 $status .= '<p>Sorry, we could not log you in with that
```

```
username and password.</p>

';
```

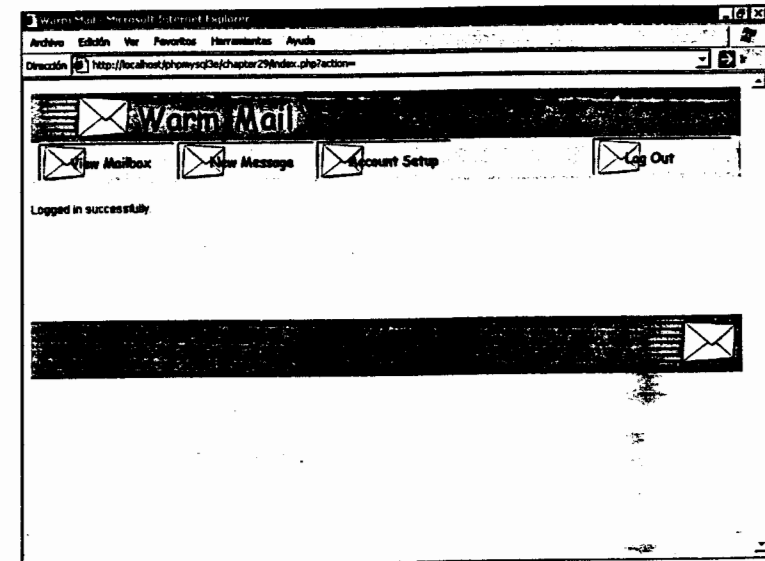


Figura 29.3. Después de conectarse satisfactoriamente, el usuario puede empezar a utilizar la aplicación.

Como puede comprobar, el código invoca la función `login()`, similar a la que hemos utilizado en capítulos anteriores. Si todo funciona correctamente, registramos el nombre de usuario en la variable de sesión `auth_user`.

Además de configurar los botones que vemos cuando no estamos conectados, añadiremos otro botón para permitir que el usuario pueda desconectarse de nuevo, como se indica a continuación:

```
if(check_auth_user())
{
 $buttons[4] = 'log-out';
}
```

Puede ver el botón **Log Out** en la figura 29.3. En la fase del encabezado, mostramos de nuevo el encabezado y los botones. En el cuerpo, mostramos el mensaje de estado que definimos anteriormente:

```
echo $status;
```

Tras ello, basta con imprimir el pie y esperar a ver qué hace el usuario.

## Configurar cuentas

Cuando un usuario utiliza por primera vez el sistema Warm Mail, tendrá que configurar alguna cuenta de correo. Si el usuario pulsa el botón **Account Setup**, se define la variable `action` como `account-setup` y se vuelve a invocar la secuencia de comandos `index.php`. Tras ello, el usuario verá el resultado que mostramos en la figura 29.4.

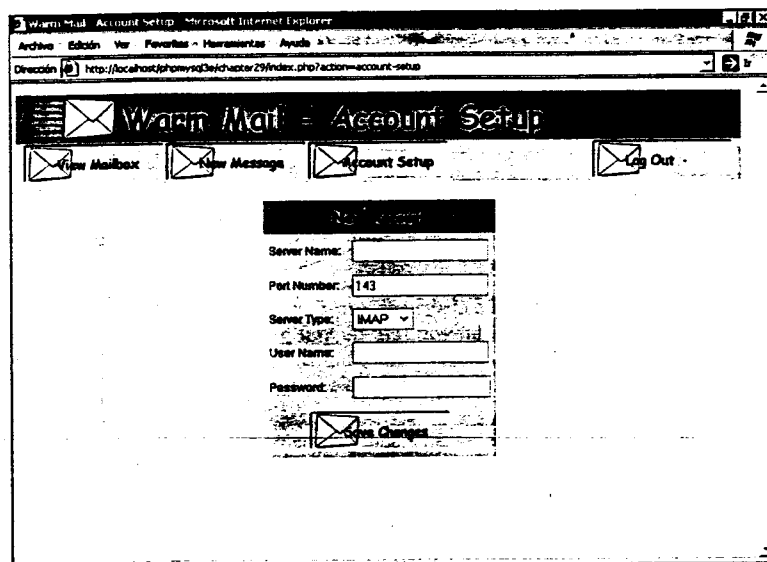


Figura 29.4. El usuario tiene que configurar su cuenta de correo electrónico antes de que pueda leer su correo.

Volvamos a la secuencia de comandos del listado 29.2. En esta ocasión, debido al valor de `$action`, obtendremos un comportamiento diferente. El encabezado obtenido es distinto, como se indica a continuación:

```
do_html_header($SESSION['auth_user'], 'Warm Mail - '.
 format_action($action), $SESSION['selected_account']);
```

Lo que es más importante, obtenemos un cuerpo diferente:

```
case 'store-settings' :
case 'account-setup' :
case 'delete-account' :
{
```

```
display_account_setup($_SESSION['auth_user']);
break;
}
```

Es el modelo habitual: cada comando invoca una función. En este caso, invocamos la función `display_account_setup()`, cuyo código se muestra en el listado 29.3.

**Listado 29.3.** Función `display_account_setup()` de `output_fns.php`. Función para obtener y mostrar detalles de las cuentas.

```
function display_account_setup($auth_user)
{
 //muestre un formulario 'new account' vacío

 display_account_form($auth_user);
 $list = get_accounts($auth_user);
 $accounts = sizeof($list);

 // muestre todas las cuentas almacenadas
 foreach($list as $key => $account)
 {
 // muestre un formulario para los detalles de cada cuenta.
 // fíjese en que vamos a enviar la contraseña de todas las cuentas en
 // el HTML no es aconsejable
 display_account_form($auth_user, $account['accountid'],
 $account['server'], $account['remoteuser'],
 $account['remotepassword'], $account['type'],
 $account['port']);
 }
}
```

Al invocar esta función, muestra un formulario en blanco para añadir una nueva cuenta, seguido por formularios modificables que contienen cada una de las cuentas de correo actuales del usuario. La función `display_account_form()` mostrará el formulario de la figura 29.4. Comprobará que lo utilizamos de dos formas diferentes. Lo utilizamos sin parámetros para mostrar un formulario vacío y lo utilizamos con un conjunto de parámetros para representar un registro existente. Esta función se encuentra en la biblioteca `output_fns.php` y simplemente representa código HTML, por lo que no la analizaremos.

La función que recupera todas las cuentas existentes es `get_accounts()`, de la biblioteca `mail_fns.php`. En el listado 29.4 se incluye esta función.

**Listado 29.4.** Función `get_accounts()` de `mail_fns.php`. Función para recuperar todos los detalles de cuentas de un determinado usuario.

```
function get_accounts($auth_user)
{
 $list = array();
 if($conn=db_connect())
 {
 $query = "select * from accounts where username = '$auth_user'";
 $result = $conn->query($query);
```

```

if($result)
{
 while($settings = $result->fetch_assoc())
 array_push($list, $settings);
 else
 return false;
}
return $list;

```

Como puede comprobar, esta función se conecta a la base de datos, recupera todas las cuentas de un determinado usuario y los devuelve en forma de matriz.

## Crear una nueva cuenta

Si un usuario completa el formulario de cuentas y pulsa el botón **Save Changes**, se activa la acción `store-settings`. A continuación veremos el código de control de eventos para ello desde `index.php`. En la fase de preprocesamiento, ejecutamos el siguiente código:

```

case 'store-settings' :
{
 store_account_settings($_SESSION['auth_user'], $_POST);
 break;
}

```

La función `store_account_settings()` escribe los detalles de la nueva cuenta en la base de datos. Su código se describe en el listado 29.5.

**Listado 29.5.** Función `store_account_settings()` de `mail_fns.php`. Función para guardar nuevos detalles de cuentas de un usuario.

```

function store_account_settings($auth_user, $settings)
{
 if(!filled_out($settings))
 {
 echo 'All fields must be filled in. Try again.

';
 return false;
 }
 else
 {
 if($settings['account']>0)
 {
 $query = "update accounts set server = '$settings[server]',
 port = $settings[port], type = '$settings[type]',
 remoteuser = '$settings[remoteuser]',
 remotepassword = '$settings[remotepassword]'
 where accountid = $settings[account]
 and username = '$auth_user'";
 }
 else
 {
 $query = "insert into accounts values ('$auth_user',
 '$settings[server]', $settings[port],

```

```

 '$settings[type]', '$settings[remoteuser]',
 if($conn=db_connect())
 {
 $result=$conn->query($query);
 if ($result)
 return true;
 else
 return false;
 }
 else
 {
 echo 'could not store changes.

';
 return false;
 }
 }
}

```

Como puede apreciar, dos de las opciones de esta función permiten añadir una nueva cuenta o actualizar una cuenta ya existente. La función ejecuta la correspondiente consulta para guardar los detalles de la cuenta. Después de almacenar los detalles de la cuenta, volvemos a `index.php`, a la fase del cuerpo principal:

```

case 'store-settings' :
case 'account-setup' :
case 'delete-account' :
{
 display_account_setup($_SESSION['auth_user']);
 break;
}

```

Tras ello, ejecutamos la función `display_account_setup()` como antes para enumerar los detalles de la cuenta del usuario. Seguidamente, se añadirá la nueva cuenta.

## Modificar una cuenta existente

El proceso de modificación de una cuenta existente es muy similar. El usuario puede cambiar los detalles de la cuenta y pulsar el botón **Save Changes**. De nuevo, se desencadenará la acción `store-settings` pero, en esta ocasión, actualizará los detalles de la cuenta en lugar de añadirlos.

## Eliminar una cuenta

Para eliminar una cuenta, el usuario puede pulsar el botón **Delete Account** que se encuentra debajo de cada listado de cuenta. De esta forma se activa la función `delete-account`. En la sección de preprocesamiento de la secuencia de comandos `index.php`, ejecutamos el siguiente código:

```

case 'delete-account' :
{

```

```
delete_account($_SESSION['auth_user'], $account);
break;
}
```

Este código invoca la función `delete_account()`. El código de esta función se recoge en el listado 29.6. Es necesario controlar la eliminación de cuentas antes del encabezado, ya que la opción de qué cuenta se va a utilizar se encuentra dentro del encabezado. También será necesario actualizar la lista de cuentas antes de poderlo dibujar correctamente.

**Listado 29.6.** Función `delete_account()` de `mail_fns.php`. Función para eliminar los detalles de una cuenta.

```
function delete_account($auth_user, $accountid)
{
 //elimine una de las cuentas de este usuario de la base de datos

 $query = "delete from accounts where accountid='$accountid'
 . "and username = '$auth_user'";
 if($conn=db_connect())
 {
 $result = $conn->query($query);
 }
 return $result;
}
```

Después de que la ejecución vuelve a `index.php`, la fase del cuerpo ejecuta el siguiente código:

```
case 'store-settings' :
case 'account-setup' :
case 'delete-account' :
{
 display_account_setup($_SESSION['auth_user']);
 break;
}
```

Comprobará que este código es el mismo que ejecutamos anteriormente; simplemente muestra la lista de las cuentas del usuario.

## Leer correo

Después de que el usuario ha configurado algunas cuentas, podemos pasar a la parte principal, la conexión a dichas cuentas y la lectura del correo.

## Seleccionar una cuenta

Tendremos que seleccionar una de las cuentas del usuario para leer el correo de la misma. La cuenta actualmente seleccionada se almacena en la variable de sesión

`$selected_account`. Si el usuario sólo tiene una cuenta registrada en el sistema, se seleccionará automáticamente cuando se conecte, como se indica a continuación:

```
if(number_of_accounts($_SESSION['auth_user'])= 1)
{
 $accounts = get_account_list($_SESSION['auth_user']);
 $_SESSION['selected_account'] = $accounts[0];
}
```

La función `number_of_accounts()`, de `mail_fns.php`, se utiliza para determinar si el usuario tiene más de una cuenta. La función `get_account_list()` recupera una matriz de los nombres de las cuentas del usuario. En este caso sólo hay una, por lo que podemos acceder a la misma como el valor 0 de la matriz.

La función `number_of_accounts()` se muestra en el listado 29.7.

**Listado 29.7.** Función `number_of_accounts` de `mail_fns.php`. Función para determinar el número de cuentas que ha registrado un usuario.

```
function number_of_accounts($auth_user)
{
 // obtenga el número de cuentas de este usuario

 $query = "select count(*) from accounts where username = '$auth_user'";

 if($conn=db_connect())
 {
 $result = $conn->query($query);
 if($result)
 {
 $row = $result->fetch_array();
 return $row[0];
 }
 }
 return 0;
}
```

La función `get_account_list()` es similar a la función `get_accounts()` que mencionamos anteriormente a excepción de que sólo recupera los nombres de las cuentas.

Si un usuario ha registrado varias cuentas, tendrá que seleccionar la que quiere utilizar. En este caso, los encabezados contendrán una instrucción `SELECT` que enumera todos los buzones disponibles. Al seleccionar el buzón apropiado, se muestra el correspondiente a esa cuenta, como puede apreciar en la figura 29.5.

Esta opción `SELECT` se genera en la función `do_html_header()` de `output_fns.php`, como se muestra en el siguiente fragmento de código:

```
// incluya el buzón de la cuenta seleccionada si el usuario tiene más
// de una cuenta
if(number_of_accounts($auth_user)>1)
{
 echo '<form target="index.php?action=open-mailbox" method="post">';
 echo '<td bgcolor="#ff6600" align="right" valign="middle">';
```

```
display_account_select($auth_user, $selected_account);
echo '</td>';
echo '</form>';
}
```

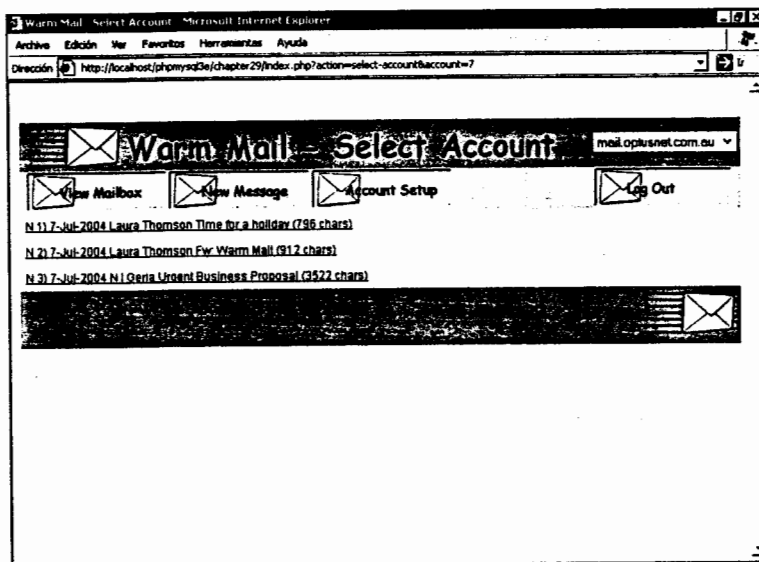


Figura 29.5. Al seleccionar la cuenta del equipo local en el cuadro SELECT, se descarga y se muestra el correo de dicha cuenta.

Hemos evitado tener que analizar el HTML utilizado en los ejemplos del libro, pero el que genera la función `display_account_select()` merece una mención especial. En función de las cuentas que tenga el usuario actual, `display_account_select()` generará un HTML como el que mostramos a continuación:

```
<select onchange="window.location=this.options[selectedIndex].value"
 name="account">
 <option value="0" selected>
 Choose Account
 <option value="index.php?action=select-account&account=10">
 mail.domain.com
 </option>
 <option value="index.php?action=select-account&account=11">
 mail.server.com
 </option>
 <option value="index.php?action=select-account&account=9">
 localhost
 </option>
</select>
```

La mayor parte de este código es simplemente un elemento de selección HTML pero también incluye cierta cantidad de JavaScript. Del mismo modo que PHP puede generar HTML, también puede generar secuencias de comandos del lado del cliente.

Siempre que se produzca un evento de cambio en este elemento, JavaScript define `window.location` con el valor de la opción. Si el usuario selecciona la primera opción, `window.location` se define como `'index.php?action=select-account&account=10'`. Como resultado, se carga este URL. Evidentemente, si el navegador del usuario no es compatible con JavaScript o el usuario lo ha desactivado, el código no tendrá efecto alguno.

La función `display_account_select()`, de `output_fns.php`, se utiliza para obtener la lista de cuentas disponibles y para mostrar la opción SELECT. También utiliza la función `get_account_list()` que describimos anteriormente. Al seleccionar una de las opciones de SELECT se activa el evento `select_account`. Si se fija en el URL de la figura 29.5, comprobará que se ha adjuntado al final del URL, junto con el Id. de la cuenta seleccionada.

Esto tiene dos efectos. En primer lugar, en la fase de preprocesamiento de `index.php`, la cuenta seleccionada se almacena en la variable de sesión `$selected_account`, como se indica a continuación:

```
case 'select-account' :
{
 // si se ha seleccionado una cuenta válida, almacénala como variable de sesión
 if($account&&account_exists($_SESSION['auth_user'], $account))
 {
 $_SESSION['selected_account'] = $account;
 }
}
```

Por otra parte, al ejecutar la fase de cuerpo de la secuencia de comandos, se ejecuta el siguiente código:

```
case 'select-account' :
case 'view-mailbox' :
{
 // si se acaba de seleccionar mailbox o view mailbox, muestre el buzón
 display_list($_SESSION['auth_user'], $_SESSION['selected_account']);
 break;
}
```

Como puede comprobar, se realiza la misma acción que si el usuario hubiera seleccionado la opción View Mailbox. Lo veremos a continuación.

## Ver los contenidos del buzón de correo

Los contenidos del buzón de correo se pueden ver por medio de la función `display_list()`. De esta forma se mostrará una lista de todos los mensajes del buzón de correo. El código de esta función se incluye en el listado 29.8.

**Listado 29.8.** Función `display_list()` de `output_fns.php`. Función para mostrar todos los mensajes del buzón.

```
function display_list($auth_user, $accountid)
{
 // muestre la lista de mensajes de este buzón

 global $table_width;

 if(!$accountid)
 {
 echo 'No mailbox selected

.';
 }
 else
 {
 $imap = open_mailbox($auth_user, $accountid);

 if($imap)
 {
 echo "<table width=$table_width' cellpadding='0'
 cellspacing='6' border='0'>";

 $headers = imap_headers($imap);
 // podríamos volver a aplicar formato a estos datos u obtener otros
 // detalles por medio de imap_fetchheaders, pero como no es un mal
 // resumen, simplemente duplicaremos cada uno

 $messages = sizeof($headers);
 for($i = 0; $i < $messages; $i++)
 {
 echo "<tr><td bgcolor = '";
 if($i%2)
 echo '#ffffff';
 else
 echo '#ffffcc';
 echo "><a href='index.php?action=view-message&messageid=
 .($i+1).'">";
 echo $headers[$i];
 echo "</td></tr>\n";
 }
 echo "</table>";
 }
 else
 {
 $account = get_account_settings($auth_user, $accountid);
 echo 'could not open mail box '. $account['server'].
 '

';
 }
 }
}
```

En esta función empezamos a utilizar las funciones IMAP de PHP. Las dos partes principales de esta función son la apertura del correo y la lectura de los encabezados de mensaje.

Para abrir el buzón de la cuenta de un usuario se invoca la función `open_mailbox()` que hemos escrito en `mail_fns.php`. Esta función se muestra en el listado 29.9.

**Listado 29.9.** Función `open_mailbox()` de `mail_fns.php`. Esta función se conecta al buzón de un usuario.

```
function open_mailbox($auth_user, $accountid)
{
 // seleccione el buzón si sólo hay uno
 if(number_of_accounts($auth_user) == 1)
 {
 $accounts = get_account_list($auth_user);
 $_SESSION['selected_account'] = $accounts[0];
 $accountid = $accounts[0];
 }

 // realice la conexión al servidor POP3 o IMAP que haya seleccionado el usuario
 $settings = get_account_settings($auth_user, $accountid);
 if(!sizeof($settings)) return 0;
 $mailbox = '{'.$settings['server'];
 if($settings['type'] == 'POP3')
 $mailbox .= '/pop3';
 $mailbox .= ':'.$settings['port'].'}INBOX';

 // elimine la advertencia y no olvide comprobar el valor devuelto
 $imap = imap_open($mailbox, $settings['remoteuser'],
 $settings['remotepassword']);
 return $imap;
}
```

De hecho hemos abierto el buzón con la función `imap_open()`, que tiene el siguiente prototipo:

```
int imap_open (string buzón, string nombre de usuario, string contraseña.
[, int opciones])
```

Los parámetros que debemos pasar a la función son los siguientes:

- buzón: Esta cadena debe incluir el nombre del servidor y el nombre del buzón y, opcionalmente, un número de puerto y un protocolo. El formato de la cadena es

```
{nombre del servidor/protocolo:puerto}nombre del buzón
```

Si no especificamos un protocolo, se utiliza de forma predeterminada IMAP. En el código que hemos escrito, comprobará que especificamos POP3 si el usuario ha especificado dicho protocolo para una determinada cuenta. Por ejemplo, para leer correo electrónico desde el equipo local, utilizando los puertos predeterminados, podríamos utilizar el siguiente nombre de buzón para IMAP:

```
{localhost:143}INBOX
```

y este otro para POP3:

```
{localhost/pop3:110}INBOX
```

- nombre de usuario: El nombre de usuario de la cuenta
- contraseña: La contraseña de la cuenta

También podemos pasar indicadores opcionales para especificar opciones como "abrir el buzón en modo de sólo lectura".

Conviene mencionar que hemos construido la cadena de buzón paso a paso con el operador de concatenación antes de pasarla a `imap_open()`. Tendrá que prestar especial atención a la forma de construir esta cadena ya que las cadenas que contienen '\$' generan problemas en PHP.

La invocación de esta función devuelve un flujo IMAP si el buzón se puede abrir y false si no se puede abrir. Al terminar con un flujo IMAP, se puede cerrar por medio de `imap_close(flujo_imap)`. En nuestra función, el flujo IMAP se pasa de nuevo al programa principal. Tras ello utilizamos la función `imap_headers()` para obtener los encabezados de correo y representarlos:

```
$headers = imap_headers($imap);
```

Esta función devuelve información de encabezado para todos los mensajes de correo del buzón al que nos hayamos conectado. La información se devuelve en forma de matriz, una línea por mensaje. No hemos aplicado ningún formato. Simplemente devuelve una línea por mensaje, por lo que si se fija en la figura 29.5 podrá ver el resultado.

Se puede obtener más información sobre encabezados de correo si utiliza `imap_header()`, del mismo nombre pero confusa. En este caso, la función `imap_headers()` nos ofrece suficiente información para nuestros objetivos.

## Leer un mensaje de correo

Hemos configurado todos los mensajes de la función `display_list()` anterior para vincularlos a determinados mensajes de correo electrónico. Cada uno de estos vínculos tiene la siguiente forma:

```
index.php?action=view-message&messageid=6
```

`messageid` es el número de secuencia utilizado en los encabezados que recuperamos anteriormente. Comprobará que los mensajes IMAP están numerados a partir del 1, no del 0. Si el usuario pulsa sobre uno de estos enlaces, verá el resultado que mostramos en la figura 29.6.

Al introducir estos parámetros en la secuencia de comandos `index.php`, ejecutamos el siguiente código:

```
case 'show-headers' :
case 'hide-headers' :
```

```
case 'view-message' :
{
 // si acabamos de obtener un mensaje de la lista o estamos analizando
 // un mensaje y optamos por ocultar o ver encabezados, cargue un mensaje
 $fullheaders = ($action = 'show-headers');
 display_message($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account'],
 $messageid, $fullheaders);

 break;
}
```

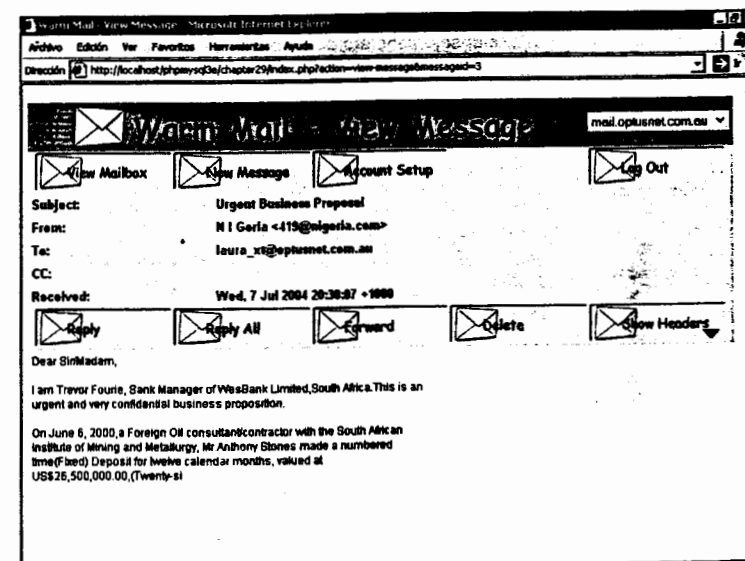


Figura 29.6. Al utilizar la acción `view-message` podemos ver un determinado mensaje, en este caso, un correo basura.

Apreciará que se comprueba si el valor de `$action` es igual a `'show-headers'`. En este caso, será false, y `$fullheaders` también se definirá como false. Describiremos la acción `'show-headers'` en breve.

La línea

```
$fullheaders = ($action = 'show-headers');
```

se podría escribir de forma más clara como

```
if($action = 'show-headers')
 $fullheaders = true;
else
 $fullheaders = false;
```



Tras ello, invocamos la función `display_message()`. Básicamente representa código HTML sencillo, por lo que no la describiremos. Invoca la función `retrieve_message()` para obtener el correspondiente mensaje del buzón:

```
$message = retrieve_message($auth_user, $accountid, $messageid,
 $fullheaders);
```

La función `retrieve_message()` se encuentra en la biblioteca `mail_fns.php`. Puede ver su código en el listado 29.10.

**Listado 29.10.** Función `retrieve_message()` de `mail_fns.php`. Esta función recupera un mensaje concreto de un buzón.

```
function retrieve_message($auth_user, $accountid, $messageid, $fullheaders)
{
 $message = array();

 if(!$auth_user && $messageid && $accountid)
 return false;

 $imap = open_mailbox($auth_user, $accountid);
 if(!$imap)
 return false;

 $header = imap_header($imap, $messageid);

 if(!$header)
 return false;

 $message['body'] = imap_body($imap, $messageid);
 if(!$message['body'])
 $message['body'] = "[This message has no body]\n\n\n\n\n\n\n";

 if($fullheaders)
 $message['fullheaders'] = imap_fetchheader($imap, $messageid);
 else
 $message['fullheaders'] = '';

 $message['subject'] = $header->subject;
 $message['fromaddress'] = $header->fromaddress;
 $message['toaddress'] = $header->toaddress;
 $message['ccaddress'] = $header->ccaddress;
 $message['date'] = $header->date;

 // fíjese en que podemos obtener información más detallada si utilizamos
 // from y to en lugar de fromaddress y toaddress, pero éstos son más
 // sencillos

 imap_close($imap);
 return $message;
}
```

Como en el caso anterior, hemos utilizado `open_mailbox()` para abrir el buzón del usuario.

Sin embargo, en esta ocasión, buscamos un mensaje concreto. Por medio de esta biblioteca de funciones descargamos de forma separada los encabezados del mensaje y el cuerpo del mismo.

Las tres funciones IMAP que hemos utilizado son `imap_header()`, `imap_fetchheader()` e `imap_body()`. Las dos funciones de encabezado son distintas a `imap_headers()`, la que utilizamos previamente. Los nombres pueden resultarle confusos. En resumen:

- `imap_headers()`: Devuelve un resumen de los encabezados de todos los mensajes de un buzón. Los devuelve en forma de matriz con un elemento por mensaje.
- `imap_header()`: Devuelve los encabezados de un mensaje concreto en forma de objeto.
- `imap_fetchheader()`: Devuelve los encabezados de un mensaje concreto en forma de cadena.

En este caso utilizamos `imap_header()` para completar campos de encabezado específicos e `imap_header()` para mostrar los encabezados completos al usuario en caso de que lo solicite (como veremos en breve).

Utilizamos `imap_header()` e `imap_body()` para generar una matriz que contenga todos los elementos del mensaje en el que estemos interesados. Invocamos `imap_header()` de la siguiente forma:

```
$header = imap_header($imap, $messageid);
```

Tras ello podemos extraer del objeto todos los campos que nos interesen:

```
$message['subject'] = $header->subject;
```

Invocamos `imap_body()` para añadir el cuerpo del mensaje a la matriz:

```
$message['body'] = imap_body($imap, $messageid);
```

Por último, cerramos el buzón con `imap_close()` y devolvemos la matriz que hemos generado. De esta forma, la función `display_message()` puede mostrar los campos del mensaje como se indica en la figura 29.6.

## Ver encabezados de mensaje

Como puede comprobar en la figura 29.6, hay un botón **Show Headers**. Este botón activa la opción `show-headers`, que añade todos los encabezados de mensaje a la pantalla del mensaje. Si el usuario pulsa este botón, verá un resultado similar al de la figura 29.7.

Como habrá comprobado, el control de eventos de `view-message` también engloba `show-headers` (y su antónimo `hide-headers`). Si se selecciona esta opción, realizamos las mismas acciones que en casos anteriores. Pero en `retrieve-`

`messages()` también obtenemos el texto completo de los encabezados, como se indica a continuación:

```
if($fullheaders)
 $message['fullheaders'] = imap_fetchheader($imap, $messageid);
```

Tras ello podemos mostrar estos encabezados al usuario.

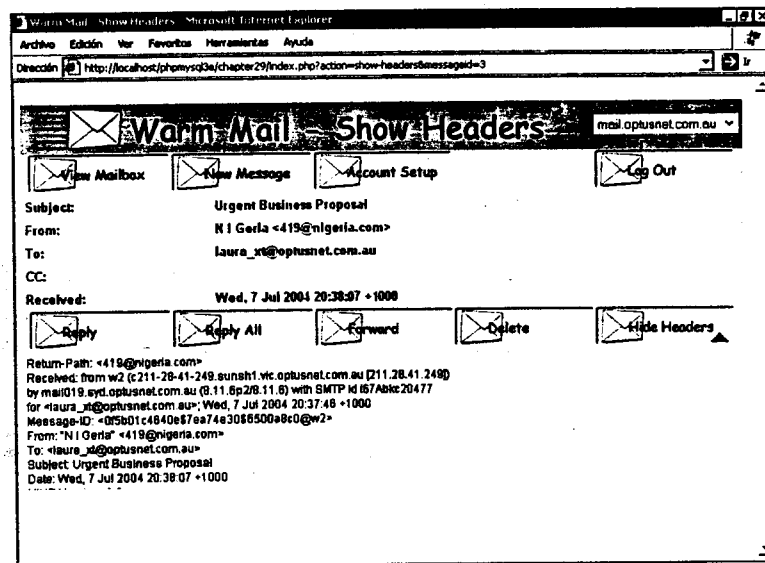


Figura 29.7. El uso de show-headers para ver los encabezados completos de este mensaje permite al usuario localizar el origen del correo basura

## Eliminar correo

Si un usuario pulsa el botón **Delete** de un determinado correo electrónico, activará la acción 'delete', que ejecuta el siguiente código de `index.php`:

```
case 'delete' :
{
 delete_message($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account'], $messageid);
 //fijese en que no hay 'salto' - continuaremos con el siguiente caso
}
case 'select-account' :
case 'view-mailbox' :
```

```
// si se selecciona mailbox o view mailbox, muestre el buzón
display_list($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account']);
break;
}
```

Como puede comprobar, el mensaje se borra por medio de la función `delete_message()` y, tras ello, se muestra el buzón resultante como mencionamos anteriormente. El código de la función `delete_message()` se muestra en el listado 29.11.

Listado 29.11. Función `delete_message` de `mail_fns.php`. Esta función borra un mensaje concreto de un buzón.

```
function delete_message($auth_user, $accountid, $message_id)
{
 // borre un solo mensaje del servidor
 $imap = open_mailbox($auth_user, $accountid);
 if($imap)
 {
 imap_delete($imap, $message_id);
 imap_expunge($imap);
 imap_close($imap);
 return true;
 }
 return false;
}
```

Como puede apreciar, esta función utiliza una serie de funciones IMAP. Las nuevas son `imap_delete()` e `imap_expunge()`. `imap_delete()` solamente marca mensajes para su eliminación. Puede marcar todos los mensajes que desee. La invocación de `imap_expunge()` elimina realmente los mensajes.

## Enviar correo

Por último llegamos a la parte de envío del correo. Por medio de esta secuencia de comandos, el envío se puede realizar de varias formas: el usuario puede enviar un nuevo mensaje, contestarlo o reenviarlo. Veamos cómo funciona.

## Enviar un nuevo mensaje

El usuario puede seleccionar esta opción si pulsa el botón **New Message**. Se activará la acción 'new-message', que ejecuta el siguiente código en `index.php`:

```
case 'new-message' :
{
 display_new_message_form($_SESSION['auth_user'],
```

```

 $to, $cc, $subject, $body);
 break;
}

```

El formulario de nuevo mensaje es simplemente un formulario para enviar correo. Puede ver su aspecto en la figura 29.8. En realidad, en esta figura se muestra el reenvío de un mensaje, no el envío de un nuevo correo, pero el formulario es el mismo. En apartados posteriores veremos cómo se responde y se reenvía correo.

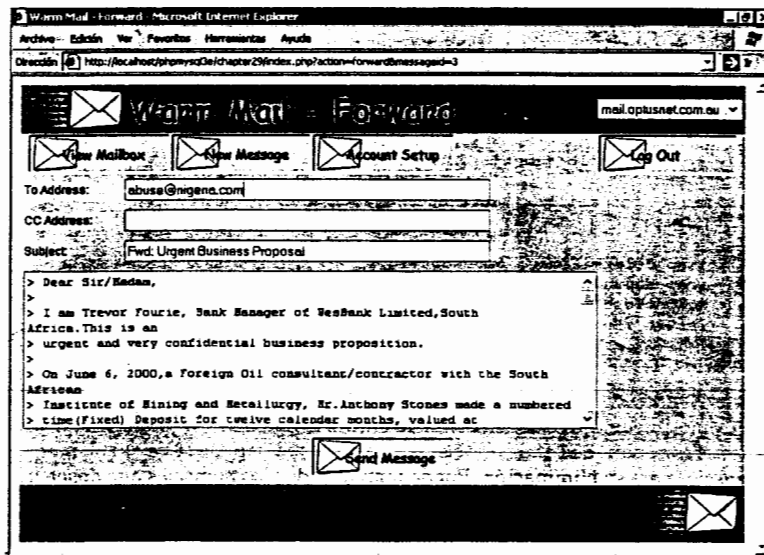


Figura 29.8. Al utilizar el reenvío de correo podemos informar del correo basura.

Al pulsar el botón **Send Message** se invoca la acción "send-message" y se ejecuta el siguiente código:

```

case 'send-message':
{
 if(send_message($to, $cc, $subject, $message))
 echo "<p>Message sent.</p>

";
 else
 echo "<p>Could not send message.</p>

";
 break;
}

```

Este código invoca la función `send_message()`, que se encarga de enviar el correo. El código de esta función se recoge en el listado 29.12.

**Listado 29.12.** Función `send_message()` de `mail_fns.php`. Esta función envía el mensaje que haya escrito el usuario.

```

function send_message($to, $cc, $subject, $message)
{
 //envíe un correo a través de PHP

 if (!$conn=db_connect())
 {
 return false;
 }

 $query = 'select address from users where '
 . 'username=\'' . $_SESSION['auth_user'] . '\'';

 $result = $conn->query($query);
 if (!$result)
 {
 return false;
 }
 else if ($result->num_rows == 0)
 {
 return false;
 }
 else
 {
 $row = $result->fetch_object();
 $other = 'From: ' . $row->address;
 if (!empty($cc))
 $other .= "\r\nCC: $cc";
 if (mail($to, $subject, $message, $other))
 {
 return true;
 }
 else
 {
 return false;
 }
 }
}

```

Como puede comprobar, esta función utiliza `mail()` para enviar el correo electrónico. Sin embargo, primero carga la dirección de correo del usuario desde la base de datos para utilizarla en el campo **From** del mensaje.

## Responder o reenviar correo

Las funciones **Reply**, **Reply All** y **Forward** envían correo de la misma forma que **New Message**. La diferencia de funcionamiento radica en que completan las partes del formulario de nuevo mensaje antes de mostrárselo al usuario. Volvamos a la figura 29.8. El mensaje que vamos a reenviar se sangra con el símbolo > y a la línea **Subject** se le ha añadido **To** como prefijo. Del mismo modo, las opciones **Reply** y **Reply All** se completan con los datos de los receptores, la línea del asunto y el

mensaje. El código para realizar esta operación se activa en la sección del cuerpo de `index.php`, como se indica a continuación:

```
case 'reply-all' :
{
 //establezca cc como línea cc antigua
 if(!$imap)
 $imap = open_mailbox($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account']);
 if($imap)
 {
 $header = imap_header($imap, $messageid);
 if($header->reply_toaddress)
 $to = $header->reply_toaddress;
 else
 $to = $header->fromaddress;
 $cc = $header->ccaddress;
 $subject = 'Re: '.$header->subject;
 $body = add_quoting(stripslashes(imap_body($imap, $messageid)));
 imap_close($imap);

 display_new_message_form($_SESSION['auth_user'],
 $to, $cc, $subject, $body);
 }
 break;
}
case 'reply' :
{
 //defina address como reply-to o from del mensaje actual
 if(!$imap)
 $imap = open_mailbox($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account']);
 if($imap)
 {
 $header = imap_header($imap, $messageid);
 if($header->reply_toaddress)
 $to = $header->reply_toaddress;
 else
 $to = $header->fromaddress;
 $subject = 'Re: '.$header->subject;
 $body = add_quoting(stripslashes(imap_body($imap, $messageid)));
 imap_close($imap);

 display_new_message_form($_SESSION['auth_user'],
 $to, $cc, $subject, $body);
 }
 break;
}
case 'forward' :
{
 //defina el mensaje como cuerpo del mensaje actual
 if(!$imap)
 $imap = open_mailbox($_SESSION['auth_user'],
 $_SESSION['selected_account']);
```

```
if($imap)
{
 $header = imap_header($imap, $messageid);
 $body = add_quoting(stripslashes(imap_body($imap, $messageid)));
 $subject = 'Fwd: '.$header->subject;
 imap_close($imap);

 display_new_message_form($_SESSION['auth_user'],
 $to, $cc, $subject, $body);
}
break;
```

Puede comprobar que cada una de estas opciones define los correspondientes encabezados, aplica un formato en caso de que sea necesario e invoca la función `display_new_message_form()` para configurar el formulario. Con esto hemos completado la funcionalidad de nuestro lector de correo Web.

## Ampliar el proyecto

En este proyecto podemos realizar numerosas ampliaciones y mejoras. Puede utilizar como referencia el lector de correo que utilice normalmente, pero entre algunas de las posibles mejoras destacamos las siguientes:

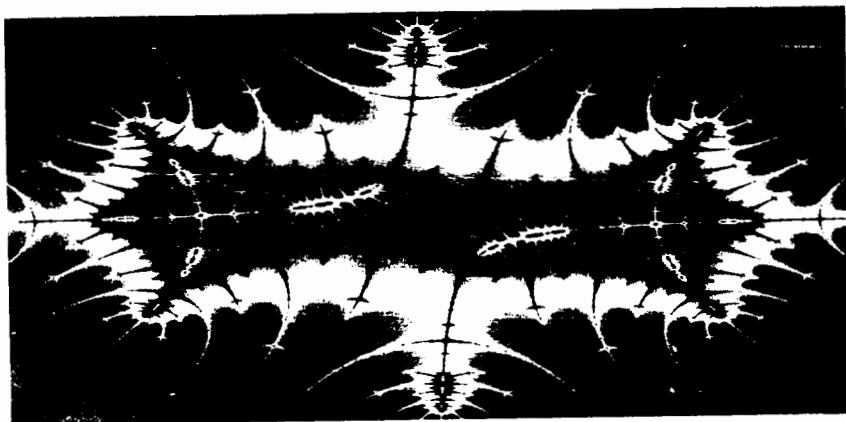
- Permitir que los usuarios se registren en el sitio (puede reutilizar parte del código de capítulos anteriores sobre autenticación y personalización de usuarios).
- Muchos usuarios tienen más de una dirección de correo electrónico, por ejemplo una personal y otra de trabajo. Al cambiar sus direcciones de correo almacenadas de la tabla de usuarios a la tabla de cuentas, les permitirá utilizar varias direcciones y bastaría con cambiar una pequeña cantidad de código. El formulario de envío de correo debería incluir un cuadro desplegable para seleccionar la dirección que se va a utilizar.
- Se podría permitir enviar, recibir y ver correo con archivos adjuntos. Si los usuarios pudieran enviar archivos adjuntos, tendríamos que incorporar opciones de carga de archivos como las descritas en un capítulo anterior. El envío de correo con archivos adjuntos se analizará en un capítulo posterior.
- Se podrían añadir opciones de libreta de direcciones.
- Se podrían añadir opciones de lectura de noticias de red. La lectura desde un servidor NNTP por medio de funciones IMAP es idéntica a la lectura desde un buzón. Basta con especificar un número de puerto y un protocolo diferentes en la invocación de `imap_open()`. En lugar de asignar un nombre como `BANDEJA DE ENTRADA` a un buzón, se le asigna un grupo de noticias desde el que se realiza la lectura. Podría combinarlo con opciones de generación de

cadenas del proyecto de uno de los siguientes capítulos para crear un lector de noticias basado en subprocesos Web.

## A continuación

---

En el siguiente capítulo crearemos otro proyecto relacionado con el correo electrónico. En esta ocasión diseñaremos una aplicación que admita el envío de boletines informativos sobre diferentes temas a los usuarios suscritos a nuestro sitio.



Después de diseñar una base de suscriptores a nuestro sitio Web, una opción muy acertada consistiría en mantenernos en contacto con ellos y enviarles un boletín informativo. En este capítulo implementaremos una interfaz para un gestor de listas de correo (o MLM). Algunos MLM permiten que los suscriptores puedan enviar mensajes a otros suscriptores. Nuestro programa será un sistema de boletines informativos, en el que solamente el administrador podrá enviar mensajes. El nombre de nuestro sistema será Pyramid-MLM.

El sistema será similar a muchos de los que ya existen en el mercado. Para hacerse una idea de lo que pretendemos puede visitar <http://www.topica.com>.

Nuestra aplicación permitirá al administrador crear varias listas de correo y enviar boletines informativos a cada una de ellas individualmente. Esta aplicación utilizará la carga de archivos para que el administrador pueda cargar versiones en texto y HTML de los boletines que haya creado. Esto significa que los administradores pueden utilizar cualquier programa para crear los boletines.

Los usuarios podrán suscribirse a cualquiera de las listas de nuestro sitio e indicar si quieren recibir los boletines informativos en texto o en HTML.

Nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Carga de archivos con varios archivos
- Archivos adjuntos de correo electrónico codificados con MIME
- Correo electrónico con formato HTML
- Formas de administrar contraseñas de usuario sin interacción de éstos

## El problema

Queremos diseñar un sistema en línea de creación y envío de boletines informativos. Este sistema permitirá crear y enviar distintos boletines a los usuarios y que los usuarios se suscriban a uno o a varios de estos boletines.

En concreto, los requisitos de este sistema son los siguientes:

- A los administradores se les debe permitir definir y modificar los boletines informativos.
- A los administradores se les debe permitir enviar boletines en texto y en HTML a todos los suscriptores de una lista de correo.
- A los usuarios se les debe permitir registrarse para utilizar el sitio, así como introducir y modificar sus datos.
- A los usuarios se les debe permitir suscribirse a cualquiera de las listas del sitio.
- A los usuarios se les debe permitir anular la suscripción a las listas a las que estén suscritos.
- A los usuarios se les debe permitir almacenar su preferencia con respecto a boletines informativos en formato HTML o en texto.
- Por motivos de seguridad, a los usuarios no se les debe permitir enviar correo a las listas o ver las direcciones de correo electrónico de otros usuarios.
- A los usuarios y administradores se les debe permitir ver información sobre las listas de correo.
- A los usuarios y administradores se les debe permitir ver boletines informativos atrasados que se hayan enviado a una lista (el archivo).

## Componentes de la solución

Para cumplir los requisitos anteriores, necesitaremos una serie de componentes. Los principales consisten en definir una base de datos de listas, suscriptores y boletines informativos archivados; la carga de los boletines creados fuera del sistema en línea y el envío de correo con archivos adjuntos.

### Definir una base de datos de listas y suscriptores

Realizaremos el seguimiento del nombre de usuario y la contraseña de todos los usuarios del sistema, así como de una lista de las listas a las que se hayan suscrito. También almacenaremos la preferencia de cada usuario para recibir correo electró-

nico en HTML o en texto, para poder enviarle la versión adecuada del boletín informativo.

Un administrador será un usuario especializado con capacidad para crear nuevas listas de correo y para enviar boletines informativos a dichas listas.

Sería aconsejable dotar al sistema de un archivo de boletines informativos anteriores. Puede que los suscriptores no guarden boletines pasados pero que les interese buscar algo en concreto. También se puede utilizar el archivo como herramienta de marketing de los boletines ya que los suscriptores potenciales pueden ver el aspecto de los mismos.

La definición de una base de datos en MySQL y la creación de una interfaz para la misma en PHP no resultará difícil ni es nada nuevo.

## Cargar archivos

Necesitamos una interfaz para permitir al administrador enviar boletines de noticias, como indicamos previamente. Sin embargo no hemos mencionado cómo los crearán. Podríamos proporcionarles un formulario en el que puedan redactar o pegar el contenido del boletín informativo. No obstante, si permitimos que los administradores creen el boletín en su editor de texto favorito y que carguen el archivo al servidor Web, aumentaremos el atractivo del sistema.

Para ello podemos utilizar las opciones de carga de archivos que analizamos en un capítulo anterior.

Será necesario utilizar un formulario más complicado que el que hemos empleado previamente. El administrador tendrá que cargar versiones del boletín informativo tanto en texto como en HTML, junto con las imágenes que quiera incluir en HTML.

Una vez cargado el boletín, tendremos que crear una interfaz para que el administrador pueda ver una vista previa del mismo antes de enviarlo. De esta forma, puede confirmar que todos los archivos se cargan correctamente.

Debe saber que almacenaremos todos estos archivos en un directorio para que los usuarios puedan leer ejemplares atrasados de los boletines informativos. Es necesario que el usuario bajo el que se ejecute su servidor Web pueda escribir en este archivo. La secuencia de comandos de carga intentará escribir los boletines informativos en `/archivo/` por lo que debe crear este directorio y definir correctamente los permisos del mismo.

## Enviar correo con archivos adjuntos

En este proyecto, queremos enviar a los usuarios un boletín informativo en texto sencillo o en una "atractiva" versión en HTML, en función de lo que prefieran.

Para enviar un archivo HTML con imágenes incrustadas, tendremos que buscar la forma de mandar archivos adjuntos. La sencilla función `mail()` de PHP no admite el envío de archivos adjuntos. En su lugar, utilizaremos el magnífico paquete `Mail_Mime` de PEAR, creado por Richard Heyes, que permite procesar archivos

adjuntos HTML y también se puede utilizar para adjuntar cualquier imagen incluida en el archivo HTML. Las instrucciones de instalación de este paquete se incluyen en el apéndice A.

## Presentar la solución

En este proyecto, utilizaremos de nuevo un enfoque dirigido por eventos para escribir nuestro código, como hicimos en el capítulo anterior.

En primer lugar diseñamos una serie de diagramas de flujo de sistema para mostrar las rutas que los usuarios pueden tomar a lo largo del sistema. En este caso, hemos diseñado tres diagramas para representar los tres conjuntos de interacciones que los usuarios pueden realizar con el sistema. Los usuarios dispondrán de distintas opciones en función de si no están conectados, de si están conectados como usuarios convencionales o de si están conectados como administradores. En las figuras 30.1, 30.2 y 30.3 se describen cada una de estas acciones.

En la figura 30.1 se muestran las acciones que puede realizar un usuario si no está conectado. Como puede comprobar, el usuario se puede conectar (si ya dispone de una cuenta), crear una cuenta (en caso que no tenga una) o ver las listas de correo a las que se puede suscribir (como táctica de marketing).



Figura 30.1. Cuando un usuario no está conectado, solamente puede seleccionar un número limitado de acciones.

En la figura 30.2 vemos la acción que puede realizar un usuario una vez conectado. Puede cambiar la configuración de su cuenta (dirección de correo electrónico y preferencias), cambiar su contraseña y cambiar las listas a las que está suscrito.

En la figura 30.3 se muestran las acciones disponibles cuando se conecta un administrador. Como puede comprobar, un administrador accede prácticamente a la misma funcionalidad que un usuario, así como a opciones adicionales. También puede crear nuevas listas de correo, crear nuevos mensajes para una lista de correo si carga archivos y previsualizar mensajes antes de enviarlos.

Como hemos recurrido a un enfoque dirigido por eventos, la parte principal de la aplicación se incluye en un solo archivo, `index.php`, que invoca un conjunto de bibliotecas de funciones. En la tabla 30.1 se incluye un resumen de los archivos de esta aplicación.

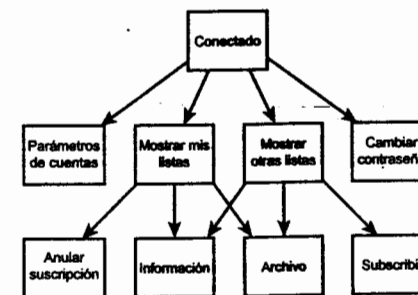


Figura 30.2. Una vez conectados, los usuarios pueden cambiar sus preferencias por medio de distintas opciones.

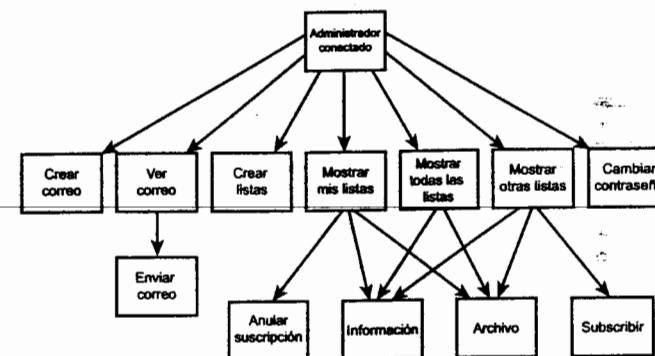


Figura 30.3. Los administradores disponen de acciones adicionales.

Tabla 30.1. Archivos de la aplicación de gestión de listas de correo.

| Nombre de archivo               | Tipo       | Descripción                                                                            |
|---------------------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>index.php</code>          | Aplicación | Secuencia de comandos principal que ejecuta toda la aplicación.                        |
| <code>include_fns.php</code>    | Funciones  | Colección de archivos de inclusión de esta aplicación.                                 |
| <code>data_valid_fns.php</code> | Funciones  | Colección de funciones para validar datos introducidos.                                |
| <code>db_fns.php</code>         | Funciones  | Colección de funciones para realizar la conexión a la base de datos <code>mlm</code> . |



| Nombre de archivo   | Tipo       | Descripción                                                                                                                         |
|---------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| mlm_fns.php         | Funciones  | Colección de funciones específicas de esta aplicación.                                                                              |
| output_fns.php      | Funciones  | Colección de funciones para representar HTML.                                                                                       |
| upload.php          | Componente | Secuencia de comandos que gestiona el componente de carga de archivos del administrador. Está separado para facilitar la seguridad. |
| user_auth_fns.php   | Funciones  | Colección de funciones para autenticar usuarios                                                                                     |
| create_database.sql | SQL        | SQL para definir la base de datos mlm y para configurar un usuario Web y un usuario administrativo.                                 |

A continuación describiremos la implementación del proyecto, comenzado con la base de datos en la que almacenaremos información sobre suscriptores y listas.

## Definir la base de datos

En esta aplicación, tendremos que almacenar detalles de:

- **Listas:** Listas de correo a las que se puede realizar la suscripción.
- **Suscriptores:** Usuarios del sistema y sus preferencias.
- **Listas de suscriptores:** Un registro de qué usuarios se han suscrito a qué listas (una relación varios a varios).
- **Correo:** Un registro de los mensajes de correo enviados.
- **Imágenes:** Como queremos enviar mensajes de correo electrónico formados por varios archivos (es decir, texto y HTML más una serie de imágenes), también tendremos que saber qué imágenes se incluyen en cada correo electrónico.

El código SQL que hemos escrito para crear esta base de datos se recoge en el listado 30.1.

Listado 30.1: create\_database.sql. SQL para crear la base de datos mlm.

```
create database mlm;
use mlm;
```

```
create table lists
(
 listid int auto_increment not null primary key,
 listname char(20) not null,
 blurb varchar(255)
);

create table subscribers
(
 email char(100) not null primary key,
 realname char(100) not null,
 mimetype char(1) not null,
 password char(40) not null,
 admin tinyint not null
);

almacena una relación entre un suscriptor y una lista
create table sub_lists
(
 email char(100) not null,
 listid int not null
);

create table mail
(
 mailid int auto_increment not null primary key,
 email char(100) not null,
 subject char(100) not null,
 listid int not null,
 status char(10) not null,
 sent datetime,
 modified timestamp
);

#almacena las imágenes que corresponden a un determinado correo
create table images
(
 mailid int not null,
 path char(100) not null,
 mimetype char(100) not null
);

grant select, insert, update, delete
on mlm.*
to mlm@localhost identified by 'password';

insert into subscribers values
('admin@localhost', 'Administrative User', 'H', password('admin'), 1);

Recuerde que puede ejecutar este SQL si escribe

mysql -u root -p < create_database.sql
```

Tendrá que proporcionar su contraseña de usuario raíz (también podría ejecutar esta secuencia de comandos a través de cualquier usuario de MySQL que tenga los

privilegios correctos; simplemente hemos utilizado el usuario `raíz` por motivos de simplicidad). Debería cambiar la contraseña del usuario `mlm` y el administrador de su secuencia de comandos antes de ejecutarla. Conviene explicar con mayor detalle alguno de los campos de la base de datos. La `tabla lists` contiene un `listid` y un `listname`. También contiene un `blurb`, una descripción de qué es la lista.

La tabla `suscribers` contiene las direcciones de correo (email) y los nombres (realname) de los suscriptores. También almacena su contraseña (password) y un indicador (admin) para indicar si el usuario es un administrador o no. En `mime_type` almacenaremos también el tipo de correo que prefieren recibir. Puede tratarse de H para HTML o de T para texto.

La tabla `sublists` contiene direcciones de correo electrónico (email) de la tabla `suscribers` y `listid` de la tabla `lists`.

La tabla mail contiene información sobre todos los mensajes de correo que se envían a través del sistema. Almacena un identificador exclusivo (mailid), la dirección desde la que se envía el correo (email), la línea de asunto (subject) y el listado de la lista a la que se ha enviado o a la que se va a enviar. El texto o HTML del mensaje puede ser un archivo de gran tamaño, por lo que almacenaremos el archivo de los mensajes fuera de la base de datos. También realizaremos el seguimiento de la información de estado general: si el mensaje se ha enviado o no (status), cuándo se ha enviado (sent) y una marca de tiempo para mostrar cuándo se ha modificado por última vez (modified).

Por último, utilizamos la tabla `images` para realizar el seguimiento de todas las imágenes asociadas a mensajes HTML. De nuevo, estas imágenes pueden tener un gran tamaño, por lo que las almacenaremos fuera de la base de datos. En su lugar, utilizaremos el `mailid` al que están asociadas, la ruta (`path`) a la ubicación en la que se encuentra almacenada la imagen y el tipo MIME de la imagen (`mimetype`), por ejemplo, `image/gif`. El SQL que mostramos anteriormente también define un usuario para que se conecte PHP y un usuario administrativo para el sistema.

## Arquitectura de la secuencia de comandos

Al igual que en el proyecto anterior, hemos empleado un enfoque dirigido por eventos. La parte central de la aplicación es el archivo `index.php`. Esta secuencia de comandos tiene cuatro segmentos principales, que son los siguientes:

1. **Preprocesamiento.** Es necesario realizar cualquier procesamiento antes de enviar los encabezados.
2. **Configuración y definición de encabezados.** Crear y enviar el inicio de la página HTML.
3. **Ejecución de la acción.** Responder al evento que se ha pasado. Como en el último ejemplo, el evento se incluye en la variable `$action`.
4. **Envío de pies de página.**

La práctica totalidad del procesamiento de la aplicación se lleva a cabo en este archivo. La aplicación también utiliza las bibliotecas de funciones enumeradas en la tabla 30.1, como mencionamos anteriormente.

El código completo de la secuencia de comandos `index.php` se recoge en el listado 30.2.

**Listado 30.2.** [index.php](#). Archivo principal de la aplicación Pyramid-MLM.

```
<?php
/*****
* Sección 1 : preprocesamiento
*****/

require_once ('include_fns.php');
session_start();

$action = $_GET['action'];
$buttons = array();

//se adjunta a esta cadena si hay contenidos antes de procesar el encabezado
$status = '';

// es necesario procesar antes que nada las solicitudes de conexión
// o desconexión
if($_POST['email']&&$_POST['password'])
{
 $login = login($_POST['email'], $_POST['password']);

 if($login == 'admin')
 {
 $status .= "<p>".get_real_name($_POST['email']).
 " logged in"." successfully as Administrator</p>

";
 $_SESSION['admin_user'] = $_POST['email'];
 }
 else if($login == 'normal')
 {
 $status .= "<p>".get_real_name($_POST['email'])."logged in"
 ." successfully.</p>

";
 $_SESSION['normal_user'] = $_POST['email'];
 }
 else
 {
 $status .= "<p>Sorry, we could not log you in with that
 email address and password.</p>
";
 }
}

if($action == 'log-out')
{
 unset($action);
 unset($_SESSION);
 session destroy();
}
```

```

}

/.....
* Sección 2: definición y configuración de encabezados
/.....

// defina los botones de la barra de herramientas
if(check_normal_user())
{
 // si se trata de un usuario normal
 $buttons[0] = 'change-password';
 $buttons[1] = 'account-settings';
 $buttons[2] = 'show-my-lists';
 $buttons[3] = 'show-other-lists';
 $buttons[4] = 'log-out';
}
else if(check_admin_user())
{
 // si se trata de un administrador
 $buttons[0] = 'change-password';
 $buttons[1] = 'create-list';
 $buttons[2] = 'create-mail';
 $buttons[3] = 'view-mail';
 $buttons[4] = 'log-out';
 $buttons[5] = 'show-all-lists';
 $buttons[6] = 'show-my-lists';
 $buttons[7] = 'show-other-lists';
}
else
{
 // si no se ha conectado
 $buttons[0] = 'new-account';
 $buttons[1] = 'show-all-lists';
 $buttons[4] = 'log-in';
}

if($action)
{
 // muestre el encabezado con el nombre de la aplicación y una
 // descripción de la página o acción
 do_html_header('Pyramid-MLM - '.format_action($action));
}
else
{
 // muestre el encabezado sólo con el nombre de la aplicación
 do_html_header('Pyramid-MLM');
}

display_toolbar($buttons);

// muestre cualquier texto generado por las funciones invocadas antes
// del encabezado
echo $status;

/.....
* Sección 3: ejecución de la acción

```

```

...../

// sólo se pueden realizar estas acciones si no está conectado
switch ($action)
{
 case 'new-account' :
 {
 // elimine las variables de sesión
 session_destroy();
 display_account_form();
 break;
 }
 case 'store-account' :
 {
 if (store_account($_SESSION['normal_user'],
 $_SESSION['admin_user'], $_POST))
 {
 $action = '';
 if(!check_logged_in())
 display_login_form($action);
 break;
 }
 }
 case 'show-all-lists' :
 {
 display_items('All Lists', get_all_lists(), 'information',
 'show-archive','');
 break;
 }
 case 'show-archive' :
 {
 display_items('Archive For '.get_list_name($_GET['id']),
 get_archive($_GET['id']), 'view-html',
 'view-text', '');
 break;
 }
 case 'information' :
 {
 display_information($_GET['id']);
 break;
 }
 default :
 {
 if(!check_logged_in())
 display_login_form($action);
 break;
 }
}

//todas las acciones restantes requieren que el usuario esté conectado
if(check_logged_in())
{
 switch ($action)
 {
 case 'account-settings' :
 {
 display_account_form(get_email(),

```

```

 get_real_name(get_email()), get_mimetype(get_email()));
 break;
 }
 case 'show-other-lists' :
 {
 display_items('Unsubscribed Lists',
 get_unsubscribed_lists(get_email(), 'information',
 'show-archive', 'subscribe');
 break;
 }
 case 'subscribe' :
 {
 subscribe(get_email(), $_GET['id']);
 display_items('Subscribed Lists', get_subscribed_lists(get_email(),
 'information', 'show-archive', 'unsubscribe');
 break;
 }
 case 'unsubscribe' :
 {
 unsubscribe(get_email(), $_GET['id']);
 display_items('Subscribed Lists', get_subscribed_lists(get_email(),
 'information', 'show-archive', 'unsubscribe');
 break;
 }
 case '':
 case 'show-my-lists' :
 {
 display_items('Subscribed Lists', get_subscribed_lists(get_email(),
 'information', 'show-archive', 'unsubscribe');
 break;
 }
 case 'change-password' :
 {
 display_password_form();
 break;
 }
 case 'store-change-password' :
 {
 if(change_password(get_email(), $_POST['old_passwd'],
 $_POST['new_passwd'], $_POST['new_passwd2']))
 {
 echo '<p>OK: Password changed.</p>';
 break;
 }
 else
 {
 echo '<p>Sorry, your password could not be changed.</p>';
 display_password_form();
 break;
 }
 }
}
// Las siguientes acciones sólo las puede realizar el usuario administrativo
if(check_admin_user())
{

```

```

switch ($action)
{
 case 'create-mail' :
 {
 display_mail_form(get_email());
 break;
 }
 case 'create-list' :
 {
 display_list_form(get_email());
 break;
 }
 case 'store-list' :
 {
 if(store_list($_SESSION['admin_user'], $_POST))
 {
 echo '<p>New list added</p>';
 display_items('All Lists', get_all_lists(), 'information',
 'show-archive', '');
 }
 else
 {
 echo '<p>List could not be stored, please try '
 . 'again.</p>';
 }
 break;
 }
 case 'send' :
 {
 send($_GET['id'], $_SESSION['admin_user']);
 break;
 }
 case 'view-mail' :
 {
 display_items('Unsent Mail', get_unsent_mail(get_email(),
 'preview-html', 'preview-text', 'send');
 break;
 }
}

/*****
* Sección 4: mostrar pie de página
*****/

do_html_footer();
?>

```

Comprobaré que en el listado se han separado claramente los cuatro segmentos del código. En la fase de preprocesamiento, establecemos la sesión y procesamos todas las acciones que se deban realizar antes de enviar los encabezados. En este caso, se incluye el inicio y el cierre de la sesión.

En la fase de encabezados, definimos los botones de menú que verá el usuario y mostramos los correspondientes encabezados por medio de la función `do_html_header()` de `output_fns.php`. Esta función simplemente muestra la barra de

encabezados y los menús, por lo que no la describiremos con detalle. En la sección principal de la secuencia de comandos, respondemos a la acción seleccionada por el usuario. Estas acciones se dividen en tres subconjuntos: acciones que se pueden realizar sin estar conectado, acciones que pueden realizar los usuarios convencionales y acciones que pueden realizar los administradores. Por medio de las funciones `check_logged_in()` y `check_admin_user()` comprobamos si se permite el acceso a los dos últimos conjuntos de acciones. Estas funciones se encuentran en la biblioteca de funciones `user_auth.fns`.

El código de las mismas, y también de la función `check_normal_user()`, se muestra en el listado 30.3.

**Listado 30.3.** Funciones de `user_auth.fns.php`. Comprueban si el usuario ha iniciado sesión o no y a qué nivel.

```
function check_normal_user()
// compruebe si hay alguien conectado y, en caso contrario, notifíquesele
{
 if (isset($_SESSION['normal_user']))
 return true;
 else
 return false;
}

function check_admin_user()
// compruebe si hay alguien conectado y, en caso contrario, notifíquesele
{
 if (isset($_SESSION['admin_user']))
 return true;
 else
 return false;
}

function check_logged_in()
{
 return (check_normal_user() || check_admin_user());
}
```

Como puede comprobar, estas funciones utilizan las variables de sesión `normal_user` y `admin_user` para comprobar si el usuario se ha conectado o no. Veremos la configuración de estas variables más adelante.

En la sección final de la secuencia de comandos, enviamos un pie de página HTML con ayuda de la función `do_html_footer()` de `output.fns.php`. A continuación, en la tabla 30.2, se enumeran brevemente las posibles acciones del sistema.

En la tabla falta una opción como `store-mail`, es decir, una acción que cargue los boletines informativos introducidos a través de `create-mail` por los administradores. De hecho, esta funcionalidad concreta se encuentra en un archivo diferente, `upload.php`. La incluimos en un archivo diferente ya que resulta más sencillo para los programadores realizar el seguimiento de los aspectos de seguridad.

**Tabla 30.2.** Posibles acciones en la aplicación de gestión de listas de correo.

| Acción                | Utilizada por       | Descripción                                                                  |
|-----------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| log-in                | Todos               | Ofrece al usuario un formulario de inicio de sesión                          |
| log-out               | Todos               | Finaliza una sesión                                                          |
| new-account           | Todos               | Crea una nueva cuenta para un usuario                                        |
| store-account         | Todos               | Almacena detalles de cuentas                                                 |
| show-all-lists        | Todos               | Muestra una lista de las listas de correo disponibles                        |
| show-archive          | Todos               | Muestra boletines informativos archivados de una lista concreta              |
| information           | Todos               | Muestra información básica sobre una lista concreta                          |
| account-settings      | Usuarios conectados | Muestra la configuración de la cuenta del usuario                            |
| show-other-lists      | Usuarios conectados | Muestra las listas de correo a las que no está suscrito el usuario           |
| show-my-lists         | Usuarios conectados | Muestra las listas de correo a las que está suscrito el usuario              |
| subscribe             | Usuarios conectados | Suscribe un usuario a una lista determinada                                  |
| unsubscribe           | Usuarios conectados | Anula la suscripción de un usuario a una lista determinada                   |
| change-password       | Usuarios conectados | Muestra el formulario de cambio de contraseña                                |
| store-change-password | Usuarios conectados | Actualiza la contraseña del usuario en la base de datos                      |
| create-mail           | Administradores     | Muestra un formulario para cargar boletines informativos                     |
| create-list           | Administradores     | Muestra un formulario para poder crear nuevas listas de correo               |
| store-list            | Administradores     | Almacena detalles de las listas de correo en la base de datos                |
| view-mail             | Administradores     | Muestra boletines informativos que se han cargado pero que no se han enviado |
| send                  | Administradores     | Envía boletines informativos a los suscriptores                              |

Analizaremos la implementación de estas acciones en los tres grupos indicados en la tabla 30.2, es decir, acciones para usuarios no conectados, acciones para usuarios conectados y acciones para administradores.

## Implementar el inicio de sesión

Cuando un nuevo usuario accede a nuestro sitio, podemos esperar que realice tres acciones. Primero, que vea lo que ofrecemos; segundo, que se registre y, por último, que se conecte. Veremos cada una de ellas de forma separada.

En la figura 30.4 se muestra la pantalla a la que acceden los usuarios cuando visitan el sitio por primera vez.

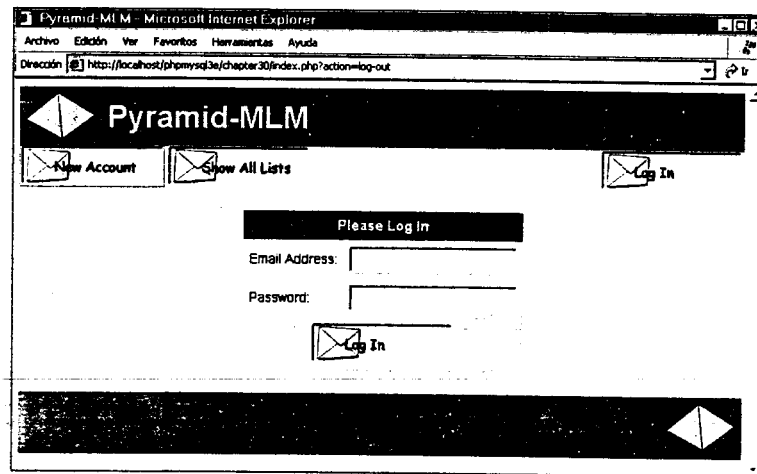


Figura 30.4. Al llegar, los usuarios pueden crear una nueva cuenta, ver las listas disponibles o simplemente conectarse.

A continuación veremos cómo se crea una nueva cuenta y cómo se realiza la conexión, y volveremos a la operación de ver detalles de las listas en un apartado posterior.

## Crear una nueva cuenta

Si un usuario selecciona la opción de menú New Account, se activa la acción new-account que, a su vez, activa el siguiente código en index.php:

```
case 'new-account':
{
 // elimine las variables de sesión
 session_destroy();
 display_account_form();
 break;
}
```

Este código desconecta a un usuario si ya se encuentra conectado y muestra el formulario de detalles de cuenta (véase la figura 30.5).

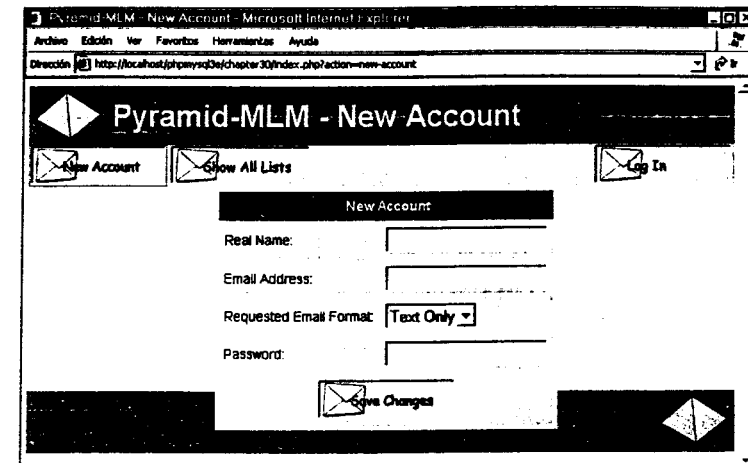


Figura 30.5. El formulario para crear nuevas cuentas permite a los usuarios introducir sus datos.

Este formulario se genera por medio de la función `display_account_form()` de la biblioteca `output_fns.php`. Esta función se utiliza tanto con esta acción como con `account-settings` para mostrar un formulario que permita al usuario configurar una cuenta. Si la función se invoca desde la acción `account-settings`, el formulario se completa con los datos de cuenta existentes del usuario.

En este caso el formulario está en blanco, listo para introducir nuevos detalles de cuentas. Como esta función únicamente representa HTML, no la analizaremos aquí.

El botón de envío de este formulario invoca la acción `store-account`, cuyo código mostramos a continuación:

```
case 'store-account':
{
 if (store_account($_SESSION['normal_user'],
 $_SESSION['admin_user'], $_POST))
 $action = '';
 if (!check_logged_in())
 display_login_form($action);
 break;
}
```

La función `store_account()` escribe los detalles de la cuenta en la base de datos. Su código se recoge en el listado 30.4.

**Listado 30.4.** Función `store_account()` de `mlm_fns.php`. Esta función añade un nuevo usuario o almacena los detalles modificados de un usuario ya existente en la base de datos.

```
function store_account($normal_user, $admin_user, $details)
{
 if(!filled_out($details))
 {
 echo 'All fields must be filled in. Try again.

';
 return false;
 }
 else
 {
 if(subscriber_exists($details['email']))
 {
 //compruebe que se han conectado como el usuario que tratan de cambiar
 if(get_email() != $details['email'])
 {
 $query = "update subscribers set realname = '{$details['realname']}',
 mimetype = '{$details['mimetype']}'
 where email = '{$details['email']}'";
 if($conn=db_connect())
 {
 if ($conn->query($query))
 return true;
 else
 return false;
 }
 }
 else
 {
 echo 'could not store changes.

';
 return false;
 }
 }
 else
 {
 echo '<p>Sorry, that email address is already registered here.</p>';
 echo '<p>You will need to log in with that address to change ' .
 'its settings.</p>';
 return false;
 }
 }
 else // nueva cuenta
 {
 $query = "insert into subscribers
 values ('{$details['email']}',
 '{$details['realname']}',
 '{$details['mimetype']}',
 sha1('{$details['new_password']}'),
 0)";
 if($conn=db_connect())
 {
 if ($conn->query($query))
 return true;
 else
 return false;
 }
 }
}
```

```
 return false;
 }
 else
 {
 echo 'Could not store new account.

';
 return false;
 }
}
```

En primer lugar, la función comprueba que el usuario ha introducido los datos requeridos. Si son correctos, la función crea un nuevo usuario o actualiza los detalles de la cuenta si el usuario ya existe. Un usuario sólo puede actualizar los detalles de la cuenta del usuario bajo el que se ha conectado.

Para realizar la comprobación se utiliza la función `get_mail()`, que recupera la dirección de correo electrónico del usuario conectado actualmente. Volveremos a este aspecto más adelante, ya que utiliza variables de sesión que se configuran cuando se conecta el usuario.

## Iniciar sesión

Si un usuario completa el formulario de inicio de sesión que vimos en la figura 30.4 y pulsa el botón **Log In**, activará la secuencia de comandos `index.php` con las variables `email` y `password` configuradas. De esta forma se activa el código de conexión, que se corresponde a la fase de preprocesamiento de la secuencia de comandos y que mostramos a continuación:

```
// es necesario procesar antes que nada las solicitudes de conexión y desconexión
if($_POST['email'] && $_POST['password'])
{
 $login = login($_POST['email'], $_POST['password']);

 if($login == 'admin')
 {
 $status .= '<p>'.get_real_name($_POST['email']).' logged in'.
 ' successfully as Administrator</p>';
 echo '

';
 $_SESSION['admin_user'] = $_POST['email'];
 }
 else if($login == 'normal')
 {
 $status .= "<p>".get_real_name($_POST['email']).' logged in"
 . " successfully.</p>

";
 $_SESSION['normal_user'] = $_POST['email'];
 }
 else
 {
 $status .= "<p>Sorry, we could not log you in with that
 email address and password.</p>
";
 }
}
```

```

 }
 if($action == 'log-out')
 {
 unset($action);
 unset($_SESSION);
 session_destroy();
 }

```

Como puede comprobar, primero intentamos conectarlo con la función `login()` de la biblioteca `user_auth_fns.php`. Es ligeramente distinta a las funciones de inicio de sesión que hemos utilizado anteriormente, por lo que la analizaremos con más detalle. En el listado 30.5 puede ver el código correspondiente a esta función.

**Listado 30.5.** Función `login()` de `user_auth_fns.php`. Comprobación de los detalles de conexión de un usuario.

```

function login($email, $password)
// compruebe el nombre de usuario y la contraseña en la base de datos
// si coinciden, devuelva el tipo de conexión
// en caso contrario, devuelva false
{
 // conéctese a la base de datos
 $conn = db_connect();
 if (!$conn)
 return 0;

 $query = "select admin from subscribers
 where email='$email'
 and password = password('$password')";

 $result = $conn->query($query);
 if (!$result)
 return false;

 if ($result->num_rows < 1)
 return false;

 $row = $result->fetch_array();

 if ($row[0] == 1)
 return 'admin';
 else
 return 'normal';
}

```

Anteriormente con las funciones de conexión devolvíamos `true` si la conexión era satisfactoria y `false` si no lo era. En este caso, devolvemos `false` si la conexión no ha sido correcta pero, en caso afirmativo, devolvemos el tipo de usuario, 'admin' o 'normal'. Comprobamos el tipo de usuario recuperando el valor almacenado en la columna `admin` de la tabla de suscriptores, para una combinación concreta de direcciones de correo electrónico y contraseñas. Si no se recupera ningún resultado, devolvemos `false`. Si el usuario es un administrador, este valor será 1 (`true`) y devolvemos 'admin'. En caso contrario, devolvemos 'normal'.

Volvamos a la línea de ejecución principal. Registramos una variable de sesión para realizar el seguimiento de nuestro usuario.

Será `admin_user` si se trata de un administrador o `normal_user` si es un usuario convencional. Sea cual sea la variable, contendrá la dirección de correo electrónico del usuario. Para simplificar la comprobación de la misma, utilizamos la función `get_mail()` que mencionamos anteriormente. Esta función se describe en el listado 30.6.

**Listado 30.6.** Función `get_email()` de `user_auth_fns.php`. Devuelve una dirección de correo electrónico del usuario conectado.

```

function get_email()
{
 if (isset($_SESSION['normal_user']))
 return $_SESSION['normal_user'];
 if (isset($_SESSION['admin_user']))
 return $_SESSION['admin_user'];

 return false;
}

```

De nuevo en el programa principal, informamos al usuario si está conectado o no, y a qué nivel.

El resultado de un intento de conexión se muestra en la figura 30.6.

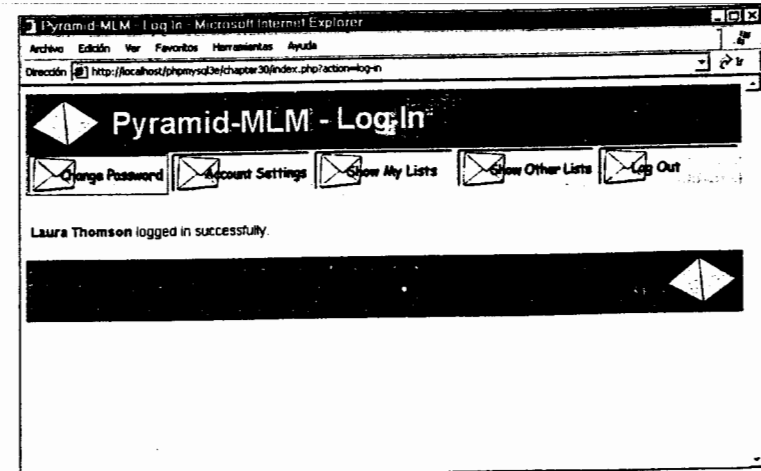


**Figura 30.6.** El sistema informa al usuario de que la conexión ha sido correcta.

Una vez conectado el usuario, podemos pasar a las funciones de usuario.



## Implementar funciones de usuario

Después de conectarse, los usuarios pueden realizar cinco operaciones:

- Ver las listas disponibles a las que se pueden suscribir
- Suscribirse y anular la suscripción a una lista
- Cambiar la configuración de sus cuentas
- Cambiar sus contraseñas
- Desconectarse

En la figura 30.6 hemos visto la mayoría de estas opciones. A continuación analizaremos la implementación de cada una de ellas.

### Ver las listas

Implementaremos una serie de opciones para poder ver las listas disponibles y los detalles de las mismas. En la figura 30.6 puede ver dos de estas opciones: Show My Lists, que recupera las listas a las que está suscrito el usuario y Show Other Lists, que recupera las listas a las que no está suscrito.

Si se fija de nuevo en la figura 30.4, comprobará que existe otra opción, Show All Lists; que recupera todas las listas de correo disponibles en el sistema. Para que el sistema sea realmente escalable, será necesario añadir funcionalidad de paginación (para mostrar, por ejemplo, 10 resultados por página). No lo hemos hecho por motivos de brevedad.

Estas tres opciones de menú activan las acciones show-my-lists, show-other-lists y show-all-lists respectivamente. Como habrá apreciado, las tres acciones tienen un funcionamiento similar. A continuación se incluye el código de las mismas:

```
case 'show-all-lists' :
{
 display_items('All Lists', get_all_lists(), 'information',
 'show-archive','');
 break;
}

case 'show-other-lists' :
{
 display_items('Unsubscribed Lists',
 get_unsubscribed_lists(get_email()), 'information',
 'show-archive', 'subscribe');
 break;
}

case '':
```

```
case 'show-my-lists' :
{
 display_items('Subscribed Lists', get_subscribed_lists(get_email()),
 'information', 'show-archive', 'unsubscribe');
 break;
}
```

Como ve, las tres acciones invocan la función `display_item()` de la biblioteca `output_fns.php`, pero cada una lo hace con diferentes parámetros. También utilizan la función `get_mail()` que hemos mencionado anteriormente para obtener la dirección de correo electrónico correspondiente a cada usuario.

En la figura 30.7 puede ver lo que hace esta función.

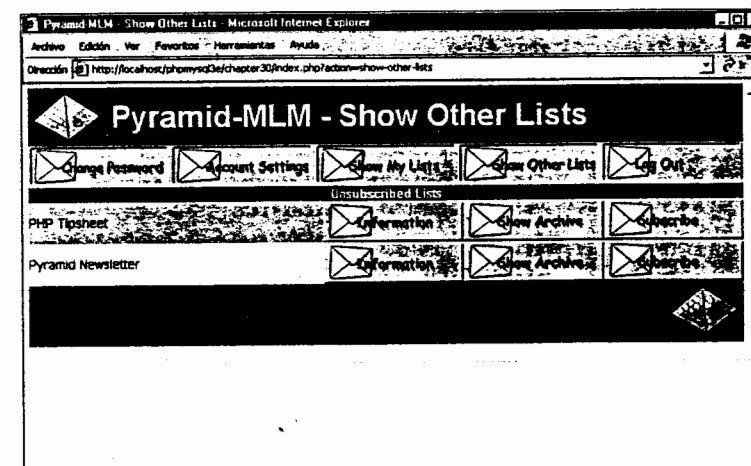


Figura 30.7. La función `display_items()` se ha utilizado para mostrar una lista de las listas a las que no está suscrito el usuario.

Veamos a continuación el código de la función `display_items()`, que se incluye en el listado 30.7.

**Listado 30.7.** Función `display_items` de `output_fns.php`. Esta función se utiliza para mostrar una lista de elementos con sus correspondientes acciones.

```
function display_items($title, $list, $action1='', $action2='',
 $action3='')
{
 global $table_width;
 echo "<table width=\"$table_width\" cellpadding=\"0\" cellspacing=\"0\" border=\"0\">";

 // cuente el número de acciones
```

## 780 30. Crear un gestor de listas de correo

```

$action = (($action1!='') + ($action2!='') + ($action3!=''));
echo '<tr>
 <th colspan="'.(1+$actions).' " bgcolor="#5B69A6">'. $title .'</th>
</tr>';

// cuente el número de artículos
$items = sizeof($list);

if($items == 0)
 echo '<tr>
 <td colspan="'.(1+$actions).' " align="center">
 No Items to Display</td>
 </tr>';
else
{
 // imprima todas las filas
 for($i = 0; $items; $i++)
 {
 if($i%2) // los colores de fondo se alternan
 $bgcolor = "#ffffff";
 else
 $bgcolor = "#ccccff";
 echo "<tr>
 <td bgcolor=$bgcolor
 width='".($table_width - ($actions*149)).">";
 echo $list[$i][1];
 if($list[$i][2])
 echo ' - '. $list[$i][2];
 echo '</td>';

 // cree botones para una máximo de tres acciones por línea
 for($j = 1; $j<=3; $j++)
 {
 $var = 'action'.$j;
 if($$var)
 {
 echo "<td bgcolor='\".$bgcolor.\"' width='149'>";
 // los botones view/preview son un cago especial ya que están
 // vinculados a un archivo
 if($$var == 'preview-html' || $$var == 'view-html' ||
 $$var == 'preview-text' || $$var == 'view-text')
 display_preview_button($list[$i][3], $list[$i][0], $$var);
 else
 display_button($$var, 'id=' . $list[$i][0]);
 echo '</td>';
 }
 }
 echo "</tr>\n";
 }
 echo '</table>';
}

```

Esta función representa una tabla de elementos, cada uno con hasta tres botones de acción asociados. La función espera cinco parámetros que, en orden, son los siguientes:

- `$title` es el título que aparece en la parte superior de la tabla. En el caso ilustrado en la figura 30.7, pasamos el título **Unsubscribed Lists**, como indicamos en el fragmento de código descrito anteriormente para la acción "Show Other Lists".
- `$list` es una matriz de elementos que se muestran en cada fila de la tabla. En este caso, se trata de una matriz de las listas a las que el usuario no está suscrito actualmente.

Generamos la matriz (en este caso) en la función `get_unsubscribed_lists()`, que veremos en breve. Se trata de una matriz multidimensional en la que cada fila puede contener hasta cuatro fragmentos de datos sobre cada fila. En orden, son los siguientes:

  - `$list [n] [0]` contiene el Id. del elemento, que normalmente es un número de fila. Proporciona a los botones de acción el Id. de la fila en la que actúan. En nuestro caso, utilizaremos el Id. de la base de datos, como veremos en breve.
  - `$list [n] [1]` contiene el nombre del elemento. Será el texto que aparezca para un determinado elemento. Por ejemplo, en el caso de la figura 30.8, el nombre del elemento en la primera fila de la tabla es **PHP Tipsheet**.
  - `$list [n] [2]` y `$list [n] [3]` son opcionales. Los utilizaremos para indicar que hay más información. Se corresponden, respectivamente, al texto y al Id. de dicha información adicional. Veremos un ejemplo en el que se utilizan estos dos parámetros cuando analicemos la acción **View Mail**, en un apartado posterior.
- El tercer, cuarto y quinto parámetros de la función se utilizan para pasar tres acciones que se mostrarán en botones correspondientes a cada elemento. En la figura 30.7, se trata de los tres botones de opción representados como **Information**, **Show Archive** y **Subscribe**.

Obtenemos estos tres botones para la página **Show All Lists** al pasar los nombres de acción, **information**, **show-archive** y **subscribe**. Al utilizar la función `display_button()`, estas acciones se han convertido en botones con dichas palabras sobre los mismos, y se les ha asignado la correspondiente acción.

Todas las acciones **Show** invocan la función `display_item` de forma diferente, como puede comprobar si observa sus acciones. Además de tener títulos y botones de acción diferentes, cada una de ellas utiliza una función distinta para generar la matriz de elementos que se van a representar. **Show All Lists** utiliza la función `get_all_lists()`, **Show Other Lists** utiliza la función `get_unsubscribed_lists()` y **Show My Lists**, la función `get_subscribed_lists()`. El funcionamiento de las tres funciones es similar y todas provienen de la biblioteca `mlm_fns.php`.

Describiremos `get_unsubscribed_lists()`, ya que es el ejemplo que hemos seguido hasta ahora. En el listado 30.8 se muestra el código de esa función.

**Listado 30.8.** Función `get_unsubscribed_lists()` de `mlm_fns.php`. Generación de una matriz de listas de correo a las que el usuario no está suscrito.

```
//obtenga las listas a las que no está suscrito este usuario
function get_unsubscribed_lists($email)
{
 $list = array();

 $query = "select lists.listid, listname, email
 from lists left
 join sub_lists
 on lists.listid = sub_lists.listid and
 email='$email' where email is NULL order by listname";
 if($conn=db_connect())
 {
 $result = $conn->query($query);
 if(!$result)
 {
 echo '<p>Unable to get list from database.</p>';
 return false;
 }
 $num = $result->num_rows;
 for($i = 0; $i<$num; $i++)
 {
 $row = $result->fetch_array();
 array_push($list, array($row[0], $row[1]));
 }
 }
 return $list;
}
```

Como puede comprobar, esta función requiere que se pase una dirección de correo electrónico. Debería ser la dirección de correo del suscriptor que estamos utilizando. La función `get_subscribed_lists()` también requiere una dirección de correo como parámetro, pero `get_all_lists()` no, por razones evidentes.

Tras indicar la dirección de correo del usuario, nos conectamos a la base de datos y obtenemos todas las listas a las que el suscriptor no está suscrito. Como suele ser habitual con este tipo de consulta en MySQL, utilizamos `LEFT JOIN` para buscar elementos que no coincidan. Realizamos un bucle por el resultado y generamos la matriz fila a fila por medio de la función incorporada `array_push()`.

Una vez que sabemos cómo se genera esta lista, veremos los botones de acción asociados.

## Ver información de listas

El botón **Information** de la figura 30.7 desencadena la acción `information`, que mostramos a continuación:

```
case 'information':
{
 display_information($_GET['id']);
}
```

```
break;
```

Para ver lo que hace la función `display_information()`, observe la figura 30.8.

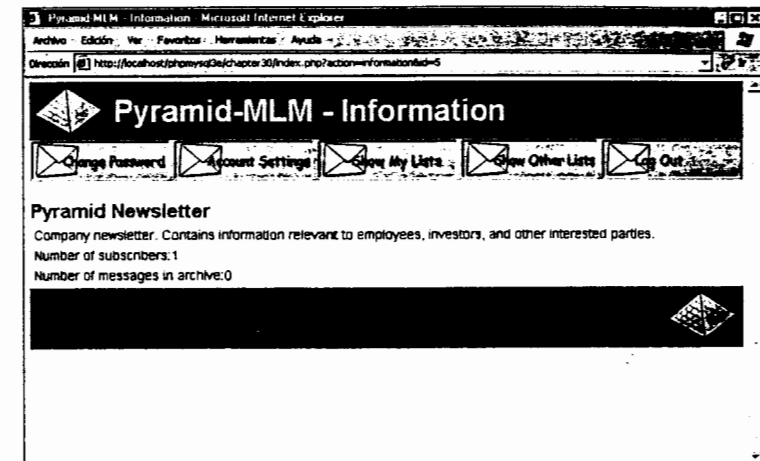


**Figura 30.8.** La función `display_information()` muestra un comentario sobre una lista de correo.

La función muestra información general sobre una determinada lista de correo, así como el número de suscriptores y el número de boletines informativos que se han enviado a dicha lista y que se encuentran disponibles en el archivo (que veremos en breve). El código de esta función se recoge en el listado 30.9.

**Listado 30.9.** Función `display_information()` de `output_fns.php`. Muestra información de la lista.

```
function display_information($listid)
{
 if(!$listid)
 return false;

 $info = load_list_info($listid);

 if($info)
 {
 echo '<h2>'.pretty($info[listname]).'</h2>';
 echo '<p>'.pretty($info[blurb]).'</p>';
 echo '<p>Number of subscribers: ' . $info[subscribers].'</p>';
 echo '<p>Number of messages in archive: ' . $info[archive].'</p>';
 }
}
```

La función `display_information()` utiliza otras dos funciones para conseguir sus propósitos Web: `load_list_info()` y `pretty()`.

La función `load_list_info()` se encarga de recuperar datos de la base de datos. La función `pretty()` simplemente aplica formato a los datos recuperados, elimina las barras invertidas, convierte nuevos párrafos en saltos de línea HTML, etc.

Veamos brevemente la función `load_list_info()`, que se encuentra en la biblioteca de funciones `mlm_fns.php`. Su código se incluye en el listado 30.10.

**Listado 30.10.** Función `load_list_info()` de `mlm_fns.php`. Generación de una matriz de información de lista.

```
function load_list_info($listid)
{
 if(!$listid)
 return false;

 if(!$conn=db_connect())
 return false;

 $query = "select listname, blurb from lists where listid = $listid";
 $result = $conn->query($query);
 if(!$result)
 {
 echo 'Cannot retrieve this list';
 return false;
 }
 $info = $result->fetch_assoc();

 $query = "select count(*) from sub_lists where listid = $listid";
 $result = $conn->query($query);
 if($result)
 {
 $row = $result->fetch_array();
 $info['subscribers'] = $row[0];
 }

 $query = "select count(*) from mail where listid = $listid
 and status = 'SENT'";
 $result = $conn->query($query);
 if($result)
 {
 $row = $result->fetch_array();
 $info['archive'] = $row[0];
 }
 return $info;
}
```

Esta función ejecuta tres consultas de base de datos para obtener el nombre y el comentario de una lista de la tabla `lists`, el número de suscriptores de la tabla `sub_lists` y el número de boletines informativos enviados de la tabla `mail`.

## Ver archivos de listas

Además de poder ver el comentario de la lista, los usuarios pueden comprobar todo el correo que se ha enviado a una determinada lista si pulsan el botón **Show Archive**. Se activará la acción `show-archive`, que desencadena el siguiente código:

```
case 'show-archive' :
{
 display_items('Archive For ' . get_list_name($_GET['id']),
 get_archive($_GET['id'], 'view-html', 'view-text', '');
 break;
}
```

De nuevo, esta función utiliza la función `display_items()` para enumerar los distintos elementos de correo que se han enviado a la lista. Estos elementos se recuperan por medio de la función `get_archive()` de `mlm_fns.php`, cuyo código reproducimos en el listado 30.11.

**Listado 30.11.** Función `get_archive()` de `mlm_fns.php`. Generación de una matriz de boletines informativos archivados para una determinada lista.

```
function get_archive($listid)
{
 //devuelve una matriz del correo archivado para esta lista
 //la matriz tiene filas como (Id de correo, asunto)

 $list = array();
 $listname = get_list_name($listid);

 $query = "select mailid, subject, listid
 from mail
 where listid = $listid and status = 'SENT' order by sent";

 if($conn=db_connect())
 {
 $result = $conn->query($query);
 if(!$result)
 {
 echo "<p>Unable to get list from database - $query.</p>";
 return false;
 }
 $num = $result->num_rows;

 for($i = 0; $i < $num; $i++)
 {
 $row = $result->fetch_array();
 $arr_row = array($row[0], $row[1],
 $listname, $listid);
 array_push($list, $arr_row);
 }
 }
 return $list;
}
```

Como en el caso anterior, esta función recupera la información necesaria de la base de datos, los detalles de correo que se han enviado, y genera la correspondiente matriz que se pasará a la función `display_items`.

## Realizar y anular suscripciones

En la lista de listas de correo de la figura 30.7, cada lista dispone de un botón que permite a los usuarios suscribirse a la misma. Del mismo modo, si los usuarios recorren a la opción Show My Lists para ver las listas a las que ya están suscritos, verán un botón **Unsubscribe** junto a cada una de las listas.

Estos botones activan las acciones `subscribe` y `unsubscribe`, que desencadenan los dos siguientes fragmentos de código, respectivamente:

```
case 'subscribe' :
{
 subscribe(get_email(), $_GET['id']);
 display_items('Subscribed Lists', get_subscribed_lists(get_email()),
 'information', 'show-archive', 'unsubscribe');
 break;
}
case 'unsubscribe' :
{
 unsubscribe(get_email(), $_GET['id']);
 display_items('Subscribed Lists', get_subscribed_lists(get_email()),
 'information', 'show-archive', 'unsubscribe');
 break;
}
```

En cada caso, invocamos una función (`subscribe()` o `unsubscribe()`) y, tras ello, volvemos a mostrar una lista de listas de correo a las que el usuario se ha suscrito por medio de la función `display_items()`.

Las funciones `subscribe()` y `unsubscribe()` se muestran en el listado 30.12.

**Listado 30.12.** Funciones `subscribe()` y `unsubscribe()` de `mim_fns.php`. Estas funciones añaden o borran suscripciones de un usuario.

```
function subscribe($email, $listid)
{
 if(!$email||!$listid||!list_exists($listid)||!subscriber_exists($email))
 return false;

 //si ya está suscrito, salga
 if(subscribed($email, $listid))
 return false;

 if(!$conn=db_connect())
 return false;

 $query = "insert into sub_lists values ('$email', $listid)";
 $result = $conn->query($query);
 ..
}
```

```
 return $result;
 }

 function unsubscribe($email, $listid)
 {
 if(!$email||!$listid)
 return false;

 if(!$conn=db_connect())
 return false;

 $query = "delete from sub_lists where email = '$email' and listid = $listid";
 $result = $conn->query($query);
 return $result;
 }
}
```

La función `subscribe()` añade una fila a la tabla `sub_lists` que se corresponde a la suscripción; la función `unsubscribe()` elimina esta fila.

## Modificar la configuración de una cuenta

Al pulsar el botón **Account Settings** se activa la acción `account-settings`, cuyo código mostramos a continuación:

```
case 'account-settings' :
{
 display_account_form(get_email(),
 get_real_name(get_email()), get_mimetype(get_email()));
 break;
}
```

Como puede comprobar, volvemos a utilizar la función `display_account_form()` que utilizamos para crear la cuenta inicialmente. Sin embargo, en esta ocasión pasamos los detalles actuales del usuario, que se representarán en el formulario para facilitar la modificación. Cuando el usuario pulsa sobre el botón de envío del formulario, se activa la acción `store-account` como mencionamos previamente.

## Modificar contraseñas

Al pulsar el botón **Change Password** se activa la acción `change-password`, que desencadena el siguiente código:

```
case 'change-password' :
{
 display_password_form();
 break;
}
```

La función `display_password_form()` (de la biblioteca de funciones `output_fns.php`) simplemente muestra un formulario en el que el usuario puede cambiar su contraseña. Este formulario se ilustra en la figura 30.9.

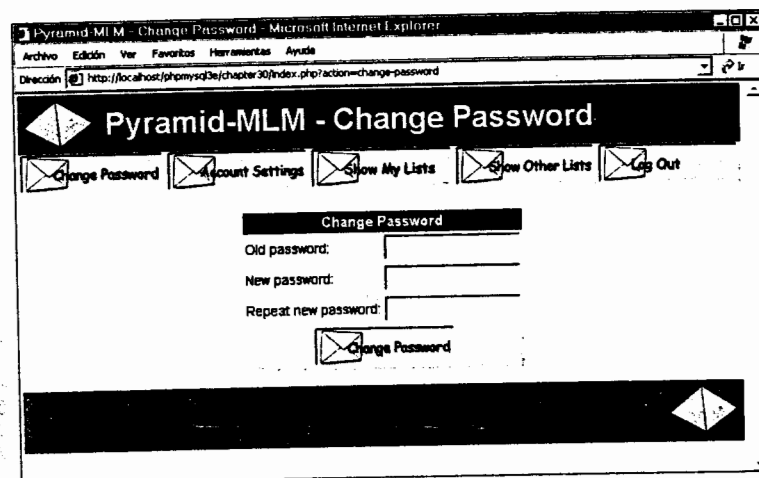


Figura 30.9. La función `display_password()` permite a los usuarios cambiar sus contraseñas.

Cuando el usuario pulsa el botón **Change Password**, que se encuentra en la parte inferior del formulario, se activa la acción `store-change-password`, cuyo código es el siguiente:

```
case 'store-change-password':
{
 if(change_password(get_email(), $_POST['old_passwd'],
 $_POST['new_passwd'], $_POST['new_passwd2']))
 {
 echo '<p>OK: Password changed.</p>

';
 }
 else
 {
 echo '<p>Sorry, your password could not be changed.</p>';
 display_password_form();
 }
 break;
}
```

Como puede comprobar, este código intenta cambiar la contraseña por medio de la función `change_password()` e indica al usuario si la operación ha sido satisfactoria o no. La función `change_password()` se encuentra en la biblioteca de funciones `user_auth_fns.php` y su código se reproduce en el listado 30.13.

Listado 30.13. Función `change_password()` de `user_auth_fns.php`. Esta función valida y actualiza la contraseña de un usuario.

```
function change_password($email, $old_password, $new_password,
 $new_password_conf)
// cambie la contraseña del correo electrónico/old_password por new_password
// devuelva true o false
{
 // si la contraseña antigua es correcta
 // cambie su contraseña por new_password y devuelva true
 // en caso contrario, devuelva false
 if (login($email, $old_password))
 {
 if($new_password == $new_password_conf)
 {
 if (!($conn = db_connect()))
 return false;
 $query = "update subscribers
 set password = password('$new_password')
 where email = '$email'";
 $result = $conn->query($query);
 return $result;
 }
 else
 echo '<p> Your passwords do not match.</p>';
 }
 else
 echo '<p> Your old password is incorrect.</p>';

 return false; // la contraseña antigua era incorrecta
}
```

Esta función es similar a otras funciones de configuración y modificación de contraseñas que ya hemos descrito. Compara las dos nuevas contraseñas introducidas por el usuario para garantizar que son idénticas y, en caso de que lo sean, intenta actualizar la contraseña del usuario en la base de datos.

## Cerrar sesión

Cuando un usuario pulsa el botón **Log Out**, se desencadena la acción `log-out`. El código ejecutado por esta acción en la secuencia de comandos principal se encuentra de hecho en la sección de preprocesamiento, como se indica a continuación:

```
if($action == 'log-out')
{
 unset($action);
 unset($_SESSION);
 session_destroy();
}
```

Este fragmento de código elimina las variables de sesión y destruye la sesión. También anula la variable `action`, lo que significa que introducimos la instrucción de caso principal sin una acción, con lo que se desencadena el siguiente código:

```
default:
{
 if(!check_logged_in())
 display_login_form($action);
 break;
}
```

De esta forma se podrá conectar otro usuario o el usuario podrá conectarse como alguien diferente.

## Implementar funciones administrativas

Si un usuario se conecta como administrador, tendrá acceso a opciones de menú adicionales, como puede comprobar en la figura 30.10.

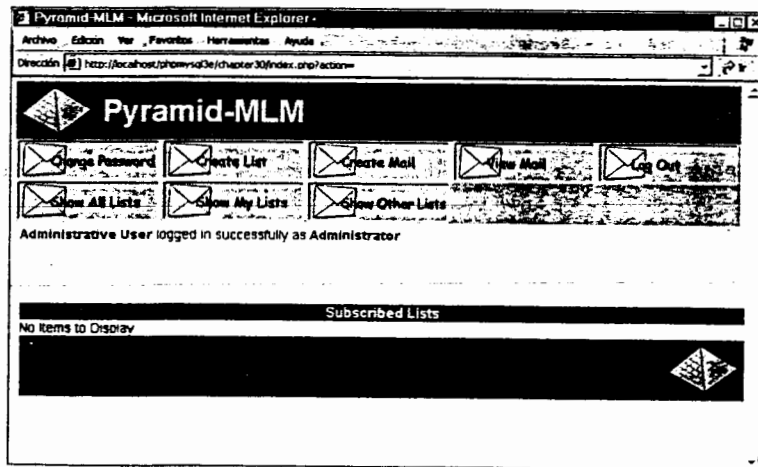


Figura 30.10. El menú de administración permite crear y mantener listas de correo.

Las opciones adicionales son Create List (para crear una nueva lista de correo), Create Mail (para crear un nuevo boletín informativo) y View Mail (para ver y enviar boletines informativos creados pero todavía sin enviar). Veremos cada una de estas opciones individualmente.

## Crear una nueva lista

Si el administrador opta por definir una nueva lista y pulsa el botón **Create List**, activará la acción `create-list`, que está asociada al siguiente código:

```
case 'create-list' :
{
 display_list_form(get_email());
 break;
}
```

La función `display_list_form()` muestra un formulario que permite al administrador introducir los detalles de la nueva lista. Se encuentra en la biblioteca `output_fns.php` y simplemente representa HTML por lo que no la describiremos. El resultado de esta función se muestra en la figura 30.11.

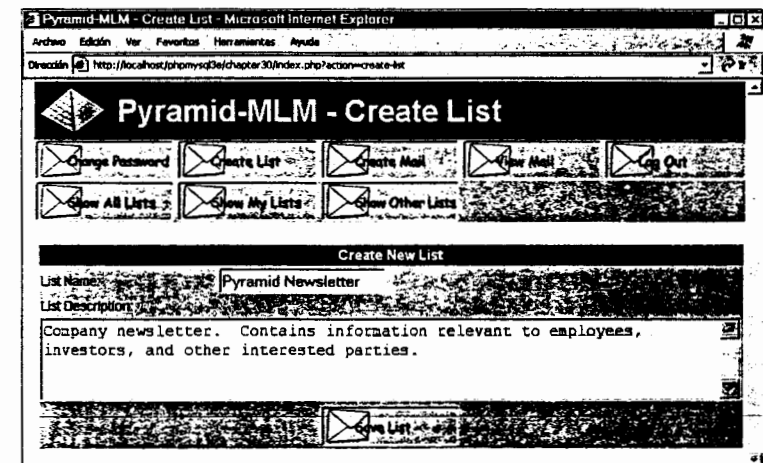


Figura 30.11. La opción Create List requiere que el administrador introduzca un nombre y una descripción (o comentario) sobre la nueva lista.

Cuando el administrador pulsa el botón **Save List**, se activa la acción `store-list`, que desencadena el siguiente código en `index.php`:

```
case 'store-list' :
{
 if(store_list($_SESSION['admin_user'], $_POST))
 {
 echo '<p>New list added</p>
';
 display_items('All Lists', get_all_lists(), 'information',
 'show-archive','');
 }
 else
 echo '<p>List could not be stored, please try '
 . 'again.</p>

';
 break;
}
```

Como puede comprobar, el código intenta almacenar los detalles de la nueva lista y, tras ello, muestra la nueva lista de listas. Los detalles de la lista se almacenan por medio de la función `store_list()`, cuyo código reproducimos en el listado 30.14.

**Listado 30.14.** Función `store_list()` de `mlm_fns.php`. Esta función añade una nueva lista de correo a la base de datos.

```
function store_list($admin_user, $details)
{
 if(!filled_out($details))
 {
 echo 'All fields must be filled in. Try again.

';
 return false;
 }
 else
 {
 if(!check_admin_user($admin_user))
 {
 return false;
 // ¿cómo pudo invocar esta función alguien no conectado como administrador?
 }

 if(!$conn=db_connect())
 {
 return false;
 }

 $query = "select count(*)
 from lists
 where listname = '". $details['name'] . "'";
 $result = $conn->query($query);
 $row = $result->fetch_array();
 if($row[0] > 0)
 {
 echo 'Sorry, there is already a list with this name.';
 return false;
 }

 $query = "insert into lists values (NULL,
 '{ $details['name'] }',
 '{ $details['blurb'] }')";
 $result = $conn->query($query);
 return $result;
 }
}
```

Esta función realiza algunas comprobaciones de validación antes de escribir en la base de datos. Comprueba que se han introducido todos los detalles, que el usuario actual es un administrador y que el nombre de la lista es exclusivo. Si todo funciona correctamente, la lista se añade a la tabla `lists` de la base de datos.

## Cargar un nuevo boletín informativo

Por último llegamos a la parte principal de la aplicación: la carga y el envío de boletines informativos a listas de correo.

Cuando un administrador pulsa el botón **Create Mail**, se activa la acción `create-mail`, como se indica a continuación:

```
case 'create-mail' :
{
 display_mail_form(get_email());
 break;
}
```

El administrador verá el formulario que mostramos en la figura 30.12.

**Figura 30.12.** La opción **Create Mail** ofrece al administrador una interfaz para cargar archivos de boletines informativos.

Recuerde que para esta aplicación asumimos que el administrador ha creado un boletín informativo en formato HTML y en texto, y que cargará ambas versiones antes de enviarlo. Hemos optado por implementarlo de esta forma para que los administradores puedan utilizar su software preferido para crear los boletines informativos. De esta forma la aplicación resulta más accesible.

Comprobará que el formulario cuenta con una serie de campos que el administrador debe completar. En la parte superior se incluye un cuadro desplegable para seleccionar la lista de correo. El administrador también tiene que indicar el asunto del boletín informativo (lo que se utilizará como línea de asunto del correo electrónico posterior).

Los campos restantes son campos de carga de archivos, como indica el botón **Browse...** junto a cada uno de ellos. Para poder enviar un boletín informativo, el administrador debe incluir tanto la versión en texto como la versión HTML del mismo (aunque lo puede cambiar para ajustarlo a sus necesidades). También hay



una serie de campos de imagen opcionales en los que el administrador puede cargar todas las imágenes que haya incrustado en el HTML. Será necesario especificar y cargar individualmente cada uno de estos archivos.

El formulario es similar a cualquier formulario de carga de archivos convencional a excepción de que, en este caso, lo utilizamos para cargar varios archivos. Por ello habrá que realizar algunas modificaciones en la sintaxis del formulario y en la forma de procesar los archivos cargados.

El código de la función `display_mail_form()` se recoge en el listado 30.15.

**Listado 30.15.** Función `display_mail_form()` de `output_fns.php`. Esta función muestra el formulario de carga de archivos.

```
function display_mail_form($email, $listid=0)
{
 // muestre un formulario html para cargar un nuevo mensaje
 global $table_width;
 $list = get_all_lists();
 $lists = sizeof($list);
 ?>
 <table cellpadding="4" cellspacing="0" border="0"
 width="<?php echo $table_width?>">
 <form enctype="multipart/form-data" action="upload.php" method="post">
 <tr>
 <td bgcolor="#cccccc">
 List:
 </td>
 <td bgcolor="#cccccc">
 <select name="list">
 <?php
 for($i = 0; $i<$lists; $i++)
 {
 echo '<option value = '.$list[$i][0];
 if ($listid = $list[$i][0]) echo ' selected';
 echo '>'.$list[$i][1]. "</option>\n";
 }
 <?php
 </select>
 </td>
 </tr>
 <tr>
 <td bgcolor="#cccccc">
 Subject:
 </td>
 <td bgcolor="#cccccc">
 <input type="text" name="subject" value="<?php echo $subject?>"
 size = 60 ></td>
 </tr>
 <tr><td bgcolor="#cccccc">
 Text Version:
 </td><td bgcolor="#cccccc">
 <input type="file" name="userfile[0]" size = 60>
 </td></tr>
 <tr><td bgcolor="#cccccc">
```

```
HTML Version:
</td><td bgcolor="#cccccc">
 <input type="file" name="userfile[1]" size = 60>
</td></tr>
<tr><td bgcolor="#cccccc" colspan="2">Images: (optional)

<?php
 $max_images = 10;
 for($i = 0; $i<10; $i++)
 {
 echo "<tr><td bgcolor='#cccccc'>Image ". ($i+1) . " </td>";
 echo "<td bgcolor='#cccccc'>";
 echo "<input type='file' name='userfile[" . ($i+2) . "]" size='60'></td>";
 </tr>";
 }
?>
<tr><td colspan="2" bgcolor="#cccccc" align="center">
 <input type="hidden" name="max_images" value="<?php echo $max_images?>">
 <input type="hidden" name="listid" value="<?php echo $listid?>">
 <?php display_form_button('upload-files'); ?>
</td>
</form>
</tr>
</table>
<?php
}
```

Conviene destacar que los archivos que queremos cargar introducirán sus nombres en una serie de entradas de tipo `file` y que los nombres estarán comprendidos entre `userfile[0]` y `userfile[n]`. En definitiva, tratamos a estos campos del formulario de la misma forma que a casillas de verificación y les asignamos nombres utilizando una convención de matrices.

Si quiere cargar varios archivos por medio de una secuencia de comandos PHP, tendrá que utilizar esta convención.

En la secuencia de comandos que procesa este formulario, obtendremos tres matrices. A continuación analizaremos dicha secuencia de comandos.

## Procesar la carga de varios archivos

Recordará que el código de carga de archivos se encuentra en un archivo independiente. El listado completo de dicho archivo se muestra en el listado 30.16.

**Listado 30.16.** `upload.php`. Esta secuencia de comandos carga todos los archivos necesarios para un boletín informativo.

```
<?php
// esta funcionalidad se incluye en un archivo distinto, lo que nos
// permite ser más paranoicos al respecto
// si algo va mal, saldremos

$max_size = 50000;
```

```

include ('include_fns.php');
session_start();

// sólo los usuarios de administración pueden cargar archivos
if (!check_admin_user())
{
 echo 'You do not seem to be authorized to use this page.';
 exit;
}

// cree los botones de la barra de herramientas de administración
$buttons = array();
$buttons[0] = 'change-password';
$buttons[1] = 'create-list';
$buttons[2] = 'create-mail';
$buttons[3] = 'view-mail';
$buttons[4] = 'log-out';
$buttons[5] = 'show-all-lists';
$buttons[6] = 'show-my-lists';
$buttons[7] = 'show-other-lists';

do_html_header('Pyramid-MLM - Upload Files');

display_toolbar($buttons);

// compruebe que la página se invoca con los datos necesarios
if (!$_FILES['userfile']['name'][0])
{
 if ($_POST['subject'] || $_POST['list'])
 {
 echo 'Problem: You did not fill out the form fully. The images are the
 only optional fields. Each message needs a subject, text version
 and an HTML version.';
 do_html_footer();
 exit;
 }

 $list = $_POST['list'];
 $subject = $_POST['subject'];

 if (!($conn=db_connect()))
 {
 echo '<p>Could not connect to db</p>';
 do_html_footer();
 exit;
 }

 // añada los detalles del correo a la base de datos
 $query = "insert into mail values (NULL,
 '$_SESSION[\'admin_user\']',
 '$_POST[\'subject\']',
 '$_POST[\'list\']',
 'STORED', NULL, NULL)";
 $result = $conn->query($query);
 if (!$result)
 {

```

```

do_html_footer();
exit;
}

// obtenga el Id. MySQL asignado a este correo
$mailid = $conn->insert_id;

if (!$mailid)
{
 do_html_footer();
 exit;
}

// si éste no es el primer mensaje archivado, fallará la creación del
// directorio es correcto
mkdir('archive/'.$list, 0700);

// si la creación del directorio específico para este correo falla, es
// un problema
if (!mkdir('archive/'.$list.'/'.$mailid, 0700))
{
 do_html_footer();
 exit;
}

// procese una iteración en la matriz de archivos cargados
$i = 0;
while ($_FILES['userfile']['name'][$i] &&
 $_FILES['userfile']['name'][$i] != 'none')
{
 echo '<p>Uploading ' . $_FILES['userfile']['name'][$i] . ' - ' .
 $_FILES['userfile']['size'][$i] . ' bytes.</p>';
 if ($_FILES['userfile']['size'][$i] == 0)
 {
 echo 'Problem: ' . $_FILES['userfile']['name'][$i] .
 ' is zero length';
 $i++;
 continue;
 }

 if ($_FILES['userfile']['size'][$i] > $max_size)
 {
 echo 'Problem: ' . $_FILES['userfile']['name'][$i] . ' is over ' .
 $max_size . ' bytes';
 $i++;
 continue;
 }

 // deberíamos comprobar que la imagen cargada es una imagen
 // si getimagesize() puede determinar su tamaño, probablemente lo sea.
 if ($i > 1 && !getimagesize($_FILES['userfile']['tmp_name'][$i]))
 {
 echo 'Problem: ' . $_FILES['userfile']['name'][$i] .
 ' is corrupt, or not a gif, jpeg or png';
 $i++;
 }
}

```

```

 continue;
 }

 // file 0 (el mensaje de texto) y file 1 (el mensaje html) son casos
 // especiales
 if($i == 0)
 $destination = "archive/$list/$mailid/text.txt";
 else if($i == 1)
 $destination = "archive/$list/$mailid/index.html";
 else
 {
 $destination = "archive/$list/$mailid/"
 . $_FILES['userfile'][$i]['name'];
 $query = "insert into images values ($mailid,
 '$_FILES['userfile'][$i]['name']',
 '$_FILES['userfile'][$i]['type']')";
 $result = $conn->query($query);
 }

 //si utilizamos PHP versión >= 4.03
 if (!is_uploaded_file($_FILES['userfile'][$i]['tmp_name'][$i]))
 {
 // posible ataque de carga de archivos detectado
 echo "Something funny happening with "
 . $_FILES['userfile'][$i]['name'] . ", not uploading.";
 do_html_footer();
 exit;
 }

 move_uploaded_file($_FILES['userfile'][$i]['tmp_name'][$i],
 $destination);

 /*
 // si es la versión <= 4.02
 copy ($_FILES['userfile'][$i], $destination);

 unlink($_FILES['userfile'][$i]);
 */

 $i++;
}

display_preview_button($list, $mailid, 'preview-html');
display_preview_button($list, $mailid, 'preview-text');
display_button('send', "id=$mailid");

echo "

";
do_html_footer();
?>

```

Veamos los pasos de este listado. En primer lugar, iniciamos una sesión y comprobamos si el usuario se ha conectado como administrador, ya que no queremos que nadie más pueda cargar archivos. Estrictamente hablando, también deberíamos comprobar si en las variables `list` y `mailid` hay caracteres no deseados, pero lo hemos omitido por motivos de brevedad. Seguidamente, definimos y enviamos

los encabezados de la página, y comprobamos que el formulario se haya completado correctamente. En este caso es muy importante, ya el formulario resulta difícil de completar para el usuario. Tras ello creamos una entrada para este correo en la base de datos y creamos un directorio en el archivo para almacenar el correo.

A continuación, la parte principal de la secuencia de comandos, en la que se comprueba y se mueve cada uno de los archivos cargados. Esta parte es diferente si se cargan varios archivos. En este momento debemos procesar cuatro matrices, con los nombres `$_FILES['userfile'][$i]['name']`, `$_FILES['userfile'][$i]['tmp_name']`, `$_FILES['userfile'][$i]['size']` y `$_FILES['userfile'][$i]['type']`. Se corresponden a los equivalentes de mismo nombre de la carga de un solo archivo a excepción de que cada una es una matriz. El primer archivo del formulario se detalla en `$_FILES['userfile'][0]['tmp_name']`, `$_FILES['userfile'][0]['name']`, `$_FILES['userfile'][0]['size']` y `$_FILES['userfile'][0]['type']`. Con estas tres matrices, realizamos las habituales comprobaciones de seguridad y añadimos los archivos al archivo principal.

Por último, le ofrecemos una serie de botones al administrador que puede utilizar para previsualizar el boletín informativo cargado antes de enviarlo, así como un botón para enviarlo. El resultado de `upload.php` se muestra en la figura 30.13.

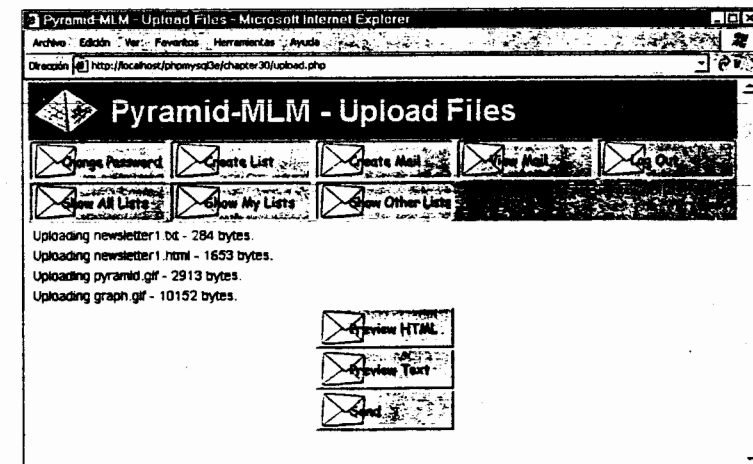


Figura 30.13. La secuencia de comandos de carga informa de los archivos cargados así como de su tamaño.

## Vista previa del boletín informativo

El administrador dispone de dos formas de acceder a una vista previa de un boletín informativo antes de enviarlo. Puede acceder a las funciones de vista previa

desde la pantalla de carga si quiere previsualizar el boletín inmediatamente después de cargarlo. También puede pulsar el botón **View Mail**, que le mostrará todos los boletines informativos sin enviar que hay en el sistema, para que los pueda previsualizar y enviar más tarde. El botón **View Mail** activa la acción view-mail, que desencadena el siguiente código:

```
case 'view-mail' :
{
 display_items('Unsent Mail', get_unsent_mail(get_email()),
 'preview-html', 'preview-text', 'send');
 break;
}
```

Como puede comprobar, se utiliza de nuevo la función `display_items()` con botones para las acciones `preview-html`, `preview-text` y `send`.

Un aspecto interesante que conviene destacar es que los botones Preview no desencadenan realmente una acción, sino que realizan un enlace directo al boletín informativo en el archivo. Si se fija en los listados 30.7 y 30.8 apreciará que utilizamos la función `display_preview_button()` para crear estos botones, en lugar de la función `display_button()` habitual.

La función `display_button()` crea un enlace de imagen a una secuencia de comandos con parámetros GET cuando sea necesario; la función `display_preview_button()` ofrece un simple enlace al archivo. Este enlace aparecerá en una nueva ventana, que se consigue por medio del atributo `target=new` de la etiqueta de ancla HTML. El resultado de la vista previa de la versión HTML de un boletín informativo se representa en la figura 30.14.

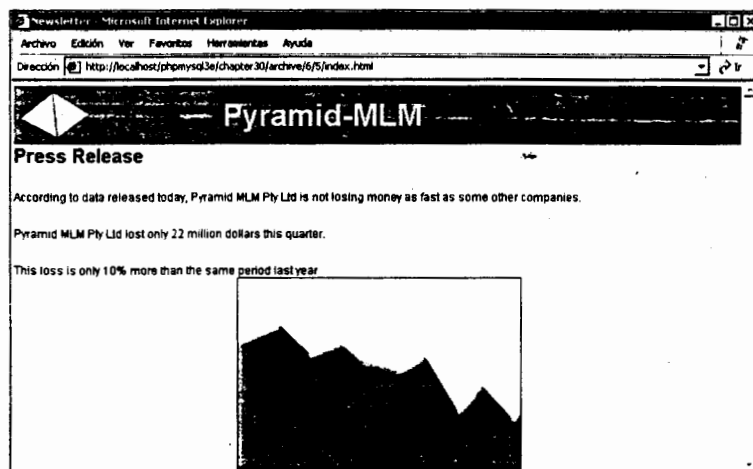


Figura 30.14. Una vista previa de un boletín informativo HTML, con imágenes.

## Enviar el mensaje

Al pulsar el botón **Send** de un boletín informativo se activa la acción `send`, que desencadena el siguiente código:

```
case 'send' :
{
 send($_GET['id'], $_SESSION['admin_user']);
 break;
}
```

De esta forma se invoca la función `send()`, incluida en la biblioteca de funciones `mlm_fns.php`. Es una función bastante extensa y en la que utilizaremos la clase `Mail_mime`. El código de nuestra función se muestra en el listado 30.17.

**Listado 30.17.** Función `send()` de `mlm_fns.php`. Esta función envía un boletín informativo.

```
function send($mailid, $admin_user)
{
 if(!check_admin_user($admin_user))
 return false;

 if(!($info = load_mail_info($mailid)))
 {
 echo "Cannot load list information for message $mailid";
 return false;
 }
 $subject = $info[0];
 $listid = $info[1];
 $status = $info[2];
 $sent = $info[3];

 $from_name = 'Pyramid MLM';

 $from_address = 'return@address';
 $query = "select email from sub_lists where listid = $listid";

 $conn = db_connect();
 $result = $conn->query($query);
 if (!$result)
 {
 echo $query;
 return false;
 }
 else if ($result->num_rows == 0)
 {
 echo "There is nobody subscribed to list number $listid";
 return false;
 }

 // incluya clases de correo de PEAR
 require('Mail.php');
```

```

require('Mail/mime.php');

// instancie una clase MIME y pásela al carácter de retorno de carro/
// nueva línea utilizado en este sistema
$message = new Mail_mime("\r\n");

// lea la versión en texto del boletín informativo
$textfilename = "archive/$listid/$mailid/text.txt";
$tfp = fopen($textfilename, "r");
$text = fread($tfp, filesize($textfilename));
fclose($tfp);

// lea la versión HTML del boletín informativo
$htmlfilename = "archive/$listid/$mailid/index.html";
$hfp = fopen($htmlfilename, "r");
$html = fread($hfp, filesize($htmlfilename));
fclose($hfp);

// añada HTML y texto al objeto mimemail
$message->setTXTBody($text);
$message->setHTMLBody($html);

// obtenga la lista de imágenes relacionadas con este mensaje
$query = "select path, mimetype from images where mailid = $mailid";
$result = $conn->query($query);
if(!$result)
{
 echo "<p>Unable to get image list from database.</p>";
 return false;
}
$num = $result->num_rows;
for($i = 0; $i < $num; $i++)
{
 // cargue todas las imágenes desde disco
 $row = $result->fetch_array();
 $imgfilename = "archive/$listid/$mailid/".$row[0];
 $imgtype = $row[1];
 // añada todas las imágenes al objeto
 $message->addHTMLImage($imgfilename, $imgtype, $imgfilename, true);
}

// cree el cuerpo del mensaje
$body = $message->get();

// cree los encabezados del mensaje
$from = "''.get_real_name($admin_user).'" <'. $admin_user.'>";
$headers = array(
 'From' => $from,
 'Subject' => $subject);

$headers = $message->headers($headers);

// cree el objeto que se va a enviar
$sender =& Mail::factory('mail');

if($status == 'STORED')

```

```

// envíe el mensaje HTML al administrador
$sender->send($admin_user, $hdrs, $body);

// envíe la versión en texto del mensaje al administrador
mail($admin_user, $subject, $text, 'From: "'
 .get_real_name($admin_user).'" <'. $admin_user.'>');

echo "Mail sent to $admin_user";

// marque el boletín informativo como leído
$query = "update mail set status = 'TESTED' where mailid = $mailid";
$result = $conn->query($query);

echo "<p>Press send again to send mail to whole list.</p><center>";
display_button('send', "&id=$mailid");
echo "</center>";
}
else if($status == 'TESTED')
{
 // envíe toda la lista

 $query = "select subscribers.realname, sub_lists.email,
 subscribers.mimetype
 from sub_lists, subscribers
 where listid = $listid and
 sub_lists.email = subscribers.email";

 $result = $conn->query($query);
 if(!$result)
 {
 echo "<p>Error getting subscriber list</p>";
 }

 $count = 0;
 // para cada suscriptor
 while($subscriber = $result->fetch_row())
 {
 if($subscriber[2] == 'H')
 {
 // envíe una versión HTML a los que la soliciten
 $sender->send($subscriber[1], $hdrs, $body);
 }
 else
 {
 // envíe una versión en texto a los que no quieran correo
 // HTML
 mail($subscriber[1], $subject, $text,
 'From: "' .get_real_name($admin_user).'" <'. $admin_user.'>');
 }
 $count++;
 }

 $query = "update mail set status = 'SENT', sent = now()
 where mailid = $mailid";
 $result = $conn->query($query);
 echo "<p>A total of $count messages were sent.</p>";
}

```

```

 }
 else if($status == 'SENT')
 {
 echo '<p>This mail has already been sent.</p>';
 }
}

```

Esta función realiza diferentes operaciones. Remite pruebas del boletín informativo al administrador antes de enviarlo. Realiza el seguimiento por medio del estado de un correo en la base de datos. Cuando la secuencia de comandos de carga de archivos carga un correo, establece el estado inicial del mismo como "STORED" (almacenado).

Si la función `send()` encuentra un correo con el estado "STORED", lo actualiza a "TESTED" (probado) y lo envía al administrador. El estado "TESTED" significa que se ha mandado una prueba del correo al administrador. Si el estado es "TESTED", se cambia por "CHANGED" (modificado) y se envía a la lista.

Esto significa que todos los correos se envían dos veces: una en modo de prueba y otra en modo real.

La función también envía dos tipos de correo electrónico diferentes: la versión en texto, que se envía por medio de la función `mail()` de PHP, y la versión HTML, que se envía por medio de la clase `Mail_mime`. En este libro hemos utilizado `mail()` muchas veces, por lo que nos centraremos en el uso de la clase `Mail_mime`. No analizaremos la clase exhaustivamente sino que explicaremos cómo la hemos utilizado en esta aplicación.

En primer lugar incluimos los archivos de clase y creamos una instancia de la clase `Mail_mime`:

```

// incluya clases de correo de PEAR
include('Mail.php');
include('Mail/mime.php');

// instancie una clase MIME y pásela al carácter de retorno de carro/nueva
// línea utilizado en este sistema
$message = new Mail_mime("\r\n");

```

Apreciará que hemos incluido dos archivos de clase. Posteriormente en esta secuencia de comandos utilizaremos la clase `Mail` genérica de PEAR para enviar el correo. Esta clase se incluye en su instalación de PEAR. La clase `Mail_mime` se utiliza para crear el mensaje en formato MIME que se enviará.

Tras ello leemos las versiones en texto y en HTML del correo y las añadimos a la clase `Mail_mime`:

```

// lea la versión en texto del boletín informativo
$textfilename = "archive/$listid/$mailid/text.txt";
$tfp = fopen($textfilename, "r");
$text = fread($tfp, filesize($textfilename));
fclose($tfp);

// lea la versión HTML del boletín informativo

```

```

$htmlfilename = "archive/$listid/$mailid/index.html";
$hfp = fopen($htmlfilename, "r");
$html = fread($hfp, filesize($htmlfilename));
fclose($hfp);

```

```

// añade HTML y texto al objeto mimemail
$message->setTXTBody($text);
$message->setHTMLBody($html);

```

Seguidamente cargamos los detalles de las imágenes desde la base de datos y realizamos un bucle por las mismas, añadiendo cada una de ellas al correo que queremos enviar:

```

$num = $result->num_rows;
for($i = 0; $i < $num; $i++)
{
 // cargue todas las imágenes desde el disco
 $row = $result->fetch_array();
 $imgfilename = "archive/$listid/$mailid/".$row[0];
 $imgtype = $row[1];
 // añade todas las imágenes al objeto
 $message->addHTMLImage($imgfilename, $imgtype, $imgfilename, true);
}

```

Los parámetros que pasamos a `addHTMLImage()` son el nombre del archivo de imagen (también podríamos pasar los datos de la imagen), el tipo MIME de la imagen, el nombre del archivo de nuevo y `true` para indicar que el primer parámetro es un nombre de archivo en lugar de datos de archivo (si quisiéramos pasar sólo datos de imagen, pasaríamos los datos, el tipo MIME, un parámetro vacío y `false`). Estos parámetros son ligeramente complicados.

A continuación será necesario crear el cuerpo del mensaje, antes de poder definir los encabezados del mensaje. El cuerpo se crea de esta forma:

```

// cree el cuerpo del mensaje
$body = $message->get();

```

Tras ello podemos crear los encabezados del mensaje con una llamada a la función `headers()` de `Mail_mime`:

```

// cree los encabezados del mensaje
$from = "''.get_real_name($admin_user).'" <'$.admin_user.'>";
$headers = array(
 'From' => $from,
 'Subject' => $subject);
$headers = $message->headers($headers);

```

Por último, después de configurar el mensaje, podemos enviarlo. Para llevarlo a cabo, será necesario instanciar la clase `Mail` de PEAR y pasarla al mensaje que hemos creado. En primer lugar, instanciamos la clase:

```

// cree el objeto que se va a enviar
$sender =& Mail::factory('mail');

```

(En este caso, el parámetro 'mail' indica a la clase Mail que utilice la función mail() de PHP para enviar mensajes. También podríamos utilizar 'sendmail' o 'smtp' como valor de este parámetro con los resultados obvios.)

Seguidamente, enviamos el correo a todos nuestros suscriptores. Para ello, recuperamos y realizamos un bucle por todos los usuarios suscritos a esta lista, utilizando Mail::send() o la convencional mail(), en función de la preferencia de tipo MIME del usuario:

```
if($subscriber[2] != 'H')
{
 //envíe la versión HTML a los que la hayan solicitado
 $sender->send($subscriber[1], $hdrs, $body);
}
else
{
 //envíe la versión en texto a los que no quieran correo HTML
 mail($subscriber[1], $subject, $text,
 'From: "'.get_real_name($admin_user).'" <'. $admin_user.">");
}
```

El primer parámetro de \$sender->send() debería ser la dirección de correo electrónico del usuario; el segundo, los encabezados y el tercero, el cuerpo del mensaje. Eso es todo. Hemos terminado la creación de la aplicación de listas de correo.

## Ampliar el proyecto

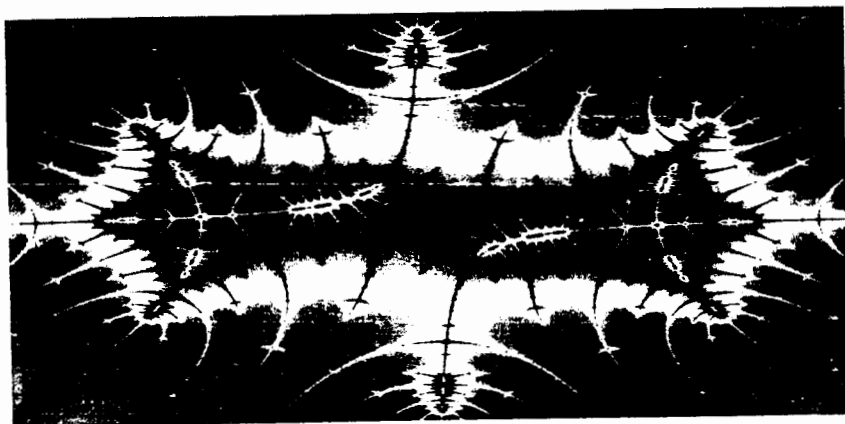
Como suele ser habitual en estos proyectos, su funcionalidad se puede ampliar de distintas formas, como indicamos a continuación:

- Confirmar la pertenencia con los suscriptores, para que nadie se pueda suscribir sin su permiso. Para ello, se suele enviar un correo electrónico a sus cuentas y se elimina a los que no respondan. Este enfoque también nos permite borrar de la base de datos todas las direcciones de correo incorrectas.
- Se puede permitir al administrador que admita o rechace a los usuarios que se quieran suscribir a sus listas.
- Se puede añadir funcionalidad de listas abiertas que permita a cualquier miembro enviar correo electrónico a la lista.
- Permitir que sólo los miembros registrados puedan ver el archivo de una determinada lista de correo.
- Permitir a los usuarios buscar listas que coincidan con determinados criterios. Por ejemplo, los usuarios pueden estar interesados en boletines informativos sobre golf. Si se llega a un número concreto de boletines informativos, la búsqueda permitiría localizar ejemplares concretos.

- Si tiene pensado utilizar una lista de correo de gran tamaño, una aplicación PHP no es la mejor forma de enviar los mensajes. Un gestor de listas de correo específico como ezmlm resultaría más eficaz que la invocación repetida de mail() en PHP. Evidentemente, siempre puede generar la interfaz de usuario en PHP, pero hacer que ezmlm se encargue del trabajo duro.

## A continuación

En el siguiente capítulo implementaremos una aplicación de foros Web que permitirá a los usuarios realizar debates en línea estructurados por tema y cadenas de conversación.



---

## Crear foros vweb

---

---

Un método muy indicado para conseguir que los usuarios vuelvan a visitar nuestro sitio consiste en ofrecer foros Web. Se pueden utilizar para cosas tan variadas como grupos de debate sobre filosofía o como asistencia técnica de productos. En este capítulo implementaremos un foro Web en PHP. Una posible alternativa consiste en utilizar un paquete ya existente como Phorum para crear nuestros foros. Los foros Web en ocasiones se denominan tableros o grupos de debate encadenados. La idea de los foros es que los usuarios puedan añadir artículos o preguntas y que otros usuarios las lean y las respondan. Cada uno de los temas de debate de un foro se denomina *cadena*. Implementaremos un foro Web con el nombre blah-blah que tendrá la funcionalidad que describimos a continuación. Los usuarios podrán:

- Iniciar nuevas cadenas de debate y añadir artículos
- Añadir artículos en respuesta a artículos existentes
- Ver artículos que hayan enviado
- Ver las cadenas de conversación del foro
- Ver la relación entre artículos, es decir, ver qué artículos responden a otros

### El problema

---

La configuración de un foro plantea de hecho un interesante problema. Necesitaremos alguna forma de almacenar los artículos en la base de datos, con el autor, el



título, la fecha e información sobre el contenido. A primera vista, se asemeja bastante a la base de datos Book-O-Rama.

Sin embargo, el funcionamiento de la mayoría del software de foros se basa, además de en mostrar los artículos disponibles, en mostrar las relaciones entre artículos. Es decir, podemos ver qué artículos son respuestas a otros artículos (y de qué artículo provienen) y qué artículos son nuevos temas de debate.

Encontrará muchos ejemplos de foros de debate que implementan estas características, como por ejemplo Slashdot (<http://slashdot.org>).

Debe planificar cuidadosamente la forma de mostrar estas relaciones. En este sistema, los usuarios deben poder ver un mensaje concreto, una cadena de conversación en la que se incluyan las relaciones o todas las cadenas de un sistema.

También debemos permitir que los usuarios inicien nuevos temas o que respondan. Será la parte fácil.

## Componentes de la solución

Como hemos mencionado anteriormente, el almacenamiento y recuperación del autor y del texto de un mensaje es sencillo. La parte más compleja de esta aplicación es la búsqueda de una estructura de base de datos que almacene la información que queremos así como una forma de desplazarnos eficazmente por dicha estructura. La estructura de los artículos de un debate puede ser similar a la que mostramos en la figura 31.1.

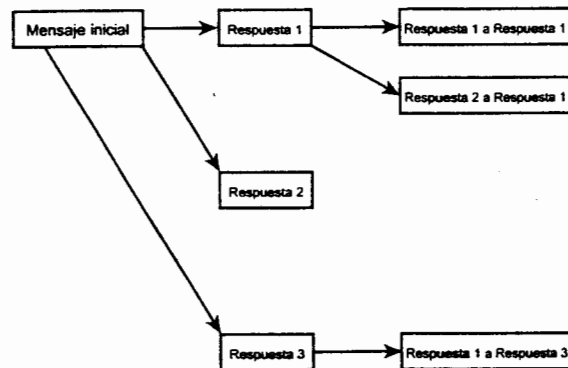


Figura 31.1. Un artículo en un debate encadenado puede ser el primer artículo de un nuevo tema, pero normalmente es una respuesta a otro artículo.

En este diagrama, apreciará que hay un envío inicial que empieza un tema, con tres respuestas. Algunas de las respuestas tienen sus propias respuestas. Éstas podrían tener sus propias respuestas y así sucesivamente.

Mediante el análisis del diagrama podemos determinar la forma de almacenar y recuperar los datos de los artículos así como los enlaces entre los mismos. Este diagrama muestra una estructura de árbol. Si ya tiene experiencia en el mundo de la programación, sabrá que es una de las principales estructuras de datos que se utilizan. En el diagrama hay nodos, o artículos, y enlaces o relaciones entre artículos, al igual que en cualquier estructura de árbol (si no está familiarizado con este tipo de estructura de datos, no se preocupe, ya que analizaremos sus fundamentos sobre la marcha). Los trucos para conseguir que funcione son los siguientes:

1. Determinar la forma de asignar esta estructura de árbol al almacenamiento, en nuestro caso, en una base de datos MySQL.
2. Determinar una forma de reconstruir los datos según sea necesario.

Comenzaremos con la implementación de una base de datos MySQL que nos permita almacenar artículos, para lo que crearemos sencillas interfaces.

Al cargar la lista de artículos que se pueden ver, también cargaremos los encabezados de cada artículo en una clase `tree_node` de PHP. Cada una de estas clases contendrá los encabezados de un artículo así como un conjunto de respuestas para el mismo.

Las respuestas se almacenan en una matriz. Cada respuesta será a su vez un `tree_node`, que puede contener una matriz de respuestas a dicho artículo que, a su vez, son `tree_node` y así sucesivamente. El proceso continúa hasta llegar a lo que se denominan nodos de hoja del árbol, los nodos que no tienen respuestas. De esta forma obtendremos una estructura de árbol similar a la de la figura 31.1.

Veamos algunos términos. El mensaje al que contestamos se denomina nodo principal del nodo actual. Todas las respuestas al mensaje se denominan nodos secundarios del principal. Le resultará más sencillo recordarlo si se imagina esta estructura de árbol como si fuera un árbol genealógico.

El primer artículo de esta estructura de árbol, el que no tiene nodo principal, en ocasiones se denomina nodo raíz.

### Nota

Puede que no sea demasiado intuitivo, ya que normalmente dibujamos el nodo raíz en la parte superior del diagrama, al contrario que las raíces de un árbol real.

Para generar y representar esta estructura de árbol, escribiremos funciones recursivas (que analizamos en un capítulo anterior).

Hemos optado por utilizar una clase para esta estructura ya que es la forma más sencilla de crear una estructura de datos compleja y que se pueda ampliar dinámicamente para esta aplicación. Al mismo tiempo, conseguimos un código sencillo y elegante para realizar operaciones de cierta dificultad.

## Presentar la solución

Para comprender realmente lo que hemos hecho con este proyecto, lo más aconsejable es analizar pormenorizadamente el código, como haremos en breve. En esta aplicación, el código es menos extenso que en las anteriores, pero su complejidad es mayor. La aplicación cuenta únicamente con tres páginas reales. Tendremos una página de índice principal que muestre todos los artículos de los foros en forma de enlaces a los artículos. Desde aquí, podremos añadir un nuevo artículo, ver cualquier artículo de la lista o cambiar la forma en que se ve el artículo desplegando o replegando las ramas del árbol (como veremos a continuación). Desde la vista del artículo, podrá enviar una respuesta para el mismo o ver las que ya existen. La página de nuevo artículo nos permite introducir un nuevo mensaje, ya sea una respuesta a un mensaje existente o un nuevo mensaje que no tenga relación con los anteriores. El diagrama de flujo del sistema se representa en la figura 31.2.



Figura 31.2. El sistema de foros blah-blah consta de tres partes principales.

En la tabla 31.1 se recoge un resumen de los archivos de esta aplicación.

Tabla 31.1. Archivos de la aplicación de foros Web.

| Nombre             | Tipo       | Descripción                                                                                                                                                 |
|--------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| index.php          | Aplicación | La página principal que verán los usuarios cuando accedan al sitio. Contiene una lista de todos los artículos del sitio, lista que se puede abrir o cerrar. |
| new_post.php       | Aplicación | Formulario utilizado para enviar nuevos artículos.                                                                                                          |
| store_new_post.php | Aplicación | Almacena artículos introducidos en el formulario new_post.php.                                                                                              |
| view_post.php      | Aplicación | Muestra un tema concreto y una lista de respuestas a dicho tema.                                                                                            |
| treenode_class.php | Biblioteca | Contiene la clase treenode, que utilizaremos para mostrar la jerarquía de los temas.                                                                        |

| Nombre              | Tipo       | Descripción                                                                                                                       |
|---------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| include_fns.php     | Biblioteca | Agrupar a todas las restantes bibliotecas de funciones de la aplicación (el resto de archivos de tipo biblioteca que enumeramos). |
| data_valid_fns.php  | Biblioteca | Funciones de validación de datos.                                                                                                 |
| db_fns.php          | Biblioteca | Funciones de conectividad de base de datos.                                                                                       |
| discussion_fns.php  | Biblioteca | Funciones para almacenar y recuperar mensajes.                                                                                    |
| output_fns.php      | Biblioteca | Funciones para representar HTML.                                                                                                  |
| create_database.sql | SQL        | SQL para definir la base de datos que necesitamos en la aplicación.                                                               |

A continuación nos detendremos en la implementación.

## Diseñar la base de datos

Será necesario almacenar una serie de atributos sobre cada uno de los artículos que se muestren en el foro: la persona que lo haya escrito, el título del artículo, cuándo se ha enviado y el cuerpo del artículo. Por esta razón, necesitaremos una tabla de artículos. Crearemos un Id. exclusivo para cada uno de los artículos, denominado `postid`.

En cada artículo será necesario incluir cierta información con respecto a su posición dentro de la jerarquía. Podríamos almacenar en el artículo información sobre los nodos secundarios del mismo. Sin embargo, cada artículo puede tener numerosas respuestas, lo que puede provocar problemas a la hora de construir la base de datos. Como cada artículo sólo puede ser respuesta de otro artículo, resulta más sencillo almacenar una referencia al artículo principal, es decir, al artículo al que responde este artículo. Por lo tanto, disponemos de los siguientes datos para almacenar en cada uno de los artículos:

- `postId`: Un Id. exclusivo para cada artículo
- `parent`: El `postId` del artículo principal
- `poster`: El autor de este artículo
- `title`: El título de este artículo
- `posted`: Fecha y hora del artículo que hemos enviado
- `message`: El cuerpo del artículo

Añadiremos algunas optimizaciones a toda esta información. Al tratar de determinar si un artículo tiene o no respuestas, tendremos que ejecutar una consulta para ver si hay otros artículos que lo tengan como principal. Necesitaremos esta información en todos los mensajes que mostremos.

Cuanto menos consultas tengamos que realizar, con mayor rapidez se ejecutará el código. Podemos suprimir la necesidad de dichas consultas si añadimos un campo que muestre si hay o no alguna respuesta. Este campo será `children` y será Booleano, es decir, su valor será 1 si el nodo tiene nodos secundarios y 0 en caso contrario.

Siempre hay que pagar un precio por las optimizaciones. En este caso hemos optado por almacenar datos redundantes. Como vamos a almacenar datos de dos formas, tendremos que prestar especial atención y asegurarnos de que las dos representaciones coinciden entre sí.

Al añadir secundarios tendremos que actualizar el principal. Si permitimos que se borren secundarios, tendremos que actualizar el principal para que la base de datos sea coherente. En este proyecto no vamos a incluir una función para eliminar artículos, por lo que evitaremos parte del problema. Si tiene pensado ampliar este código, recuerde este aspecto.

Conviene mencionar que algunas bases de datos nos serán de más ayuda que otras para nuestros propósitos. Si utilizamos Oracle, mantendrá la integridad referencial por nosotros. Si utilizamos MySQL, que no es compatible con desencadenadores ni restricciones de clave secundaria, tendremos que escribir nuestras propias comprobaciones para asegurarnos de que los datos tienen sentido cada vez que añadamos o eliminemos un registro.

Realizaremos otra optimización más. Separaremos los cuerpos del mensaje del resto de los datos y los almacenaremos en una tabla independiente, ya que este atributo tendrá el tipo `text` de MySQL. Al tener este tipo en una tabla, se reduce la velocidad de las consultas a la misma. Como realizaremos numerosas consultas para generar la estructura de árbol, el proceso se ralentizará considerablemente. Si almacenamos los cuerpos de los mensajes en una tabla independiente, podremos recuperarlos cuando un usuario quiera acceder a un mensaje concreto.

MySQL puede buscar con mayor rapidez registros con un tamaño fijo que registros de tamaño variable. Si es necesario utilizar datos de tamaño variable podemos crear índices en los campos que se utilicen para buscar en la base de datos. En algunos proyectos, nos bastaría con dejar el campo de texto en el mismo registro en el que se encuentre todo lo demás y especificar índices en todas las columnas en las que realizaremos la búsqueda.

Sin embargo, los índices tardan un tiempo en generarse y es muy probable que los datos de nuestros foros cambien continuamente, por lo que tendremos que volver a generarlos a menudo.

También añadiremos un atributo `area` en caso de que posteriormente decidamos implementar varias conversaciones con la aplicación. En este caso no lo implementaremos ya que esta opción la reservamos para utilizarla más adelante.

Una vez realizadas todas estas consideraciones, en el listado 31.1 se muestra el código SQL necesario para crear la base de datos de foros.

Listado 31.1. `create_database.sql`. Código SQL para crear la base de datos de debate.

```
create database discussion;

use discussion;

create table header
(
 parent int not null,
 poster char(20) not null,
 title char(20) not null,
 children int default 0 not null,
 area int default 1 not null,
 posted datetime not null,
 postid int unsigned not null auto_increment primary key
);

create table body
(
 postid int unsigned not null primary key,
 message text
);

grant select, insert, update, delete
on discussion.*
to discussion@localhost identified by 'password';
```

Puede crear esta estructura de base de datos si ejecuta esta secuencia de comandos a través de MySQL como se indica a continuación:

```
mysql -u root -p < create_database.sql
```

Tendrá que introducir su contraseña raíz. También debería cambiar la contraseña que hemos asignado al usuario.

Para comprender cómo se incluyen los artículos y las relaciones entre ellos en esta estructura, puede recurrir a la figura 31.3.

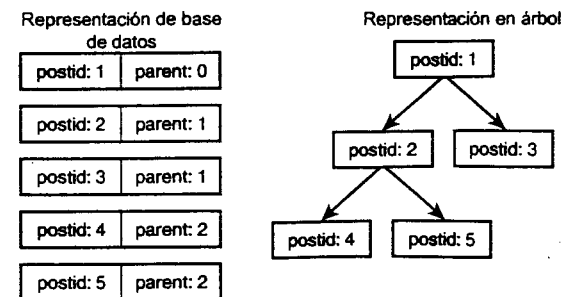


Figura 31.3. La base de datos cuenta con una estructura de árbol de forma relacional plana.

Como puede comprobar, el campo principal de cada artículo de la base de datos contiene el `post_id` del artículo situado por encima en el árbol. El artículo principal es el artículo al que se responde.

También verá que el nodo raíz, `post_id 1`, no tiene principal. Todos los nuevos temas de debate estarán en esta posición. En artículos de este tipo, almacenamos su principal como 0 en la base de datos.

## Ver el árbol de artículos

A continuación, necesitamos algún modo de obtener información de la base de datos y de representarla en la estructura de árbol. Lo haremos en la página principal, `index.php`. Para los objetivos de esta explicación, hemos introducido algunos envíos de ejemplo con ayuda de las secuencias de comandos `new_post.php` y `store_new_post.php`, que analizaremos en el siguiente apartado.

En primer lugar describiremos la lista de artículos ya que es la parte central del sitio. Tras ello, todo lo demás resultará más sencillo. En la figura 31.4 se muestra la vista inicial de los artículos del sitio que verá el usuario.

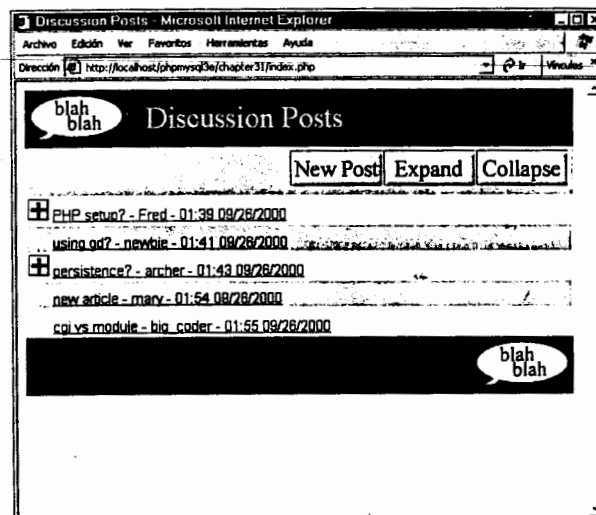


Figura 31.4. La vista inicial de la lista de artículos muestra los artículos de forma "replegada".

Aquí vemos todos los artículos iniciales. Ninguno tiene respuestas ya que todos son los primeros artículos de un determinado tema.

Comprobaré que disponemos de una serie de opciones. Hay una barra de menú que nos permite añadir un nuevo envío así como desplegar o replegar la vista de los artículos.

Para comprender lo que significa, nos detendremos en los envíos. Algunos de ellos tienen símbolos más (+). Significa que estos artículos cuentan con respuestas. Para ver las respuestas a un determinado artículo, basta con pulsar sobre dicho símbolo. El resultado se muestra en la figura 31.5.

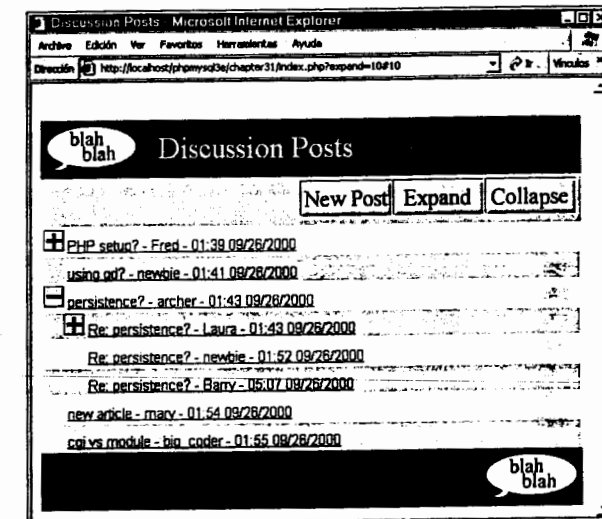


Figura 31.5. La cadena de debate sobre persistencia se ha desplegado.

Como puede comprobar, al pulsar sobre el símbolo más (+) se despliegan las respuestas al primer artículo y el símbolo se convierte en un símbolo menos (-). Si lo pulsamos, se replegan todos los artículos de esta cadena, lo que nos lleva de nuevo a la vista inicial.

También comprobará que una de las respuestas tiene un símbolo más, lo que significa que cuenta con sus propias respuestas. Esto puede continuar de forma arbitraria y puede ver cada conjunto de respuestas si pulsa sobre el correspondiente símbolo más.

Las dos opciones de la barra de menú, Expand y Collapse, permiten desplegar y replegar todas las cadenas, respectivamente. En la figura 31.6 puede ver el resultado de pulsar el botón Expand.

Si se fija atentamente en las figuras 31.5 y 31.6 verá que hemos pasado determinados parámetros de `index.php` en la línea de comandos. En la figura 31.5 el URL es `http://localhost/phpmysql3e/chapter31/index.php?expand=10#10`.

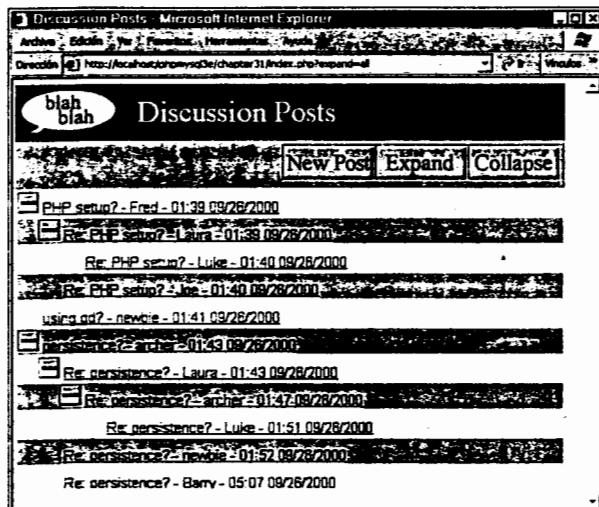


Figura 31.6. Todas las cadenas se han desplegado.

La secuencia de comandos lo lee como "Desplegar el elemento con el postid 10". EL símbolo # es simplemente un ancla de HTML que desplaza la página hasta la parte que se acaba de desplegar. En la figura 31.6, el URL es <http://localhost/phpmysql3e/chapter31/index.php?expand=all>.

Al pulsar el botón Expand se ha pasado el parámetro expand con el valor all.

## Desplegar y replegar

Si analizamos la secuencia de comandos `index.php` (véase el listado 31.2) sabremos cómo se lleva a cabo esta operación.

Listado 31.2. `index.php`. Secuencia de comandos para crear la vista del artículo en la página principal de la aplicación.

```
<?php
include ('include_fns.php');
session_start();

// compruebe si se ha creado la variable de sesión
if(!isset($_SESSION['expanded']))
{
 $_SESSION['expanded'] = array();
}

// compruebe si se ha pulsado un botón de despliegue
```

```
// expand debe ser igual a 'all' o a un postid o no estar configurado
if(isset($_GET['expand']))
{
 if($_GET['expand'] == 'all')
 expand_all($_SESSION['expanded']);
 else
 $_SESSION['expanded'][$_GET['expand']] = true;
}

// compruebe si se ha pulsado un botón de repliegue
// collapse puede ser igual a all o a un postid o no estar configurado
if(isset($_GET['collapse']))
{
 if($_GET['collapse'] == 'all')
 $_SESSION['expanded'] = array();
 else
 unset($_SESSION['expanded'][$_GET['collapse']]);
}

do_html_header('Discussion Posts');

display_index_toolbar();

// muestre la versión en árbol de las conversaciones
display_tree($_SESSION['expanded']);

do_html_footer();
?>
```

La secuencia de comandos utiliza tres variables para realizar su trabajo, como indicamos a continuación:

- La variable de sesión `expanded`, que realiza el seguimiento de las cadenas desplegadas. Se puede conservar de una vista a otra, para poder disponer de múltiples cadenas desplegadas. Esta variable es una matriz asociativa que contiene el `postid` de los artículos cuyas respuestas se muestran desplegadas.
- El parámetro `expand`, que indica a la secuencia de comandos qué nuevas cadenas se deben desplegar.
- El parámetro `collapse`, que indica a la secuencia de comandos qué cadenas se deben replegar.

Al pulsar un símbolo más o menos, o los botones `Expand` o `Collapse`, se invoca de nuevo la secuencia `index.php` con nuevos parámetros para `expand` o `collapse`. Utilizamos `expanded` de una página a otra para saber qué cadenas deben desplegarse en una vista concreta. Inicialmente, la secuencia de comandos inicia una sesión y añade la variable `expanded` como variable de sesión en caso de que no se haya hecho previamente. Tras ello, la secuencia de comandos comprueba si se ha pasado un parámetro `expand` o `collapse` y modifica la matriz `expanded` en consecuencia. El código del parámetro `expand` es el siguiente:

```

if(isset($_GET['expand']))
{
 if($_GET['expand'] == 'all')
 expand_all($_SESSION['expanded']);
 else
 $_SESSION['expanded'][$_GET['expand']] = true;
}

```

Si hemos pulsado el botón **Expand**, se invoca la función `expand_all()` para añadir todas las cadenas que tengan respuestas a la matriz `expanded`, como veremos más adelante. Si quisiéramos desplegar una cadena concreta, tendríamos que pasar un `postid` a través de `expand`. Para reflejarlo, añadimos una nueva entrada a la matriz `expanded`. La función `expand_all()` se muestra en el listado 31.3.

**Listado 31.3.** Función `expand_all()` de `discussion_fns.php`. Procesa la matriz `$expanded` para desplegar todas las cadenas del foro.

```

function expand_all(&$expanded)
{
 // marque todas las cadenas con secundarios cuando se muestren
 desplegadas
 $conn = db_connect();
 $query = 'select postid from header where children = 1';
 $result = $conn->query($query);
 $num = $result->num_rows;
 for($i = 0; $i < $num; $i++)
 {
 $this_row = $result->fetch_row();
 $expanded[$this_row[0]] = true;
 }
}

```

Esta función ejecuta una consulta de base de datos para determinar qué cadenas del foro cuentan con respuestas, como se aprecia a continuación:

```
select postid from header where children = 1
```

Todos los artículos devueltos se añaden a la matriz `expanded`. Ejecutamos esta consulta para ahorrar tiempo más adelante. Bastaría con añadir todos los artículos a la lista desplegada, pero sería inútil intentar procesar respuestas que no existen.

El repliegue de artículos funciona de forma similar pero al contrario, como se indica a continuación:

```

if(isset($_GET['collapse']))
{
 if($_GET['collapse'] == 'all')
 $_SESSION['expanded'] = array();
 else
 unset($_SESSION['expanded'][$_GET['collapse']]);
}

```

Puede eliminar elementos de la matriz `expanded` si anula su configuración. Eliminamos la cadena que se va a replegar o anulamos toda la matriz si toda la

página se va a replegar. Todas estas operaciones son de preprocesamiento, por lo que sabemos qué artículos se deben mostrar y cuáles no. La parte principal de esta secuencia de comandos es la invocación de `display_tree($_SESSION['expanded'])`, que genera realmente el árbol de artículos mostrados.

## Mostrar los artículos

A continuación analizaremos la función `display_tree()`, que mostramos en el listado 31.4.

**Listado 31.4.** Función `display_tree()` de `output_fns.php`. Crea el nodo raíz de la estructura de árbol.

```

function display_tree($expanded, $row = 0, $start = 0)
{
 // muestre la vista en árbol de las conversaciones

 global $table_width;
 echo "<table width=\"$table_width\">";

 // compruebe si se muestra toda la lista o una sublista
 if($start > 0)
 $sublist = true;
 else
 $sublist = false;

 // construya la estructura de árbol para representar el resumen de las
 // conversaciones
 $tree = new treenode($start, '', '', 1, true, -1, $expanded, $sublist);

 // indique al árbol que se muestre
 $tree->display($row, $sublist);

 echo "</table>";
}

```

El papel principal de esta función consiste en crear el nodo raíz de la estructura de árbol. La utilizaremos tanto para mostrar el índice completo como para crear subárboles de respuestas en la página `view_post.php`. Como puede comprobar, adopta tres parámetros. El primero, `$expanded`, es la lista de `postid` de artículos que se representan desplegados. El segundo, `$row`, es un indicador del número de fila que se utilizará para determinar los colores alternos de las filas de la lista.

El tercer parámetro, `$start`, indica a la función dónde debe empezar a mostrar los artículos. Se trata del `postid` del nodo raíz del árbol que se va a crear y a representar. Si lo mostráramos todo, como hicimos en la página principal, sería 0 (cero), lo que significa que se mostrarían todos los artículos sin principal. Si este parámetro es 0, establecemos `$sublist` como `false` y mostramos todo el árbol.

Si el parámetro es mayor que cero, lo utilizamos como nodo raíz del árbol que se va a mostrar, definimos `$sublist` como `true` y generamos y mostramos sólo

parte del árbol (lo utilizaremos en la secuencia de comandos `view_post.php`). Lo más importante que hace esta función es instanciar una instancia de la clase `treenode` que representa la raíz del árbol. Realmente no es un artículo pero actúa como principal de todos los artículos de primer nivel, que no tienen principal. Una vez construido el árbol, basta con invocar su función de representación para mostrar la lista de artículos.

## Utilizar la clase `treenode`

El código de la clase `treenode` se recoge en el listado 31.5 (en capítulos anteriores se describe el funcionamiento de las clases).

Listado 31.5. Clase `treenode` de `treenode_fns.php`. Parte principal de la aplicación.

```
<?php
// las funciones para cargar, construir y
// representar el árbol se encuentran en este archivo

class treenode
{
 // cada nodo del árbol tiene variables miembro que contienen
 // todos los datos de un mensaje a excepción del cuerpo
 var $m_postid;
 var $m_title;
 var $m_poster;
 var $m_posted;
 var $m_children;
 var $m_childlist;
 var $m_depth;

 public function __construct($postid, $title, $poster, $posted, $children,
 $expand, $depth, $expanded, $sublist)
 {
 // el constructor define las variables miembro, pero
 // crea recursivamente las partes inferiores del árbol
 $this->m_postid = $postid;
 $this->m_title = $title;
 $this->m_poster = $poster;
 $this->m_posted = $posted;
 $this->m_children = $children;
 $this->m_childlist = array();
 $this->m_depth = $depth;

 // sólo nos importa lo que aparece por debajo de este nodo si
 // tiene secundarios y se ha marcado para ser desplegado
 // las sublistas siempre se despliegan
 if(($sublist||$expand) && $children)
 {
 $conn = db_connect();

 $query = "select * from header where parent = '$postid' order by posted";
 $result = $conn->query($query);
```

```
for ($count=0; $row = @mysql_fetch_array($result); $count++)
{
 if($sublist||$expanded[$row['postid']] == true)
 $expand = true;
 else
 $expand = false;
 $this->m_childlist[$count] = new treenode($row['postid'], $row['title'],
 $row['poster'], $row['posted'],
 $row['children'], $expand,
 $depth+1, $expanded, $sublist);
}
}

function display($row, $sublist = false)
{
 // como se trata de un objeto, se encarga de mostrarse a sí mismo

 // $row nos indica en qué fila nos encontramos
 // para saber qué color le corresponde

 // $sublist nos indica si estamos en la página principal
 // o en la de mensajes. Las páginas de mensaje deberían incluir
 // $sublist = true.
 // En una sublista, todos los mensajes se despliegan y no hay
 // símbolos "+" o "-".

 // si se trata del nodo de raíz vacío, no lo muestre
 if($this->m_depth==1)
 {
 //filas de colores alternos
 echo "<tr><td bgcolor='";
 if ($row%2)
 echo "cccccc">";
 else
 echo "ffffff">";

 // el sangrado indica la profundidad de la estructura de anidación
 for($i = 0; $i<$this->m_depth; $i++)
 {
 echo "<img src='images/spacer.gif' height='22'
 width='22' alt='' valign='bottom'>";
 }

 // muestre + o -, o un espaciador
 if (!$sublist && $this->m_children && sizeof($this->m_childlist))
 // estamos en la página principal, con algunos secundarios, todos
 // desplegados
 {
 // si está desplegado, ofrezca un botón para replegar
 echo "<a href='index.php?collapse=" .
 $this->m_postid . "' $this->m_postid.'"
 "><img src='images/minus.gif' valign='bottom'
 height='22' width='22' alt='Collapse Thread' border='0'>";
 }
 }
}
```

```

else if(!$sublist && $this->m_children)
{
 // si está replegado, ofrezca un botón para desplegar
 echo '<a href="index.php?expand=' .
 $this->m_postid . '#' . $this->m_postid . '">';
}
else
{
 // no hay secundarios o se trata de una sublista; no ofrezca ningún
 // botón
 echo '';
}

echo " m_postid ><a href =
 'view_post.php?postid=$this->m_postid'>$this->m_title -
 $this->m_poster - ".reformat_date($this->m_posted). "";
echo '</td></tr>';

// incremente el contador de filas para alternar colores
$row++;
}
// invoque la representación de todos los secundarios de este nodo
// un nodo sólo tiene secundarios en su lista si está desplegado
$num_children = sizeof($this->m_childlist);
for($i = 0; $i<$num_children; $i++)
{
 $row = $this->m_childlist[$i]->display($row, $sublist);
}
return $row;
}
};
?>

```

Esta clase contiene la funcionalidad que controla la lista de árbol en la aplicación. Una instancia de la clase `treenode` contiene detalles sobre un determinado envío y enlaces a todas las respuestas de dicha clase. Esto nos proporciona las siguientes variables miembro:

```

public $m_postid;
public $m_title;
public $m_poster;
public $m_posted;
public $m_children;
public $m_childlist;
public $m_depth;

```

Comprobaré que `treenode` no contiene el cuerpo de un artículo. No es necesario cargarlo hasta que el usuario acceda a la secuencia de comandos `view_post.php`. Tendremos que hacerlo con cierta rapidez ya que estamos realizando una extensiva

manipulación de datos para mostrar la lista de árbol y tendremos que volver a calcular cuando se actualiza la página o cuando se pulsa un botón.

El modelo de notación de estas variables utiliza un modelo muy empleado en aplicaciones OO: las variables empiezan por `m_` para recordarnos que se trata de variables miembro de la clase. La mayoría de estas variables se corresponde directamente a filas de la tabla `header` de nuestra base de datos. Las excepciones son `$m_childlist` y `$m_depth`. Utilizaremos la variable `$m_childlist` para almacenar las respuestas a este artículo. La variable `$m_depth` almacenará el número de niveles de árbol en el que nos encontramos, que utilizaremos para crear la representación. La función de construcción determina los valores de todas las variables, como se indica a continuación:

```

public function __construct($postid, $title, $poster, $posted, $children,
 $expand, $depth, $expanded, $sublist)
{
 // el constructor define las variables miembro, pero
 // crea recursivamente las partes inferiores del árbol
 $this->m_postid = $postid;
 $this->m_title = $title;
 $this->m_poster = $poster;
 $this->m_posted = $posted;
 $this->m_children = $children;
 $this->m_childlist = array();
 $this->m_depth = $depth;
}

```

Al construir el `treenode` raíz a partir de `display_tree()` de la página principal, lo que estamos creando en realidad es un nodo ficticio sin artículos asociados. Pasamos algunos valores iniciales:

```

$tree = new treenode($start, '', '', '', 1, true, -1, $expanded, $sublist);

```

De esta forma se crea un nodo raíz con un `$postid` cero, que se puede utilizar para buscar todos los envíos de primer nivel que tengan un principal cero. Definimos la profundidad como `-1` ya que realmente este nodo no forma parte de la representación. Todos los envíos de primer nivel tendrán una profundidad cero y se situarán en la izquierda de la pantalla. Los niveles inferiores siguientes se desplazan hacia la derecha. En este constructor, lo más importante es que se instancian los nodos secundarios de este nodo. El proceso se inicia comprobando si resulta necesario desplegar los nodos secundarios. Solamente se llevará a cabo este proceso si un nodo tiene nodos secundarios y hemos optado por mostrarlos:

```

if (($sublist || $expand) && $children)
{
 $conn = db_connect();
}

```

Tras ello nos conectamos a la base de datos y recuperamos todos los envíos secundarios, como se indica a continuación:

```

$query = "select * from header where parent = $postid order by posted";
$result = $conn->query($query);

```



Seguidamente completamos la matriz `$m_childlist` con instancias de la clase `treeNode`, que contienen las respuestas a los envíos almacenados en este `treeNode`, como se indica a continuación:

```

for ($count=0; $row = @mysql_fetch_array($result); $count++)
{
 if($sublist||$expanded[$row['postid']] == true)
 $expand = true;
 else
 $expand = false;
 $this->m_childlist[$count] = new treenode($row['postid'],$row['title'],
 $row['poster'],$row['posted'],
 $row['children'], $expand,
 $depth+1, $expanded, $sublist);
}

```

Esta última línea crea el nuevo `treenode` y sigue exactamente el mismo proceso que acabamos de describir pero en el siguiente nivel inferior. Es la parte recursiva. Un nodo de árbol principal invoca el constructor `treenode`, le pasa su propio `postid` como principal y añade uno a su propia profundidad antes de pasarlo.

Tras ello se crea cada uno de los *treenode*, así como sus propios secundarios, hasta que ya no haya respuestas o niveles que desplegar.

Finalmente, invocamos la función de representación del `treenode` raíz (de nuevo en `display_tree()`), como se indica a continuación:

```
$tree->display($row, $sublist);
```

La función `display()` comprueba en un principio si se trata del nodo raíz ficticio:

```
if($this->m_depth>-1)
```

De esta forma, podemos eliminar el nodo ficticio de la pantalla. Sin embargo, no queremos ignorar por completo el nodo raíz. No queremos que aparezca pero tiene que notificar a sus nodos secundarios que se muestren. Tras ello, la función empieza a crear la tabla que contiene los artículos. Utiliza el operador de módulo (%) para determinar el color de fondo que tendrá esta fila (de forma que sean alternos):

```
//filas de colores alternos
echo '<tr><td bgcolor = ' ;
if ($row%2)
 echo '#cccccc'>;
else
 echo '#ffffff'>;
```

Seguidamente utiliza la variable miembro `$m_depth` para determinar el sangrado del elemento actual. Si se fija en las figuras anteriores, comprobará que cuanto más profundo es el nivel de una respuesta, mayor es el sangrado. Para ello, utilizamos lo siguiente:

```
// el sangrado indica la profundidad de la estructura de anidación
for($i = 0; $i<$this->m depth; $i++)
```

```
echo '';
```

La siguiente parte de la función determina si se incluye un botón más (+) o menos (-), o no se incluye nada:

```
// muestre + o -, o un espaciador
if (!$sublist && $this->m_children && sizeof($this->m_childlist))
// estamos en la página principal, hay algunos secundarios, todos desplegados
{
// si está desplegado, ofrezca un botón para replegar
echo '<a href="index.php?collapse=' .
$this->m_postid . '#' . $this->m_postid . ' "
>';
}
else if(!$sublist && $this->m_children)
{
// si está replegado, ofrezca un botón para desplegar
echo '<a href = "index.php?expand=' .
$this->m_postid . '#' . $this->m_postid . ' ">';
}
else
{
// no hay secundarios o se trata de un sublista; no ofrecemos ningún botón
echo '';
}
}
```

A continuación, mostramos los detalles de este nodo:

```
echo " m_postid <a href =
 'view_post.php?postid=$this->m_postid'>$this->m_title -
 $this->m_poster - ".reformat_date($this->m_posted) "";
echo "</td></tr>";
```

Cambiamos el color de la siguiente fila:

```
// incremente el contador de filas para alternar colores
$row++;
```

Tras ello, todos los `treenode` ejecutan un código, incluyendo el nodo raíz:

```
// invoque la representación en todos los secundarios de este nodo
// un nodo sólo tiene secundarios en su lista si está desplegado
$num_children = sizeof($this->m_childlist);
for($i = 0; $i<$num_children; $i++)
{
 $row = $this->m_childlist[$i]->display($row, $sublist);
}
return $row;
```

Se trata de nuevo de una función recursiva que invoca todos los secundarios de este nodo para representarlos. Les pasamos el color de fila actual y conseguimos que lo devuelvan cuando terminen, para poder realizar el seguimiento del color alterno.

Eso es todo para la clase. El código es bastante complejo. Puede experimentar y probar la aplicación, y después volver a estudiarlo si está conforme con los resultados que genera.

## Ver artículos individuales

La invocación de `display_tree()` nos ofrece una serie de enlaces a un conjunto de artículos. Si pulsamos sobre uno de estos artículos, accederemos a la secuencia de comandos `view_post.php`, con un parámetro del `postid` del artículo que queremos ver. En la figura 31.7 se muestra un ejemplo de esta secuencia de comandos.

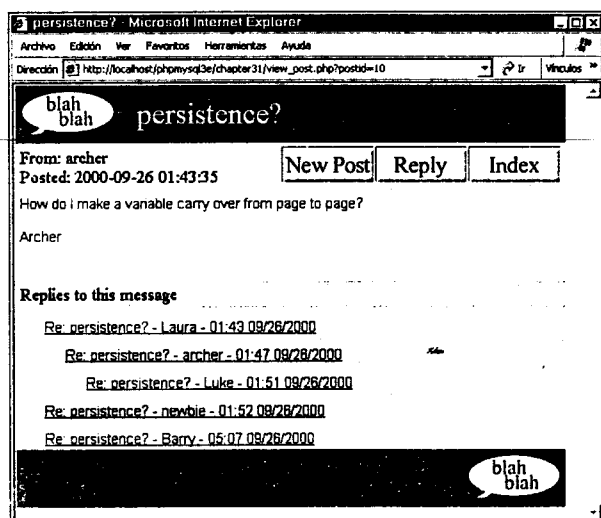


Figura 31.7. Ahora podemos ver el cuerpo del mensaje de este envío.

Esta secuencia de comandos muestra el cuerpo del mensaje así como todas las respuestas al mismo. Comprobará que, de nuevo, las respuestas se muestran en forma de árbol, pero totalmente desplegadas y sin botones más o menos. Es el efecto de `$sublist`.

El código de `view_post.php` se recoge en el listado 31.6.

Listado 31.6. `view_post.php`. Muestra el cuerpo de un mensaje.

```
<?php
// incluya bibliotecas de funciones
include ('include_fns.php');
$postid = $_GET['postid'];
// obtenga los detalles del mensaje
$post = get_post($postid);
do_html_header($post['title']);

// muestre el mensaje
display_post($post);

// si el mensaje tiene respuestas, muéstrelas en vista de árbol
if($post['children'])
{
 echo '

';
 display_replies_line();
 display_tree($_SESSION['expanded'], 0, $postid);
}

do_html_footer();
?>
```

Esta secuencia de comandos utiliza tres llamadas de función principales para realizar su trabajo: `get_post()`, `display_post()` y `display_tree()`. La función `get_post()` obtiene los detalles de la función de la base de datos. En el listado 31.7 puede ver su código.

Listado 31.7. Función `get_post()` de `discussion_fns.php`. Recupera un mensaje de la base de datos.

```
function get_post($postid)
{
 // extraiga un mensaje de la base de datos y devuélvalo como matriz
 if(!$postid) return false;

 $conn = db_connect();

 // obtenga de 'header' toda la información de los encabezados
 $query = "select * from header where postid = $postid";
 $result = $conn->query($query);
 if($result->num_rows!=1)
 return false;
 $post = $result->fetch_assoc();

 // obtenga el mensaje del cuerpo y añádale al resultado anterior
 $query = "select * from body where postid = $postid";
 $result2 = $conn->query($query);
 if($result2->num_rows>0)
 {
 $body = $result2->fetch_assoc();
 if($body)
```

```

 {
 $post['message'] = $body['message'];
 }
 return $post;
}

```

Esta función, al asignarle un `postid`, ejecuta las dos consultas necesarias para recuperar el encabezado y el cuerpo del mensaje, y los combina en una sola matriz asociativa que devuelve como resultado. Tras ello, se pasan los resultados de esta función a la función `display_post()` de `output_fns.php`. Simplemente imprime la matriz con formato HTML, por lo que no la hemos incluido. Por último, la secuencia de comandos `view_post.php` comprueba si hay alguna respuesta para este artículo e invoca `display_tree()` para mostrarlas en formato de sublista, es decir, completamente desplegadas sin símbolos más o menos.

## Añadir nuevos artículos

Después de todo esto, pasaremos a ver cómo se añade un tema al foro. Un usuario puede hacerlo de dos formas: en primer lugar, si pulsa el botón **New Post** de la página de índice y, por otra parte, si pulsa el botón **Reply** en la página `view_post.php`. Ambas acciones activan la misma secuencia de comandos, `new_post.php`, pero con distintos parámetros. En la figura 31.8 puede ver el resultado de `new_post.php` cuando se accede a esta secuencia de comandos tras pulsar el botón **Reply**.

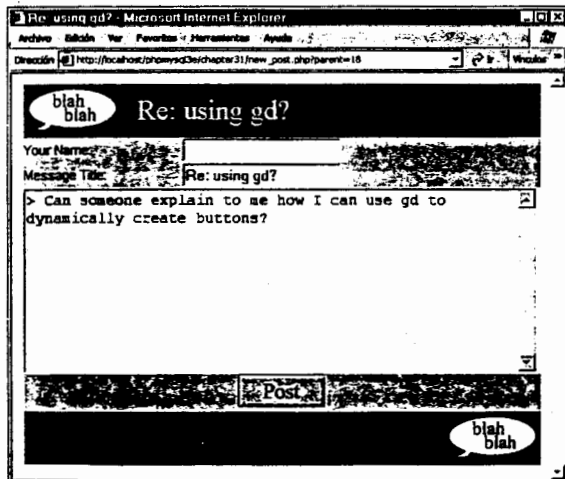


Figura 31.8. En las respuestas se añade y se marca automáticamente el texto del original.

En primer lugar, fíjese en el URL: `http://localhost/phpmysql3e/chapter31/new_post.php?parent=18`.

El parámetro pasado como `parent` será el `postid` principal del nuevo envío. Si pulsa **New Post** en lugar de **Reply**, obtendrá `parent=0` en el URL.

Seguidamente, comprobará que en una respuesta, el texto del mensaje original se añade y se marca con un carácter `>`, al igual que en la mayoría de programas de lectura de correo o de noticias. Por último, de forma predeterminada el título de este mensaje adopta el título del mensaje original con el prefijo `Re:`. El código que genera este resultado se reproduce en el listado 31.8.

**Listado 31.8.** `new_post.php`. Permite a un usuario introducir un nuevo tema o responder a uno ya existente.

```

<?php
include ('include_fns.php');

$title = $_POST['title'];
$poster = $_POST['poster'];
$message = $_POST['message'];

if(isset($_GET['parent']))
 $parent = $_GET['parent'];
else
 $parent = $_POST['parent'];

if(!$area)
 $area = 1;

if(!$error)
{
 if(!$parent)
 {
 $parent = 0;
 if(!$title)
 $title = 'New Post';
 }
 else
 {
 // obtenga el nombre del mensaje enviado
 $title = get_post_title($parent);

 // adjunte Re:
 if(strpos($title, 'Re: ') == false)
 $title = 'Re: '.$title;

 // compruebe que el título encaja en la base de datos
 $title = substr($title, 0, 20);

 // adjunte un estilo de comillas al mensaje al que esté respondiendo
 $message = add_quoting(get_post_message($parent));
 }
}

```

```

do_html_header($title);

display_new_post_form($parent, $area, $title, $message, $poster);

if($error)
{
 echo 'Your message was not stored.
 Make sure you have filled in all fields and try again.';
}

do_html_footer();
?>

```

Después de la configuración inicial, la secuencia de comandos comprueba si el principal es cero o no. Si es cero, se trata de un nuevo tema y requiere acciones adicionales.

Si se trata de una respuesta (\$parent es el postid de un artículo existente), la secuencia de comandos prosigue y define el título y el texto del mensaje original:

```

// obtenga el nombre del mensaje enviado
$title = get_post_title($parent);

// adjunte Re:
if(strpos($title, 'Re: ') == false)
 $title = 'Re: ' . $title;

// compruebe que el título encaja en la base de datos
$title = substr($title, 0, 20);

// adjunte un estilo de comillas al mensaje al que esté respondiendo
$message = add_quoting(get_post_message($parent));

```

Las funciones que utiliza son `get_post_title()`, `get_post_message()` y `add_quoting()`. Todas ellas se encuentran en la biblioteca de funciones `discussion_fns.php`. A continuación las mostramos en los listados 31.9, 31.10 y 31.11, respectivamente.

**Listado 31.9.** Función `get_post_title()` de `discussion_fns.php`. Recupera de la base de datos el título de un mensaje.

```

function get_post_title($postid)
{
 // extraiga de la base de datos el nombre de un mensaje

 if(!$postid) return '';

 $conn = db_connect();

 // obtenga de 'header' toda la información sobre los encabezados
 $query = "select title from header where postid = $postid";
 $result = $conn->query($query);
 if($result->num_rows!=1)
 return '';
}

```

```

$this_row = $result->fetch_array();
return $this_row[0];
}

```

**Listado 31.10.** Función `get_post_message()` de `discussion_fns.php`. Recupera de la base de datos el cuerpo de un mensaje.

```

function get_post_message($postid)
{
 // extraiga de la base de datos el contenido de un mensaje

 if(!$postid) return '';

 $conn = db_connect();

 $query = "select message from body where postid = $postid";
 $result = $conn->query($query);
 if($result->num_rows>0)
 {
 $this_row = $result->fetch_array();
 return $this_row[0];
 }
}

```

Las dos primeras funciones recuperan el encabezado y el cuerpo de un mensaje de la base de datos.

**Listado 31.11.** Función `add_quoting()` de `discussion_fns.php`. Sangra el texto de un mensaje con símbolos ">".

```

function add_quoting($string, $pattern = '> ')
{
 // añada un estilo de comillas para marcar el texto que aparecerá
 // entrecomillado en la respuesta
 return $pattern.str_replace("\n", "\n$pattern", $string);
}

```

La función `add_quoting()` vuelve a aplicar formato a la cadena para que cada línea del texto original empiece con un símbolo, que de forma predeterminada es >.

Después de que el usuario introduzca su respuesta y pulse el botón **Post**, accede a la secuencia de comandos `store_new_post.php`. En la figura 31.9 puede ver un ejemplo del resultado de esta secuencia.

El nuevo tema aparece en la imagen, debajo de **Re: using gd? - Laura - 01:09 07/07/2004**. Aparte de esto, la página es idéntica a la página `index.php` convencional. El código de `store_new_post.php` se muestra en el listado 31.12.

**Listado 31.12.** `store_new_post.php`. Añade el nuevo tema a la base de datos.

```

<?php
include ('include_fns.php');
if($id = store_new_post($_POST))

```

```

{
 include ('index.php');
}
else
{
 $error = true;
 include ('new_post.php');
}
}
?>

```

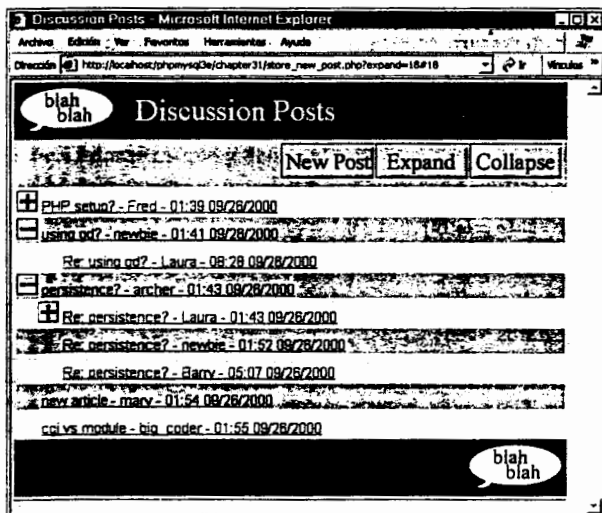


Figura 31.9. Ahora se puede ver el nuevo tema en el árbol.

Como puede comprobar, es una secuencia de comandos breve. Su tarea principal consiste en invocar la función `store_new_post()`. Esta página carece de contenido visual propio. Si el almacenamiento es satisfactorio, veremos la página de índice. En caso contrario, volveremos a la página `new_post.php` para que el usuario lo intente de nuevo.

La función `store_new_post()` se muestra en el listado 31.13.

**Listado 31.13.** Función `store_new_post()` de `discussion_fns.php`. Valida y almacena el nuevo tema en la base de datos.

```

function store_new_post($post)
{
 // valide y almacene un nuevo mensaje enviado

 $conn = db_connect();

```

```

// compruebe que no hay campos vacíos
if (!filled_out($post))
{
 return false;
}

$post = clean_all($post);

//asegúrese de que existe el principal
if ($post['parent'] != 0)
{
 $query = "select postid from header where postid = '". $post['parent'] . "'";
 $result = $conn->query($query);
 if ($result->num_rows != 1)
 {
 return false;
 }
}

// compruebe que no es un duplicado
$query = "select header.postid from header, body where
header.postid = body.postid and
header.parent = '". $post['parent'] . "' and
header.poster = '". $post['poster'] . "' and
header.title = '". $post['title'] . "' and
header.area = '". $post['area'] . "' and
body.message = '". $post['message'] . "'";
$result = $conn->query($query);
if (!$result)
{
 return false;
}
if ($result->num_rows > 0)
{
 $this_row = $result->fetch_array();
 return $this_row[0];
}

$query = "insert into header values
('". $post['parent'] . "',
'". $post['poster'] . "',
'". $post['title'] . "',
0,
'". $post['area'] . "',
now(),
NULL
)";

$result = $conn->query($query);
if (!$result)
{
 return false;
}

// fíjese en que ahora el principal tiene un secundario
$query = "update header set children = 1 where postid = '". $post['parent'] . "'";
$result = $conn->query($query);
if (!$result)
{

```

```

 return false;
}

// busque el Id. del mensaje. Puede haber varios encabezados
// idénticos a excepción del Id. y probablemente de la fecha de envío
$query = "select header.postid from header left join body
 on header.postid = body.postid
 where parent = '". $post['parent']. "'
 and poster = '". $post['poster']. "'
 and title = '". $post['title']. "'
 and body.postid is NULL";
$result = $conn->query($query);
if (!$result)
{
 return false;
}
if ($result->num_rows > 0)
{
 $this_row = $result->fetch_array();
 $id = $this_row[0];
}
if ($id)
{
 $query = "insert into body values ($id, '". $post['message']. "')";
 $result = $conn->query($query);
 if (!$result)
 {
 return false;
 }
}

return $id;
}

```

Es una función extensa, pero no excesivamente compleja. La longitud se debe a que para añadir un tema es necesario añadir entradas a las tablas de encabezado y de cuerpo, así como actualizar la fila del artículo principal en la tabla de encabezados para indicar que ahora tiene secundarios.

Con esto llegamos al final del código para la aplicación de foros Web.

## Añadir ampliaciones

Existen distintas ampliaciones que se pueden realizar en este proyecto:

- Se puede añadir navegación a las opciones de vista, para que desde un tema se pueda acceder al siguiente mensaje, al mensaje anterior, al mensaje de la siguiente cadena o al de la cadena anterior.
- Se puede añadir una interfaz de administración para crear nuevos foros y añadir temas antiguos.

- Se puede añadir autenticación de usuarios para que solamente los usuarios registrados puedan enviar temas.
- Se puede añadir algún tipo de moderador o de mecanismo censor.

Puede recurrir a sistemas existentes si necesita nuevas ideas.

## Utilizar un sistema existente

Existen algunos sistemas que conviene destacar. Phorum es un proyecto de foros Web de código abierto. La navegación y la semántica son diferentes de la de nuestro sistema pero su estructura resulta bastante sencilla personalizar para que se ajuste a la de nuestro sitio. Una de las características más notables de Phorum es que el usuario lo puede configurar bien en vista con cadenas o en vista plana. Encontrará más información al respecto en la dirección <http://www.phorum.org>.

## A continuación

En el siguiente capítulo utilizaremos el formato de documento PDF para crear documentos atractivos, que se impriman de forma coherente y que, de algún modo, no se puedan falsificar. Lo podremos aplicar a una amplia gama de aplicaciones basadas en servicios, como por ejemplo para generar contratos en línea.



---

32

# Generar documentos personalizados en formato PDF

---

En sitios dirigidos por servicios, en ocasiones resulta necesario entregar documentos personalizados generados en respuesta a entradas de nuestros visitantes. Se pueden utilizar para ofrecer un formulario completado de forma automática o para generar documentos personalizados, como por ejemplo documentos legales, cartas o certificados.

En el ejemplo de este capítulo presentaremos al usuario una página en línea de evaluación de conocimientos y generaremos un certificado. Nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Utilizar procesamiento de cadenas PHP para integrar una plantilla con los datos de un usuario para crear documentos RTF (Formato de texto enriquecido).
- Utilizar un enfoque similar para generar un documento PDF (Formato de documento portable).
- Utilizar las funciones PDFlib de PHP para generar un documento PDF similar.

## El problema

---

Nuestra intención es proporcionar a los usuarios un examen con una serie de preguntas. Si responden correctamente a la mayoría de las preguntas, generaremos un certificado que muestre que han aprobado el examen.

Para que un ordenador pueda calificarlos, las preguntas constarán de varias opciones, es decir, estarán formadas por una pregunta y una serie de posibles respuestas. Sólo una de las posibles respuestas será correcta.

Si un usuario obtiene una nota de aprobado, se le otorgará un certificado.

El formato de archivo ideal de nuestro certificado debería ser el siguiente:

1. Debería ser fácil de diseñar
2. Debería incluir varios elementos diferentes, como imágenes en mapa de bits o vectoriales
3. La impresión del mismo tendrá que ser de gran calidad
4. Debería descargarse en un pequeño archivo
5. Debería generarse casi al instante
6. El coste de producción debería ser bajo
7. Debería funcionar en la mayoría de los sistemas
8. Debería resultar difícil de duplicar o modificar fraudulentamente
9. No debería necesitarse ningún software especial para verlo o imprimirlo
10. Debería mostrarse e imprimirse coherentemente para todos los receptores

Al igual que muchas otras decisiones que debemos tomar, intentaremos conseguir un formato que cumpla el mayor número posible de estos diez atributos.

## Evaluar formatos de documento

La decisión más importante que debemos tomar es el formato que tendrá el certificado. Entre las opciones posibles tenemos el papel, texto ASCII, HTML, Microsoft Word o el formato de cualquier otro procesador de texto, formato RTF, PostScript y PDF. Con los diez atributos enumerados anteriormente, podemos comparar algunas de estas opciones.

### Papel

La entrega del certificado en papel tiene algunas ventajas evidentes. Tenemos control total sobre el proceso. Podemos saber el aspecto exacto de cada certificado antes de enviarlo al receptor. No tenemos que preocuparnos del software ni del ancho de banda y el certificado se puede imprimir con medidas antifalsificación.

Cumpliría todos nuestros requisitos a excepción del 5 y el 6. El certificado no se podría crear y enviar de forma rápida. El envío postal podría demorarse durante días o semanas, de nuestra ubicación y la del receptor.

Cada certificado tendrá unos costes de impresión, de franqueo y también de entrega. La entrega electrónica automática resultaría más económica.

## ASCII

La entrega de documentos en texto ASCII o texto sencillo tiene sus propias ventajas. La compatibilidad no será un problema. El ancho de banda necesario no será muy elevado, por lo que los costes serán bajos. La sencillez del resultado final facilitará el diseño y acelerará la creación de una secuencia de comandos.

No obstante, si ofrecemos a nuestros usuarios un archivo ASCII, el control sobre el aspecto del certificado será mínimo. No podemos controlar las fuentes ni los saltos de página. Solamente podremos incluir texto y no controlaremos el formato. No podremos evitar que el receptor duplique o modifique el documento. Es el método con el que resulta más fácil alterar fraudulentamente el certificado.

## HTML

Una opción obvia para entregar un documento en la Web es HTML. El lenguaje de marcado de hipertexto se ha diseñado específicamente para esta función. Como sin duda sabrá, cuenta con control del formato, sintaxis para añadir objetos como imágenes y es compatible (con algunos cambios) con distintos tipos de sistemas operativos y software. Es relativamente sencillo, por lo que resulta fácil de diseñar y las secuencias de comandos lo pueden generar y entregar sin dificultad.

Entre los inconvenientes del uso de HTML en esta aplicación podemos destacar la limitada compatibilidad con información de impresión como los saltos de página, incoherencias a la hora de representarlo en distintas plataformas y programas, y una calidad de impresión variable. Además, aunque HTML puede incluir cualquier tipo de elemento externo, la capacidad de un navegador para representar o utilizar dichos elementos no se puede garantizar si se trata de tipos poco habituales.

## Formatos de procesadores de texto

La entrega de documentos como documentos de procesador de texto, en especial en proyectos de redes internas, tiene bastante sentido. Sin embargo, en proyectos de Internet, el uso de un formato de procesador de texto propietario puede excluir a algunos usuarios, pero si consideramos su importancia en el mercado, Microsoft Word es una buena opción. La mayoría de los usuarios tiene acceso a Word o a procesadores de texto que puedan leer archivos de Word.

Los usuarios de Windows que no dispongan de Word pueden descargar el programa gratuito WordViewer de la dirección <http://www.microsoft.com/office/000/viewers.asp>.

La generación de un documento como documento de Microsoft Word tiene sus ventajas. El diseño es muy sencillo, siempre que disponga de una copia de Word. El control sobre el aspecto impreso del documento es considerable y también disponemos de gran flexibilidad en lo que respecta a los contenidos. También podemos impedir que el usuario modifique el documento si indicamos que Word solicite una contraseña.

Desafortunadamente, los archivos de Word pueden tener un gran tamaño, sobre todo si contienen imágenes u otros elementos complejos. Tampoco resulta fácil



generarlos dinámicamente en PHP. El formato está documentado, pero es un formato binario y la documentación de formato se incluye con las condiciones del contrato. Se pueden generar documentos de Word con un objeto COM, pero no es sencillo.

Otra posibilidad que puede tener en cuenta es OpenOfficeWriter, que tiene dos ventajas: no es un programa propietario y utiliza un formato de archivos basado en XML.

Word 2003 también admite el formato de archivo XML. La Definición de tipo de documento (DTD) para Word y para otros productos de Office se puede descargar de Microsoft.com. Es una opción válida pero no resulta sencilla.

### Formato de texto enriquecido

El Formato de texto enriquecido o RTF nos ofrece la mayoría de las ventajas de Word pero los archivos son más fáciles de generar. Disponemos de gran flexibilidad sobre el diseño y el formato de la página impresa. Podemos incluir elementos como imágenes vectoriales o en mapa de bits. Y tenemos la seguridad de que el usuario obtendrá un resultado similar cuando vea o imprima el documento.

RTF es un formato de texto de Microsoft Word. Se ideó como formato de intercambio para transferir documentos de unos programas a otros. Tiene algunas semejanzas con HTML. Utiliza sintaxis y palabras clave en lugar de datos binarios para transmitir la información de formato. Por lo tanto, resulta legible. El formato está bien documentado. La especificación está disponible gratuitamente y la puede encontrar en la dirección <http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnrtfspec/html/rtfspec.asp>.

La forma más sencilla de generar un documento RTF consiste en seleccionar la opción Guardar como RTF en un procesador de texto. Como los archivos RTF sólo contienen texto, se pueden generar directamente y los ya existentes resultan fáciles de modificar.

Como el formato está documentado y disponible gratuitamente, son más los programas que pueden leer RTF que el formato binario de Word. No obstante, debe saber que los usuarios que abran un archivo RTF complejo en versiones antiguas de Word o en diferentes procesadores verán resultados muy distintos. En cada nueva versión de Word se añaden nuevas palabras clave para RTF, por lo que las implementaciones más antiguas ignorarán los controles que no entiendan o que hayan optado por no implementar.

En función de nuestra lista, resultará muy sencillo diseñar un certificado RTF con ayuda de Word o de cualquier otro procesador de texto; puede contener distintos elementos como imágenes vectoriales o en mapa de bits; tiene una gran calidad de impresión; se puede generar sencilla y rápidamente, y se puede enviar electrónicamente con un coste bajo. Funciona con diferentes tipos de aplicaciones y sistemas operativos, aunque con resultados variables. Entre los inconvenientes, diremos que un documento RTF lo puede modificar cualquiera, lo que resulta un problema para nuestro certificado y para otros tipos de documentos. En documentos complejos, el tamaño del archivo puede ser demasiado elevado.

RTF es una opción muy aconsejable para muchas aplicaciones de envío de documentos, por lo que lo utilizaremos en este ejemplo.

### PostScript

PostScript, de Adobe, es un lenguaje de descripción de páginas. Se trata de un potente y complejo lenguaje de comunicación ideado para representar documentos independientemente del dispositivo, es decir, una descripción que genera resultados coherentes entre diferentes dispositivos, como por ejemplo impresoras y pantallas. Está muy bien documentado. Existen varios manuales al respecto así como innumerables sitios Web sobre el tema.

Un documento PostScript puede incluir formato de gran precisión, texto, imágenes, fuentes incrustadas y otros elementos. Resulta muy sencillo generar un documento PostScript desde una aplicación si se imprime a través de un controlador de impresora PostScript. Si le interesa, podría incluso aprender a programarlo directamente. Los documentos PostScript son bastante portables. Ofrecen impresiones de gran calidad en distintos dispositivos y sistemas operativos.

Sin embargo, a la hora de utilizar PostScript para distribuir documentos encontramos algunos inconvenientes:

- El tamaño de los archivos puede ser excesivo
- Los usuarios tendrán que descargar software adicional para utilizarlos

La mayoría de los usuarios de Unix podrán procesar archivos PostScript, pero los de Windows tendrán que descargar un visor como GSview, que utiliza el intérprete Ghostscript PostScript.

Este software está disponible para una amplia variedad de plataformas. Aunque es gratuito, no es aconsejable obligar a los usuarios a que descarguen programas adicionales. Encontrará más información sobre Ghostscript en <http://www.ghostscript.com> y lo puede descargar de <http://www.cs.wisc.edu/ghost>. Para nuestra aplicación, PostScript ofrece un resultado de gran calidad pero no cumple el resto de los requisitos.

### Formato de documento portable

Afortunadamente, existe un formato con la mayoría de las prestaciones de PostScript, pero con algunas ventajas significativas. El Formato de documento portable (también de Adobe) se diseñó para distribuir documentos que se comportaran de forma coherente en las distintas plataformas, así como para generar resultados de gran calidad tanto en papel como en pantalla.

Adobe describe PDF como "el estándar abierto para la distribución de documentos electrónicos a escala mundial. Adobe PDF es un formato de archivo universal que conserva todas las fuentes, formato, colores y gráficos de cualquier documento original, independientemente de la aplicación y la plataforma utilizadas para crearlo. Los archivos PDF son compactos y se pueden compartir, ver, examinar e imprimir como desee cualquier usuario por medio de Adobe Acrobat Reader".

PDF es un formato abierto y la documentación correspondiente la puede encontrar en <http://partners.adobe.com/asn/tech/pdf/specifications.jsp>, así como en numerosos sitios Web y en el libro oficial.

Si lo comparamos con nuestra lista de atributos, PDF parece muy indicado. Los documentos PDF ofrecen un resultado coherente de gran calidad y son capaces de incluir elementos como imágenes vectoriales y de mapa de bits, pueden utilizar compresión para crear un archivo más pequeño, se pueden enviar electrónicamente y a bajo coste, se pueden utilizar en la mayoría de los sistemas operativos y pueden incluir controles de seguridad.

Uno de los inconvenientes de trabajar con PDF es que la mayoría de los programas utilizados para crear este tipo de documentos son comerciales. Se necesita un lector para ver archivos PDF pero Acrobat Reader se ofrece gratuitamente para Windows, Unix y Macintosh. Muchos visitantes de nuestro sitio estarán familiarizados con la extensión .pdf y probablemente tenga instalado el lector.

Los archivos PDF resultan muy indicados para distribuir documentos atractivos y que se puedan imprimir, en especial los que no queremos que se puedan modificar por parte de los lectores. Veremos dos formas distintas de generar un certificado PDF.

## Componentes de la solución

Para que el sistema funcione, tendremos que examinar el conocimiento de los usuarios y, suponiendo que pasen la prueba, generar un certificado que informe de su rendimiento. Experimentaremos con tres formas para generar este certificado: dos con PDF y una con RTF. A continuación veremos con más detenimiento los requisitos de cada uno de estos componentes.

## Sistema de preguntas y respuestas

La creación de un sistema flexible de evaluación en línea que admita distintos tipos de preguntas, distintos tipos de medios para admitir la información, datos útiles sobre preguntas erróneas así como un acertado informe estadístico es una tarea de gran complejidad. En este capítulo, nos centraremos básicamente en el reto que supone generar documentos personalizados para enviarlos por la Web, por lo que únicamente crearemos un sencillo sistema de preguntas. El examen no depende de ningún programa especial. Utiliza HTML para realizar las preguntas y PHP para procesar las respuestas, lo que hemos hecho desde el primer capítulo.

## Software de generación de documentos

No se necesita software adicional en el servidor Web para generar documentos RTF o PDF a partir de plantillas, pero necesitaremos algún programa para crear la

plantilla. Para poder utilizar las funciones de creación PDF de PHP, tendremos que haber compilado la compatibilidad con PDF en PHP (como veremos en breve).

## Software para crear una plantilla RTF

Puede utilizar cualquier procesador de texto para generar archivos RTF. Para crear nuestra plantilla de certificado hemos utilizado Microsoft Word. La plantilla de certificado se incluye en el correspondiente directorio del CD-ROM.

Si prefiere utilizar otro procesador de texto, es aconsejable que pruebe el resultado en Word ya que es el programa que utilizará la mayoría de nuestros usuarios.

## Software para crear una plantilla PDF

Los documentos PDF resultan más difíciles de generar. La forma más sencilla consiste en adquirir Adobe Acrobat, programa que le permite crear archivos PDF de gran calidad a partir de diferentes aplicaciones. En este proyecto hemos utilizado Acrobat para crear el archivo de plantilla.

Para crear el archivo, hemos utilizado Microsoft Word para diseñar un documento. Una de las herramientas del paquete Acrobat es Adobe Distiller. Dentro de Distiller tendremos que seleccionar algunas opciones no predeterminadas. El archivo se debe guardar en formato ASCII y es necesario desactivar la compresión. Una vez definidas estas opciones, basta con imprimir el archivo PDF.

Encontrará más información sobre Acrobat en la dirección <http://www.adobe.com/products/acrobat> y lo puede comprar en línea o en su proveedor de software habitual.

Otra opción para crear PDF es el programa de conversión ps2pdf que, como indica su nombre, convierte archivos PostScript en archivos PDF. Su principal ventaja es que es gratuito pero no siempre genera buenos resultados en documentos con imágenes o fuentes no estándar. Este conversor se incluye con el paquete Ghostscript que mencionamos anteriormente.

Evidentemente, si vamos a crear un archivo PDF de esta forma, primero habrá que crear un archivo PostScript. Para ello, los usuarios de Unix disponen de las utilidades a2ps o dvips.

Si trabaja en un entorno Windows, también puede crear archivos PostScript sin Adobe Distiller, aunque a través de un proceso más complicado. Tendrá que instalar un controlador de impresora PostScript. Puede utilizar, por ejemplo, el controlador Apple LaserWriter IINT. Si no tiene instalado ningún controlador PostScript, puede descargar uno de Adobe en <http://www.adobe.com/support/downloads/product.jsp?product=44&platform=Windows>.

Para crear su archivo PostScript, tendrá que seleccionar esta impresora y ejecutar la opción Imprimir a archivo, que se incluye en el cuadro de diálogo Imprimir.

La mayoría de las aplicaciones de Windows generan un archivo con extensión .prn, que debería ser un archivo PostScript. Debería cambiar el nombre del archivo a .ps. Lo podrá ver por medio de GSview u otro visor PostScript, o crear un archivo PDF con ayuda de la utilidad ps2pdf.

Debe saber que los distintos controladores de impresión generan resultados PostScript de calidad variable. Seguramente descubra que algunos de los archivos PostScript dan problemas cuando se ejecutan con la utilidad `ps2pdf`. Le sugerimos que utilice un controlador de impresora diferente.

Si solamente tiene pensado crear un número reducido de archivos PDF, puede que le interese el servicio en línea de Adobe. Por sólo 9,99 dólares al mes, puede cargar archivos en distintos formatos y descargar un archivo PDF. Este servicio fue suficiente para nuestro certificado, pero no le permite seleccionar opciones que son importantes para el proyecto. El PDF creado se almacenará como archivo binario y se comprimirá. Por esta razón resulta muy complicado modificarlo. Puede encontrar este servicio en <http://createpdf.adobe.com>.

Existe una opción de prueba gratuita que puede utilizar.

También puede encontrar una interfaz gratuita para `ps2pdf` basada en ftp en Net Distillery, <http://www.babinszki.com/distiller>.

Una última opción consistiría en codificar el certificado en XML y utilizar Transformaciones de hoja de estilo XML (XSLT) para convertirlo a PDF o a cualquier otro formato. Este método requiere conocimientos de XSLT y no lo describiremos en este libro.

### Software para crear PDF mediante programación

PHP incorpora compatibilidad con la creación de documentos PDF. Existen diferentes bibliotecas de funciones, con objetivos similares. Las funciones PDFlib de PHP utilizan la biblioteca PDFlib, disponible en <http://www.pdflib.com>. Las funciones ClibPDF utilizan la biblioteca ClibPDF, disponible en <http://www.fastio.com>.

Ambas bibliotecas son similares. Proporcionan un API de funciones para generar un documento PDF. Hemos optado por utilizar PDFlib ya que parece que se actualiza con mayor regularidad.

Conviene mencionar que ninguna de estas bibliotecas es software gratuito. Ambas permiten cierto uso no comercial sin cargo, pero si tiene pensado ofrecer un servicio comercial que las utilice, tendrá que abonar una cuota.

Empiezan a aparecer algunas bibliotecas gratuitas, como FPDF, aunque no es tan completa como las bibliotecas comerciales. Además, como está escrita en PHP (y no en C como extensión de PHP), no resulta tan rápida como las demás. Puede descargarla en <http://www.fpdf.org>.

Para ver si PDFlib ya está instalada en su sistema, compruebe el resultado de la función `phpinfo()`. Por debajo del título `pdf` verá si se activó la compatibilidad con PDFlib, así como la versión que se utiliza.

Si tiene pensado utilizar imágenes TIFF o JPEG en sus documentos PDF, tendrá que instalar también la biblioteca PDF, disponible en <http://www.libtiff.org/> y la biblioteca JPEG, que encontrará en [ftp://ftp.uu.net/graphics/jpeg](http://ftp.uu.net/graphics/jpeg).

En un sistema Unix, PDFlib cuenta con bibliotecas de objetos compartidas para PHP 4.3 y 5.0. Se pueden cargar desde `php.ini` o con `dl()`, por lo que lo es necesario volver a compilarlo para añadir esta funcionalidad.

En un servidor Windows, la DLL PDFlib se incluye en el archivo PHP Zip, por lo que basta con anular el comentario de la extensión en su archivo `php.ini`.

## Presentar la solución

Crearemos un sistema con tres posibles resultados. Como se indica en la figura 32.1, realizaremos una serie de preguntas, evaluaremos las respuestas y, tras ello, generaremos un certificado de una de estas formas:

- Generaremos un documento RTF a partir de una plantilla en blanco.
- Generaremos un documento PDF a partir de una plantilla en blanco.
- Generaremos un documento PDF mediante programación por medio de PDFlib.

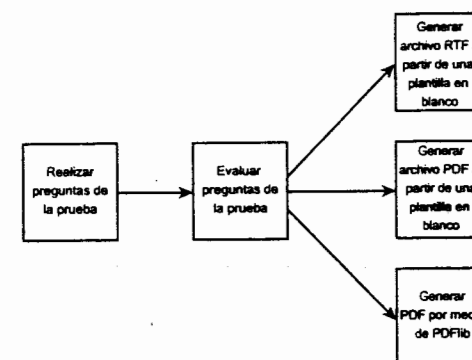


Figura 32.1. Nuestro sistema de certificación generará uno de estos tres certificados.

En la tabla 32.1 se recoge un resumen de los archivos del proyecto de certificación.

Tabla 32.1. Archivos de la aplicación de certificación.

| Nombre                  | Extensión   | Descripción                                                                     |
|-------------------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <code>index.html</code> | Página HTML | Formulario HTML que contiene las preguntas de la prueba                         |
| <code>score.php</code>  | Aplicación  | Secuencia de comandos para evaluar las respuestas de los usuarios               |
| <code>rtf.php</code>    | Aplicación  | Secuencia de comandos para generar un certificado RTF a partir de una plantilla |

| Nombre               | Tipo       | Descripción                                                                     |
|----------------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| pdf.php              | Aplicación | Secuencia de comandos para generar un certificado PDF a partir de una plantilla |
| pdflib.php           | Aplicación | Secuencia de comandos para generar un certificado PDF por medio de PDFlib       |
| signature.png        | Imagen     | Imagen de mapa de bits de la firma que se incluirá en el certificado PDFlib     |
| PHPCertification.rtf | RTF        | Plantilla de certificado RTF                                                    |
| PHPCertification.pdf | PDF        | Plantilla de certificado PDF                                                    |

A continuación analizaremos la aplicación.

## Responder a las preguntas

El archivo `index.html` es muy sencillo. Debe incluir un formulario HTML que pregunte el nombre del usuario así como las respuestas a una serie de preguntas. En una aplicación de evaluación real, probablemente tendríamos que recuperar estas preguntas de una base de datos. En nuestro caso nos centramos en la creación del certificado, por lo que codificaremos específicamente algunas preguntas en el código HTML.

El campo `name` es un campo de entrada de texto. Cada pregunta cuenta con tres botones de opción para que el usuario indique la pregunta que desee. El formulario tiene un botón de imagen y un botón de envío.

El código de esta página se recoge en el listado 32.1.

**Listado 32.1.** `index.html`. Página HTML que contiene las preguntas de la prueba.

```
<html>
<body>
 <h1><p align="center">

 Certification
 </p></h1>
 <p>You too can earn your highly respected PHP certification
 from the world famous Fictional Institute of PHP Certification.</p>
 <p>Simply answer the questions below:</p>

 <form action="score.php" method="post">

 <p>Your Name <input type="text" name="name"></p>

 <p>What does the PHP statement echo do?</p>

 <input type="radio" name="q1" value="1">
 Outputs strings.
```

```
 <input type="radio" name="q1" value="2">
 Adds two numbers together.
 <input type="radio" name="q1" value="3">
 Creates a magical elf to finish writing your code.

 <p>What does the PHP function cos() do?</p>

 <input type="radio" name="q2" value="1">
 Calculates a cosine in radians.
 <input type="radio" name="q2" value="2">
 Calculates a tangent in radians.
 <input type="radio" name="q2" value="3">
 It is not a PHP function it is a lettuce.

 <p>What does the PHP function mail() do?</p>

 <input type="radio" name="q3" value="1">
 Sends a mail message.
 <input type="radio" name="q3" value="2">
 Checks for new mail.
 <input type="radio" name="q3" value="3">
 Toggles PHP between male and female mode.

 <p align="center"><input type="image" src="certify-me.gif" border="0"></p>

 </form>
</body>
</html>
```

Al cargar `index.html` en un navegador Web, se produce el resultado que mostramos en la figura 32.2

## Calificar las respuestas

Cuando el usuario envía sus respuestas a las preguntas de `index.html`, tendremos que calificarlas y calcular una puntuación. Para ello utilizamos la secuencia de comandos `score.php`, cuyo código se muestra en el listado 32.2.

**Listado 32.2.** `score.php`. Secuencia para calificar los exámenes.

```
<?php
//cree nombres de variables cortos
$q1 = $_POST['q1'];
$q2 = $_POST['q2'];
$q3 = $_POST['q3'];
$name = $_POST['name'];

// compruebe que se han recibido todos los datos
if($q1 == '' || $q2 == '' || $q3 == '' || $name == '')
{
```

```

echo '<h1><p align = center>
 Sorry:
 </p></h1>';
echo '<p>You need to fill in your name and answer all questions</p>';
}
else
{
 //sume las puntuaciones
 $score = 0;
 if($q1 == 1) // la respuesta correcta de q1 es 1
 $score++;
 if($q2 == 1) // la respuesta correcta de q2 es 1
 $score++;
 if($q3 == 1) // la respuesta correcta de q3 es 1
 $score++;

 //convierta la puntuación en un porcentaje
 $score = $score / 3 * 100;

 if($score < 50)
 {
 // esta persona ha suspendido
 echo '<h1 align="center">
 Sorry:
 </h1>';
 echo '<p>You need to score at least 50% to pass the exam</p>';
 }
 else
 {
 // cree una cadena que contenga la puntuación con un decimal
 $score = number_format($score, 1);

 echo '<h1 align="center">
 Congratulations
 </h1>';
 echo "<p>Well done $name, with a score of $score%,
 you have passed the exam.</p>";

 // incluya enlaces a secuencias de comandos que generen los certificados
 echo '<p>Please click here to download your certificate as
 a Microsoft Word (RTF) file.</p>';
 echo '<form action="rtf.php" method="post">';
 echo '<center>
 <input type="image" src="certificate.gif" border="0">
 </center>';
 echo '<input type="hidden" name="score" value="'. $score. ' ">';
 echo '<input type="hidden" name="name" value="'. $name. ' ">';
 echo '</form>';

 echo '<p>Please click here to download your certificate as
 a Portable Document Format (PDF) file.</p>';
 echo '<form action="pdf.php" method="post">';
 echo '<center>
 <input type="image" src="certificate.gif" border="0">
 </center>';
 echo '<input type="hidden" name="score" value="'. $score. ' ">';

```

```

echo '<input type="hidden" name="name" value="'. $name. ' ">';
echo '</form>';

echo '<p>Please click here to download your certificate as
 a Portable Document Format (PDF) file generated with PDFLib.</
p>';

echo '<form action="pdflib.php" method="post">';
echo '<center>
 <input type="image" src="certificate.gif" border="0">
 </center>';
echo '<input type="hidden" name="score" value="'. $score. ' ">';
echo '<input type="hidden" name="name" value="'. $name. ' ">';
echo '</form>';
}
?>

```

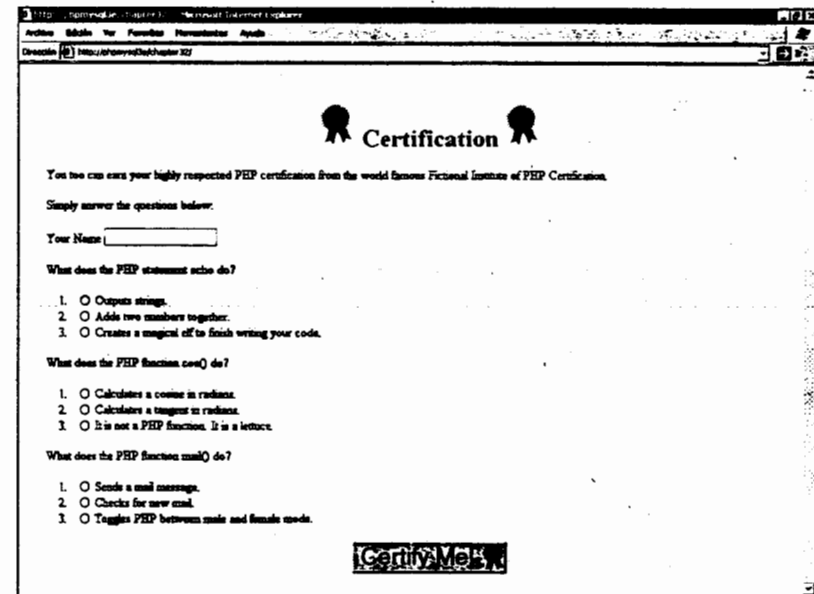


Figura 32.2. La página index.html pide al usuario que responda a las preguntas de la prueba.

Esta secuencia de comandos mostrará un mensaje si el usuario no ha respondido a todas las preguntas o si su puntuación es inferior a la calificación de aprobado que hayamos seleccionado.

Si el usuario responde correctamente a las preguntas, podrá generar un certificado, como se muestra en la figura 32.3.

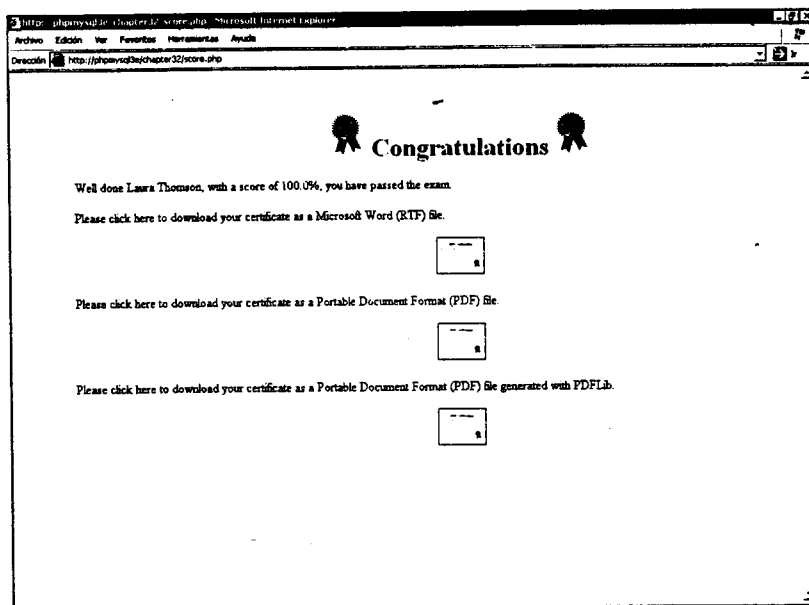


Figura 32.3. La secuencia de comandos score.php ofrece a los visitantes que hayan realizado la prueba correctamente la opción de generar un certificado de tres formas.

A partir de aquí, el usuario dispone de tres opciones. Puede conseguir un certificado RTF o uno de los certificados PDF. Veremos cada una de las secuencias de comandos correspondientes a cada opción.

## Generar un certificado RTF

No hay nada que nos impida generar un documento RTF si escribimos texto ASCII en un archivo o en una variable de cadena, pero para ello tendríamos que aprender otra sintaxis. Veamos un documento RTF muy sencillo:

```
{\rtf1
{\fonttbl {\f0 Arial;}{\f1 Times New Roman;}}
{\f0\fs28 Heading\par
\f1\fs20 This is an rtf document.\par
}
```

Este documento establece una tabla de fuentes con dos fuentes: Arial, a la que se hará referencia como f0 y Times New Roman, a la que se hará referencia como f1. El encabezado utiliza f0 (Arial) con un tamaño de 28 (14 puntos). El control \par

indica un salto de párrafo. Tras ello, escribimos This is a rtf document (Éste es un documento rtf) en f1 (Times New Roman) con un tamaño de 20 (10 puntos).

Podríamos generar este documento manualmente, pero PHP no cuenta con funciones que nos ahorren trabajo a la hora de crear las partes más complejas, como por ejemplo en la incorporación de gráficos. Afortunadamente, en muchos documentos, la estructura, el estilo y la mayor parte del texto son estáticos y solamente cambian algunas partes de un usuario a otro. Una forma más eficaz de generar un documento consiste en utilizar una plantilla.

Con ayuda de un procesador de texto, podemos generar un documento complejo como el de la figura 32.4.

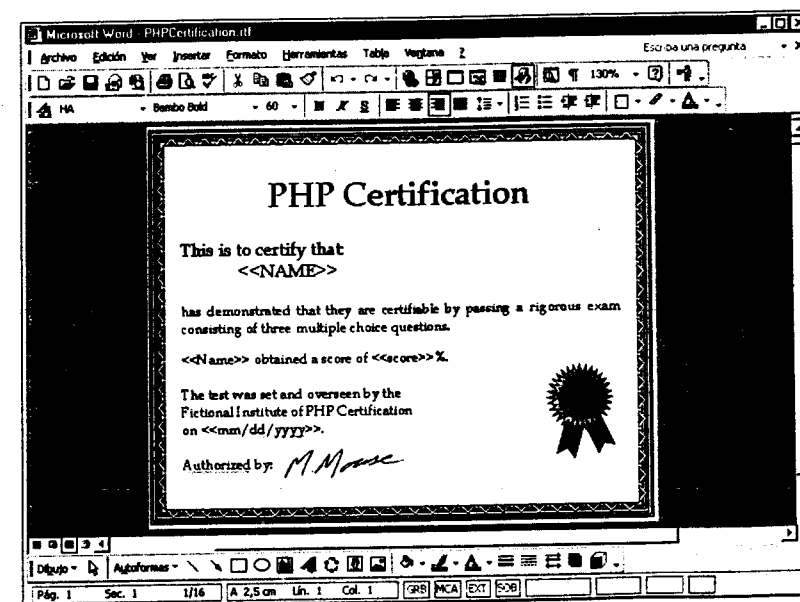


Figura 32.4. Por medio de un procesador de texto podemos crear una sencilla y atractiva plantilla.

Nuestra plantilla incluye marcadores de posición como <<NAME>> para indicar dónde se añadirán los datos dinámicos. El aspecto de estos marcadores no es relevante. Utilizaremos una descripción con sentido dentro de las comillas angulosas. Es muy importante que seleccionemos marcadores de posición que no aparezcan de forma accidental en el resto del documento. También le ayudará a diseñar la plantilla si los marcadores de posición tienen aproximadamente la misma longitud que los datos por lo que los vamos a reemplazar.

Los marcadores de posición de este documento son <<NAME>>, <<Name>>, <<score>> y <<mm/dd/yyyy>>. Utilizaremos tanto NAME como Name, ya que emplearemos un método que discrimina entre mayúsculas y minúsculas para reemplazarlos.

Una vez diseñada la plantilla, necesitamos una secuencia de comandos para personalizarla. Esta secuencia es rtf.php y su código se muestra en el listado 32.3.

Listado 32.3. rtf.php. Secuencia de comandos para crear un certificado RTF personalizado.

```
<?php
// cree nombres cortos de variables
$name = $_POST['name'];
$score = $_POST['score'];
// compruebe que dispone de los parámetros necesarios
if(!$name || !$score)
{
 echo '<h1>Error:</h1>This page was called incorrectly';
}
else
{
 // genere los encabezados para que el navegador seleccione
 // la aplicación correcta
 header('Content-type: application/msword');
 header('Content-Disposition: inline, filename=cert.rtf');

 $date = date('F d, Y');

 // abra el archivo de plantilla
 $filename = 'PHPCertification.rtf';
 $output = file_get_contents($filename);

 // sustituya los marcadores de posición en la plantilla por los datos
 $output = str_replace('<<NAME>>', strtoupper($name), $output);
 $output = str_replace('<<Name>>', $name, $output);
 $output = str_replace('<<score>>', $score, $output);
 $output = str_replace('<<mm/dd/yyyy>>', $date, $output);

 // envíe el documento generado al navegador
 echo $output;
}
?>
```

Esta secuencia de comandos realiza una comprobación de errores básica para garantizar que se han pasado todos los detalles del usuario y, tras ello, pasa a crear el certificado. El resultado de esta secuencia de comandos será un archivo RTF en lugar de un archivo HTML, por lo que tendremos que indicárselo al navegador del usuario. De esta forma, el navegador intentará abrir el archivo con la aplicación correcta o proporcionará un cuadro de diálogo Guardar como si no reconoce la extensión RTF. Especificamos el tipo MIME del archivo por medio de la función header() de PHP para enviar el correspondiente encabezado HTTP como indicamos a continuación:

```
header('Content-type: application/msword');
header('Content-Disposition: inline, filename=cert.rtf');
```

El primer encabezado indica al navegador que vamos a enviar un archivo de Microsoft Word (no es del todo cierto, pero es la aplicación que probablemente se utilice para abrir el archivo RTF). El segundo encabezado indica al navegador que muestre automáticamente los contenidos del archivo y que el nombre sugerido del mismo es cert.rtf. Es el nombre de archivo predeterminado que el usuario verá si trata de guardar el archivo desde el navegador.

Una vez enviados los encabezados, abrimos y leemos nuestro archivo de plantilla RTF en la variable \$output y utilizamos la función str\_replace() para reemplazar nuestros marcadores de posición con los datos que queremos que aparezcan en el archivo. La línea

```
$output = str_replace('<<Name>>', $name, $output);
```

reemplazará cualquier presencia del marcador de posición <<Name>> por los contenidos de la variable \$name. Después de realizar las sustituciones, basta con duplicar el resultado en el navegador. En la figura 32.5 puede ver un ejemplo de esta secuencia de comandos.

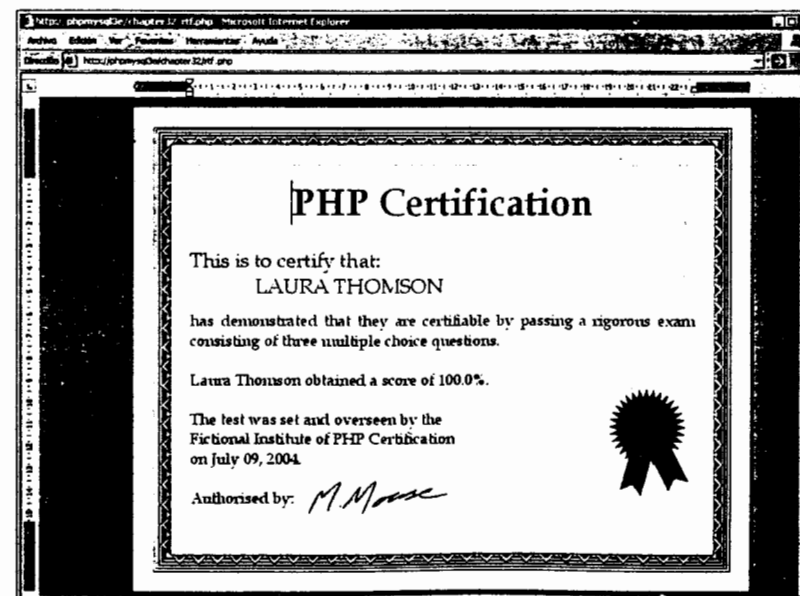


Figura 32.5. La secuencia de comandos rtf.php genera un certificado a partir de la plantilla RTF.

Este enfoque funciona a la perfección. Las invocaciones de `str_replace()` se ejecutan con rapidez, incluso a través de nuestra plantilla y, por tanto, los contenidos de `$output` son considerablemente extensos. El principal problema desde el punto de vista de esta aplicación es que el usuario cargará el certificado en su procesador de texto para poder imprimirlo, lo que puede tentarle a que lo modifique. RTF no permite crear documentos de sólo lectura.

## Generar un certificado PDF a partir de una plantilla

El proceso de generación de un certificado PDF a partir de una plantilla es muy similar. La principal diferencia es que al crear el archivo PDF, algunos de los marcadores de posición se pueden mezclar con códigos de formato. Por ejemplo, si nos fijamos en el archivo de plantilla de certificado que hemos creado, veremos que el aspecto de los marcadores de posición es el siguiente:

```
<(N)-13(AME)-10(>)-6(>
<(Na)-9(m)0(e)-18(>>
<)-11(<)1(sc)-17(or)-6(e)-6(>)-11(>
<)-11(<)1(m)-12(m)0(/d)-6(d)-19(/)1(yy)-13(yy)-13(>>
```

Comprobará que, a lo largo del archivo, al contrario de lo que sucede con RTF, no es un formato que nos resulte legible.

### Nota

El formato del archivo de plantilla PDF puede variar en función de la versión de Acrobat o de la herramienta de generación de PDF que utilice. Puede que el código incluido en este ejemplo no funcione cuando genere sus propias plantillas. Compruebe su plantilla y modifique el código para adecuarlo a la misma. Si sigue experimentando problemas, utilice el ejemplo PDFLib que veremos más adelante.

Hay varias formas de solucionar este aspecto. Podríamos ir marcador por marcador y eliminar los códigos de formato. De hecho, apenas influye en el aspecto final del documento ya que los códigos incrustados en la plantilla anterior indican la cantidad de espacio que se debe dejar entre las letras de los marcadores que, de todas formas, vamos a sustituir. No obstante, si adoptamos este enfoque, tendremos que modificar manualmente el archivo PDF y repetirlo cada vez que cambiemos o actualicemos el archivo. No resulta complicado si sólo tenemos cuatro marcadores de posición, pero se puede convertir en una verdadera pesadilla si por ejemplo tenemos varios documentos con multitud de marcadores de posición y decidimos cambiar la letra en todos los documentos.

Podemos evitar este problema si utilizamos otra técnica. Podemos utilizar Adobe Acrobat para crear un formulario PDF, similar a un formulario HTML con cam-

pos en blanco. Tras ello, utilizamos una secuencia de comandos PHP para crear lo que se denomina un archivo FDF (Formato de datos de formularios) que básicamente es un conjunto de datos que se combinarán con una plantilla. Se pueden crear FDF por medio de la biblioteca de funciones FDF de PHP, en concreto la función `fdf_create()` para crear un archivo, la función `fdf_set_value()` para definir los valores de los campos y la función `fdf_set_file()` para definir el archivo de formulario de plantilla asociado. Seguidamente se puede pasar este archivo al navegador con el correspondiente tipo MIME, en este caso, `vnd.fdf` y el complemento Acrobat Reader del navegador debería sustituir los datos del formulario.

Es la forma correcta de hacer las cosas, pero tiene dos limitaciones. Por un lado, asume que disponemos de una copia de Acrobat. Por otra parte, es complicado sustituir texto que está en línea en lugar de en campos de un formulario. Esto puede constituir o no un problema, en función de lo que queramos hacer. Hemos utilizado la creación de PDF para crear cartas en las que era necesario cambiar numerosos elementos en línea. Los FDF no funcionan correctamente para este tipo de cosas. Si por ejemplo quiere completar el formulario automáticamente, como en el caso de un formulario de impuestos en línea, no será problema alguno. Encontrará más información sobre el formato FDF en el sitio de Adobe (<http://partners.adobe.com/asn/developer/acrosdk/forms.html>).

También debería consultar la documentación FDF del manual de PHP si tiene pensado utilizar este enfoque (<http://www.php.net/manual/en/ref.fdf.php>).

A continuación aplicaremos la solución PDF al problema anterior.

Podemos buscar y reemplazar los marcadores de posición de nuestro archivo PDF si reconocemos que los códigos de formato adicionales solamente están formados por guiones, dígitos y paréntesis y que, por lo tanto, pueden coincidir con una expresión regular. Hemos escrito una función, `pdf_replace()`, para generar automáticamente una expresión regular de coincidencias para un marcador de posición y reemplazar dicho marcador con el texto correcto.

Con algunas versiones de Acrobat, los marcadores de posición son texto sin procesar y podemos sustituirlos con `str_replace()`, como hemos hecho antes.

Aparte de esta novedad, el código para generar el certificado por medio de una plantilla PDF es muy similar al de la versión RTF. Esta secuencia de comandos se muestra en el listado 32.4.

**Listado 32.4.** pdf.php. Secuencia de comandos para crear un certificado PDF personalizado a través de una plantilla.

```
<?php
set_time_limit(180); // esta secuencia de comandos puede ser muy lenta

// cree nombres de variables cortos
$name = $_POST['name'];
$score = $_POST['score'];

function pdf_replace($pattern, $replacement, $string)
{
```



```

 $len = strlen($pattern);
 $regex = '';
 for ($i = 0; $i < $len; $i++)
 {
 $regex .= $pattern[$i];
 if ($i < $len-1)
 $regex .= '(\)-?[0-9]+\(\)?';
 }
 return ereg_replace ($regex, $replacement, $string);
}

if(!($name||!$score))
{
 echo '<h1>Error:</h1>This page was called incorrectly';
}
else
{
 // genere los encabezados para que el navegador seleccione
 // la aplicación correcta
 header('Content-Disposition: filename=cert.pdf');
 header('Content-type: application/pdf');

 $date = date('F d, Y');

 // abra el archivo de plantilla
 $filename = 'PHPCertification.pdf';
 $output = file_get_contents($filename);

 // sustituya los marcadores de posición en la plantilla por los datos
 $output = pdf_replace('<<NAME>>', strtoupper($name), $output);
 $output = pdf_replace('<<Name>>', $name, $output);
 $output = pdf_replace('<<score>>', $score, $output);
 $output = pdf_replace('<<mm/dd/yyyy>>', $date, $output);

 // envíe el documento generado al navegador

 echo $output;
}
?>

```

Esta secuencia de comandos genera una versión personalizada de nuestro documento PDF. El documento, que mostramos en la figura 32.6, se imprimirá correctamente en distintos sistemas y resultará muy complicado modificarlo o cambiarlo. Comprobará que el documento PDF de la figura 32.6 es prácticamente idéntico al documento RTF de la figura 32.5.

Un problema asociado a este enfoque es que el código se ejecuta lentamente debido a la expresión regular de coincidencias que necesitamos. La ejecución de las expresiones regulares es mucho más lenta que la de `str_replace()`, que utilizamos en la versión RTF. Si quiere que coincida un elevado número de marcadores de posición o quiere generar muchos de estos documentos en el mismo servidor, podría considerar enfoques adicionales. En el caso de una plantilla más sencilla, no supone ningún problema. El grueso de este archivo se corresponde a los datos que representan las imágenes.

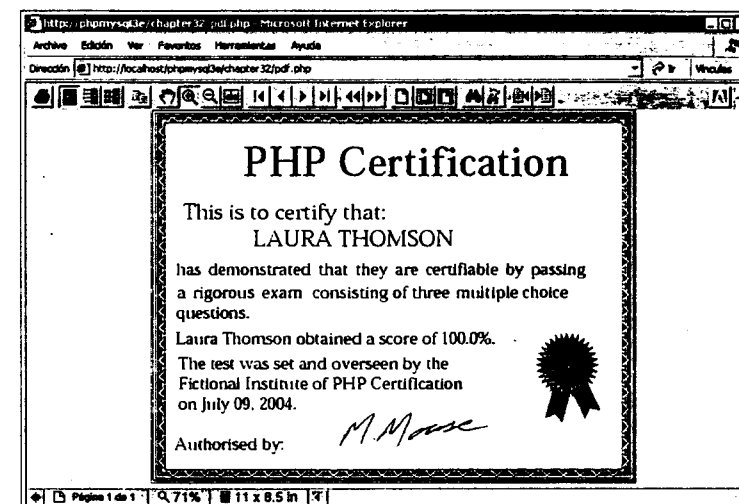


Figura 32.6. La secuencia de comandos `pdf.php` genera un certificado a partir de una plantilla PDF.

## Generar un documento PDF por medio de PDFlib

PDFlib se ha ideado para generar documentos PDF dinámicos a través de la Web. Estrictamente no forma parte de PHP sino que es una biblioteca independiente con un gran número de funciones que se pueden invocar desde una amplia variedad de lenguajes de programación. Existen vinculaciones de lenguaje disponibles para C, C++, Java, Perl, Python, Tcl y ActiveX/COM.

Desde PHP 4.0.5, oficialmente PDFlib GmbH es compatible con PDFlib, lo que significa que puede remitirse a la documentación PHP en <http://www.php.net/manual/ref.pdf.php> o descargar la documentación oficial de [pdf-lib.com](http://www.pdf-lib.com).

## Una secuencia de comandos Hello World para PDFlib

Una vez instalado PHP con PDFlib activado, puede probarlo con un sencillo programa como el del ejemplo Hello World que mostramos en el listado 32.5.

Listado 32.5. `testpdf.php`. Ejemplo Hello World clásico que utiliza PDFlib a través de PHP.

```

<?php
//cree un documento pdf en memoria
$pdf = pdf_new();
pdf_open_file($pdf, '');

```

```
pdf_set_info($pdf, "Creator", "pdftest.php");
pdf_set_info($pdf, "Author", "Luke Welling and Laura Thomson");
pdf_set_info($pdf, "Title", "Hello World (PHP)");

// la carta US es 11" x 8.5" y hay aproximadamente 72 puntos por pulgada
pdf_begin_page($pdf, 8.5*72, 11*72);

// añada un marcador
pdf_add_bookmark($pdf, 'Page 1', 0, 0);

$font = pdf_findfont($pdf, 'Times-Roman', 'host', 0);
pdf_setfont($pdf, $font, 24);
pdf_set_text_pos($pdf, 50, 700);

// escriba el texto
pdf_show($pdf, 'Hello, world!');
pdf_continue_text($pdf, '(says PHP)');

// finalice el documento
pdf_end_page($pdf);
pdf_close($pdf);

$data = pdf_get_buffer($pdf);

// genere los encabezados para que el navegador pueda seleccionar
// la aplicación correcta
header('Content-Type: application/pdf');
header('Content-Disposition: inline; filename=test.pdf');
header('Content-Length: ' . strlen($data));

// represente el PDF
echo $data;
?>
```

Si esta secuencia de comandos falla, el error que probablemente vea es el siguiente:

```
Fatal error: Call to undefined function pdf_new()
in c:\program files\apache
group\Apache\htdocs\phpmysql3e\chapter32\testpdf.php
on line 4
```

Significa que no ha compilado la extensión PDFlib en PHP.

La instalación es muy sencilla, pero algunos detalles cambian en función de las versiones de PHP y de PDFlib que utilice. Puede revisar las sugerencias incluidas en las notas de los usuarios de la página PDFlib, en el manual comentado de PHP.

Una vez ejecutada esta secuencia de comandos en su sistema, es necesario analizar su funcionamiento.

Las líneas

```
$pdf = pdf_new();
pdf_open_file($pdf, '');
```

inician un documento PDF en memoria.

La función `pdf_set_info()` nos permite etiquetar el documento con un asunto, un título, un creador, un autor, una lista de palabras clave y un campo personalizado definido por el usuario.

En nuestro caso definimos un creador, un autor y un título. Los seis campos de información son opcionales.

```
pdf_set_info($pdf, 'Creator', 'pdftest.php');
pdf_set_info($pdf, 'Author', 'Luke Welling and Laura Thomson');
pdf_set_info($pdf, 'Title', 'Hello World (PHP)');
```

Un documento PDF está formado por una serie de páginas. Para iniciar una nueva página, tendremos que invocar `pdf_begin_page()`. Al igual que el identificador devuelto por `pdf_open()`, `pdf_begin_page()` requiere las dimensiones de la página. Cada página de un documento puede tener un tamaño diferente, pero a menos que tenga una buena razón para no hacerlo, conviene utilizar un tamaño de papel común.

PDFlib funciona en puntos, tanto para el tamaño de las páginas como para localizar coordenadas en cada una de las páginas. Como referencia, diremos que A4 mide aproximadamente 595 por 842 puntos y que el papel de carta U.S. tiene 612 por 792 puntos. Esto significa que nuestra línea

```
pdf_begin_page($pdf, 8.5*72, 11*72);
```

crea una página en nuestro documento con el tamaño del papel de carta U.S.

No es necesario que un documento PDF sea simplemente un documento que se pueda imprimir. Se pueden añadir numerosas funciones PDF al documento, como por ejemplo hipervínculos o marcadores. La función `pdf_add_outline()` añade un marcador al contorno del documento. Los marcadores de un documento aparecen en un panel independiente de Acrobat Reader, lo que nos permite pasar de una sección a otra. Esta línea

```
pdf_add_bookmark($pdf, 'Page 1', 0, 0);
```

añade un marcador con la etiqueta Page 1, que hace referencia a la página actual.

Las fuentes disponibles en el sistema varían de un sistema operativo a otro e incluso de un equipo a otro. Para garantizar la consistencia de los resultados, existe un conjunto de fuentes básicas que funcionan con todos los lectores PDF. Las 14 fuentes principales son las siguientes:

- Courier
- Courier-Bold
- Courier-Oblique
- Courier-BoldOblique
- Helvetica
- Helvetica-Bold

- Helvetica-Oblique
- Helvetica-BoldOblique
- Times-Roman
- Times-Bold
- Times-Italic
- Times-BoldItalic
- Symbol
- ZapfDingbats

Se pueden añadir fuentes distintas a las de este conjunto, pero aumentará el tamaño del archivo y puede que no se acepten en función de la licencia que tenga de esa determinada fuente. Podemos seleccionar una fuente, su tamaño y una codificación de caracteres, como indicamos a continuación:

```
$font = pdf_findfont($pdf, 'Times-Roman', 'host', 0);
pdf_setfont($pdf, $font, 24);
```

El tamaño de las fuentes se especifica en puntos. Como codificación de caracteres hemos seleccionado host. Los valores admitidos son winansi, builtin, macroman, ebcdic o host, cuyo significado se muestra a continuación:

- winansi: Utiliza ISO 8859-1 más caracteres especiales añadidos por Microsoft, como por ejemplo el símbolo del euro.
- builtin: Utiliza la codificación incorporada en la fuente. Se suele utilizar con fuentes y símbolos no Latinos.
- macroman: Utiliza codificación Mac Roman. Es el conjunto de caracteres predeterminado de Macintosh.
- ebcdic: Utiliza EBCDIC como se hace en sistemas IBM AS/400.
- host: Selecciona automáticamente macroman en Mac, ebcdic en sistemas basados en EBCDIC y winansi en los sistemas restantes.

Si no necesita incluir caracteres especiales, no es importante la codificación que escoja.

Un documento PDF no es como un documento HTML o un documento de un procesador de texto. De forma predeterminada, el texto no comienza en la parte superior izquierda y fluye hasta otras líneas según queramos. Tendremos que indicar dónde se situarán todas las líneas de texto. Como ya hemos mencionado, PDF utiliza puntos para indicar ubicaciones. El origen (la coordenada x, y [0, 0]) se encuentra en la esquina inferior izquierda de la página.

Si nuestra página es de 612 por 792 puntos, el punto (50, 700) se encuentra a dos tercios de pulgada con respecto a la parte izquierda de la página y a una pulgada y

un tercio con respecto a la parte superior. Para definir la posición del texto en este punto, utilizamos:

```
pdf_set_text_pos($pdf, 50, 700);
```

Por último, una vez configurada la página, podemos escribir texto en la misma. Para añadir un texto a la posición actual con la fuente actual, utilizamos pdf\_show(). La línea

```
pdf_show($pdf, 'Hello, world!');
```

añade el texto "Hello World!" a nuestro documento.

Para pasar a la siguiente línea y escribir más texto, utilizamos pdf\_continue\_text(). Para añadir la cadena "(says PHP)", utilizamos

```
pdf_continue_text($pdf, '(says PHP)');
```

La ubicación exacta en la que aparecerá dependerá de la fuente y del tamaño que hayamos seleccionado.

Si en lugar de líneas o frases utiliza párrafos continuos, la función pdf\_show\_boxed() le resultará de mayor utilidad. Le permite declarar un cuadro de texto y añadir texto al mismo.

Después de añadir los elementos a la página, tendremos que invocar pdf\_end\_apge() de la siguiente forma:

```
pdf_end_page($pdf);
```

Una vez terminado el documento PDF, tendremos que cerrarlo por medio de pdf\_close(). Al generar un archivo también es necesario cerrarlo.

La línea

```
pdf_close($pdf);
```

completa la generación de nuestro documento Hello World.

Ya podemos enviar el PDF terminado al navegador:

```
$data = pdf_get_buffer($pdf);
```

```
// genere los encabezados para que el navegador pueda seleccionar la
// aplicación correcta
header('Content-Type: application/pdf');
header('Content-Disposition: inline; filename=test.pdf');
header('Content-Length: ' . strlen($data));
```

```
// represente el PDF
echo $data;
```

También podríamos escribir estos datos en disco. Podemos hacerlo con PDFLib si pasamos un nombre de archivo como segundo parámetro de pdf\_open\_file(). Al cierre de esta edición, esta posibilidad daba problemas en Windows (PHP 5.0.0). Si tiene que escribir los datos en disco, puede hacerlo manualmente.

Este ejemplo se deriva del ejemplo de C de la documentación PDFlib y debería servirle como punto de partida.

Sepa que en el manual de PHP, algunos de los parámetros de las funciones PDFlib que aparecen como opcionales son obligatorios en determinadas versiones de PDFlib. El documento que queremos crear para el certificado es más complicado, ya que incluye un borde, una imagen vectorial y una imagen de mapa de bits. Con las otras dos técnicas, añadimos estos elementos con nuestro procesador de texto. Con PDFlib, tendremos que añadirlos manualmente.

## Generar un certificado con PDFlib

Para poder utilizar PDFlib, hemos tomado algunas decisiones. Aunque se pueda duplicar exactamente el certificado que utilizamos anteriormente, resultaría más costoso generar y ubicar manualmente todos los elementos que utilizar una herramienta como Microsoft Word para maquetar el documento.

Utilizaremos el mismo texto que antes, incluyendo el sello rojo y la firma en mapa de bits, pero no vamos a duplicar el borde tan complejo. El código completo de esta secuencia de comandos se incluye en el listado 32.6.

Listado 32.6. pdflib.php. Generación de un certificado por medio de PDFlib.

```
<?php
// cree nombre de variables cortos
$name = $_POST['name'];
$score = $_POST['score'];

if(!$name||!$score)
{
 echo '<h1>Error:</h1>This page was called incorrectly';
 exit;
}
else
{
 $date = date('F d, Y');

 // cree un documento pdf en memoria
 $pdf = pdf_new();
 pdf_open_file($pdf);

 // defina el nombre de la fuente que se utilizará posteriormente
 $fontname = 'Times-Roman';

 // defina el tamaño de la página y créela
 // la carta US es 11" x 8.5" y hay aproximadamente 72 puntos por pulgada
 $width = 11*72;
 $height = 8.5*72;
 pdf_begin_page($pdf, $width, $height);

 // dibuje los bordes
 $inset = 20; // espacio entre el borde y el borde de la página
```

```
$border = 10; // anchura de la línea del borde principal
$inner = 2; // espacio dentro del borde

//dibuje el borde exterior
pdf_rect($pdf, $inset-$inner,
 $inset-$inner,
 $width-2*($inset-$inner),
 $height-2*($inset-$inner));
pdf_stroke($pdf);

//dibuje el borde principal con una anchura de $border puntos
pdf_setlinewidth($pdf, $border);
pdf_rect($pdf, $inset+$border/2,
 $inset+$border/2,
 $width-2*($inset+$border/2),
 $height-2*($inset+$border/2));
pdf_stroke($pdf);
pdf_setlinewidth($pdf, 1.0);

// dibuje el borde interior
pdf_rect($pdf, $inset+$border+$inner,
 $inset+$border+$inner,
 $width-2*($inset+$border+$inner),
 $height-2*($inset+$border+$inner));
pdf_stroke($pdf);

// añada el título
$font = pdf_findfont($pdf, $fontname, 'host', 0);
if ($font)
 pdf_setfont($pdf, $font, 48);
$startx = ($width - pdf_stringwidth($pdf, 'PHP Certification',
 $font, 48))/2;
pdf_show_xy($pdf, 'PHP Certification', $startx, 490);

// añada texto
$font = pdf_findfont($pdf, $fontname, 'host', 0);
if ($font)
 pdf_setfont($pdf, $font, 26);
$startx = 70;
pdf_show_xy($pdf, 'This is to certify that:', $startx, 430);
pdf_show_xy($pdf, strtoupper($name), $startx+90, 391);

$font = pdf_findfont($pdf, $fontname, 'host', 0);
if ($font)
 pdf_setfont($pdf, $font, 20);

pdf_show_xy($pdf, 'has demonstrated that they are certifiable ' .
 'by passing a rigorous exam', $startx, 340);
pdf_show_xy($pdf, 'consisting of three multiple choice questions.',
 $startx, 310);

pdf_show_xy($pdf, "$name obtained a score of $score".'%', $startx, 260);

pdf_show_xy($pdf, 'The test was set and overseen by the ', $startx, 210);
pdf_show_xy($pdf, 'Fictional Institute of PHP Certification',
 $startx, 180);
```

```

pdf_show_xy($pdf, "on $date.", $startx, 150);
pdf_show_xy($pdf, 'Authorised by:', $startx, 100);

// aña la imagen de mapa de bits de la firma
// puede que tenga que cambiar la ruta al archivo de la firma
$spath = 'C:/Program Files/Apache Group/Apache/htdocs/phpmysql3e/
chapter32/';

// el uso de la versión gif para PDFLib en Windows suele generar problemas
$signature = pdf_open_image_file($pdf, 'gif', $spath.'signature.gif',
'mask', 0);
pdf_place_image($pdf, $signature, 200, 75, 1);
pdf_close_image($pdf, $signature);

// defina los colores para el sello
pdf_setcolor($pdf, 'fill', 'rgb', 0, 0, .4, 0); // azul oscuro
pdf_setcolor($pdf, 'stroke', 'rgb', 0, 0, 0, 0); // negro

// dibuje la cinta 1
pdf_moveto($pdf, 630, 150);
pdf_lineto($pdf, 610, 55);
pdf_lineto($pdf, 632, 69);
pdf_lineto($pdf, 646, 49);
pdf_lineto($pdf, 666, 150);
pdf_closepath($pdf);
pdf_fill($pdf);

// contorno de la cinta 1
pdf_moveto($pdf, 630, 150);
pdf_lineto($pdf, 610, 55);
pdf_lineto($pdf, 632, 69);
pdf_lineto($pdf, 646, 49);
pdf_lineto($pdf, 666, 150);
pdf_closepath($pdf);
pdf_stroke($pdf);

// dibuje la cinta 2
pdf_moveto($pdf, 660, 150);
pdf_lineto($pdf, 680, 49);
pdf_lineto($pdf, 695, 69);
pdf_lineto($pdf, 716, 55);
pdf_lineto($pdf, 696, 150);
pdf_closepath($pdf);
pdf_fill($pdf);

// contorno de la cinta 2
pdf_moveto($pdf, 660, 150);
pdf_lineto($pdf, 680, 49);
pdf_lineto($pdf, 695, 69);
pdf_lineto($pdf, 716, 55);
pdf_lineto($pdf, 696, 150);
pdf_closepath($pdf);
pdf_stroke($pdf);
pdf_setcolor($pdf, 'fill', 'rgb', .8, 0, 0, 0); // rojo

//dibuje el sello

```

```

draw_star(665, 175, 32, 57, 10, $pdf, true);

//contorno del sello
draw_star(665, 175, 32, 57, 10, $pdf, false);

// termine la página y prepare su representación
pdf_end_page($pdf);
pdf_close($pdf);
$data = pdf_get_buffer($pdf);

// genere los encabezados para que el navegador seleccione
// la aplicación correcta
header('Content-type: application/pdf');
header('Content-disposition: inline; filename=test.pdf');
header('Content-length: ' . strlen($data));

// represente el PDF
echo $data;
}

function draw_star($centerx, $centery, $points, $radius,
$point_size, $pdf, $filled)
{
 $inner_radius = $radius-$point_size;

 for ($i = 0; $i<=$points*2; $i++)
 {
 $angle= ($i*2*pi()/($points*2));

 if($i%2)
 {
 $x = $radius*cos($angle) + $centerx;
 $y = $radius*sin($angle) + $centery;
 }
 else
 {
 $x = $inner_radius*cos($angle) + $centerx;
 $y = $inner_radius*sin($angle) + $centery;
 }

 if($i==0)
 pdf_moveto($pdf, $x, $y);
 else if($i== $points*2)
 pdf_closepath($pdf);
 else
 pdf_lineto($pdf, $x, $y);
 }

 if($filled)
 pdf_fill_stroke($pdf);
 else
 pdf_stroke($pdf);
}
?>

```

El certificado que se obtiene al utilizar esta secuencia de comandos se muestra en la figura 32.7. Como puede comprobar, es bastante similar a los otros, a excep-

ción de que el borde es más sencillo y la estrella tiene un aspecto diferente. Se debe a que los hemos dibujado en el documento en lugar de utilizar un archivo existente.

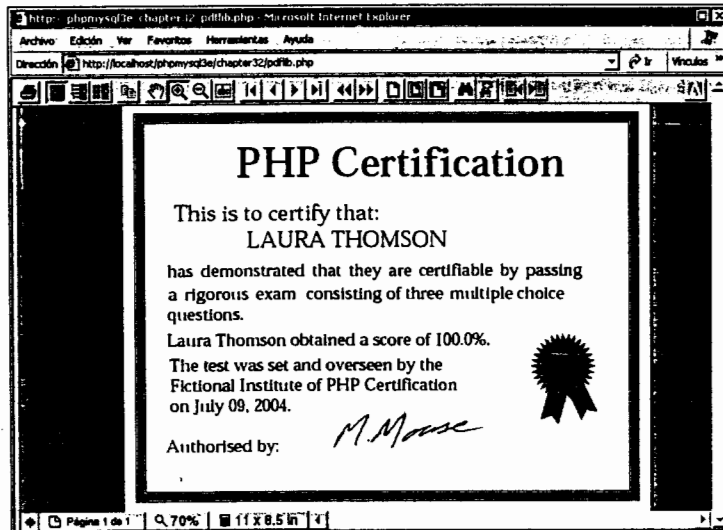


Figura 32.7. La secuencia de comandos pdfb.php dibuja el certificado en un documento PDF.

Analizaremos las partes de esta secuencia de comandos que son diferentes a las de los ejemplos anteriores.

Los visitantes tienen que obtener sus datos en un certificado, por lo que crearemos el documento en la memoria en lugar de un archivo. Si lo escribiéramos en un archivo, tendríamos que preocuparnos por mecanismos para crear nombres de archivo exclusivos, para evitar que se vean los certificados de otros usuarios y para determinar la forma de eliminar los archivos antiguos para liberar espacio en el servidor. Para crear un documento en memoria, invocamos `pdf_new()` sin parámetros seguido de una llamada a `pdf_open_file()`, como se indica a continuación:

```
$pdf = pdf_new();
pdf_open_file($pdf, '');
```

Nuestro borde simplificado estará formado por tres barras: un borde grueso y dos más estrechos, uno dentro del borde principal y otro exterior. Los dibujaremos como rectángulos.

Para situar los bordes de forma que se pueda modificar el tamaño de la página o el aspecto de los bordes, basaremos todas las posiciones de los mismos en las

variables que ya tenemos, `$width` y `$height`, y en algunas nuevas: `$inset`, `$border` y `$inner`. Utilizaremos `$inset` para especificar la anchura en puntos del borde con respecto al borde de la página, `$border` para especificar el grosor del borde principal y `$inner` para especificar la anchura del espacio entre el borde principal y los más estrechos.

Si ha dibujado con otro API gráfico, el uso de PDFlib le deparará algunas sorpresas. Si no ha leído uno de los capítulos anteriores sobre generación de imágenes, debería hacerlo ahora ya que la generación de imágenes con la biblioteca `gd` es muy similar al uso de PDFlib para lo mismo.

Los bordes estrechos son sencillos. Para crear un rectángulo, utilizamos `pdf_rect()`, que requiere como parámetros el identificador del documento PDF, la coordenada `x` y `y` de la esquina inferior izquierda del rectángulo y la anchura y la altura del rectángulo. Como queremos que el diseño sea flexible, calcularemos estos valores a partir de las variables que hemos definido:

```
pdf_rect($pdf, $inset-$inner,
 $inset-$inner,
 $width-2*($inset-$inner),
 $height-2*($inset-$inner));
```

La invocación de `pdf_rect()` establece un trazado en forma de rectángulo. Para poder dibujar esta forma, tendremos que invocar la función `pdf_stroke()`, como se indica a continuación:

```
pdf_stroke($pdf);
```

Para poder dibujar el borde principal, tendremos que especificar la anchura de las líneas, que de forma predeterminada es de 1 punto. La siguiente llamada a `pdf_setlinewidth()` la establece en puntos `$border` (en este caso 10):

```
pdf_setlinewidth($pdf, $border);
```

Una vez definida la anchura, creamos de nuevo un rectángulo con `pdf_rect()` e invocamos `pdf_stroke()` para dibujarlo.

```
pdf_rect($pdf, $inset+$border/2,
 $inset+$border/2,
 $width-2*($inset+$border/2),
 $height-2*($inset+$border/2));
pdf_stroke($pdf);
```

Después de trazar la línea de la anchura, tendremos que volver a establecerla en 1 con el siguiente código:

```
pdf_setlinewidth($pdf, 1.0);
```

Utilizaremos `pdf_show_xy()` para situar cada línea de texto en el certificado. En la mayoría de las líneas de texto, empleamos un margen izquierdo que se puede configurar (`$startx`) como coordenada `x` y un valor seleccionado a ojo como coordenada `y`. Como queremos que el título aparezca centrado en la página, tendremos

que conocer su anchura para situar la parte izquierda del mismo. Para obtener la anchura, utilizamos `pdf_stringwidth()`. La llamada

```
pdf_stringwidth($pdf, 'PHP Certification');
```

devuelve la anchura de la cadena 'PHP Certification' con la fuente y el tamaño de fuente actuales.

Al igual que con las otras versiones del certificado, incluiremos una firma como mapa de bits escaneado. Las tres siguientes instrucciones

```
$signature = pdf_open_image_file($pdf, 'gif', $path.'signature.gif',
 'mask', 0);
pdf_place_image($pdf, $signature, 200, 75, 1);
pdf_close_image($pdf, $signature);
```

abren un archivo GIF que contiene la firma, añaden la imagen a la página en la ubicación especificada y cierran el archivo GIF. También se pueden utilizar otros tipos de archivo. El único parámetro que quizás no esté demasiado claro es el quinto parámetro de `pdf_place_image()`. Esta función no se limita a añadir la imagen con su tamaño original. El quinto parámetro es un factor de escala. Hemos optado por mostrar la imagen a tamaño real y hemos utilizado 1 como factor de escala, pero podríamos haber utilizado un valor mayor para aumentarla o una fracción para reducirla.

El elemento más difícil de añadir al certificado es el sello. No podemos abrir automáticamente y añadir un metarchivo de Windows que contenga el sello que ya tenemos, pero podemos trazar cualquier forma.

Para trazar una forma con relleno como una de las cintas, podemos escribir el siguiente código.

En este caso definimos el trazo o el color de la línea en negro y el relleno o color interior en azul marino:

```
pdf_setcolor($pdf, 'fill', 'rgb', 0, 0, .4, 0); // azul oscuro
pdf_setcolor($pdf, 'stroke', 'rgb', 0, 0, 0, 0); // negro
```

A continuación definimos un polígono de cinco lados como una de las cintas y lo rellenamos:

```
pdf_moveto($pdf, 630, 150);
pdf_lineto($pdf, 610, 55);
pdf_lineto($pdf, 632, 69);
pdf_lineto($pdf, 646, 49);
pdf_lineto($pdf, 666, 150);
pdf_closepath($pdf);
pdf_fill($pdf);
```

Como también queremos que el polígono tenga un contorno, tendremos que definir el mismo trazado por segunda vez, pero invocaremos `pdf_stroke()` en lugar de `pdf_fill()`.

Como la estrella de varias puntas es una forma compleja y repetitiva, hemos escrito una función que calcula por nosotros las posiciones del trazado. La función

es `draw_star()` y requiere coordenadas *x* e *y* para el centro, el número de puntos necesarios, el radio, la longitud de los puntos, un identificador de documento PDF y un valor booleano para indicar si la forma de estrella tendrá relleno o solamente un contorno.

La función `draw_star()` utiliza conceptos de trigonometría básicos para calcular la posición de una serie de puntos para trazar nuestra estrella. En cada punto de la estrella, buscamos un punto del radio de la estrella y un punto en un círculo más pequeño `$point_size` dentro del círculo interior, y trazamos una línea entre ambos. Conviene recordar que las funciones de trigonometría de PHP como `cos()` y `sin()` trabajan con radianes y no con grados.

Por medio de una función y de algunos cálculos matemáticos podemos generar una forma compleja y repetitiva con gran precisión. Si hubiéramos necesitado un modelo de borde más complicado, podríamos haber empleado un enfoque similar.

Una vez generados todos los elementos de la página, tendremos que finalizar la página y el documento.

## Solucionar problemas con los encabezados

Un aspecto que conviene mencionar en todas estas secuencias de comandos es que tendremos que indicar al navegador qué tipo de datos vamos a enviar. Para ello enviamos un encabezado HTTP de tipo de contenido, como por ejemplo

```
header('Content-type: application/msword');
```

```
o
```

```
header('Content-type: application/pdf');
```

Debe saber que los navegadores procesan estos encabezados de forma poco coherente. En concreto, Internet Explorer suele ignorar el tipo MIME e intenta detectar automáticamente el tipo de archivo, aunque parece que en las últimas versiones se ha mejorado este problema. Algunos de nuestros encabezados pueden resultar problemáticos con encabezados de control de sesión, para lo que existen distintas soluciones. Una de ellas consiste en utilizar parámetros GET en lugar de POST o parámetros de variable de sesión. Otra solución es no utilizar PDF en línea sino que el usuario lo descargue, como indicamos en el ejemplo Hello World.

También se pueden evitar muchos de estos problemas si se escriben dos versiones del código diferentes, una para Netscape y otra para Internet Explorer.

## Ampliar el proyecto

La inclusión de tareas de evaluación más realistas mejoraría sin duda este proyecto, pero la intención de nuestro ejemplo es mostrar distintas técnicas de enviar

documentos. Entre los documentos personalizados que puede que le interese enviar en línea se pueden incluir documentos legales, formularios de pedido o solicitudes parcialmente completados o formularios para organismos gubernamentales.

## Lecturas adicionales

---

Le sugerimos que visite el sitio de Adobe si necesita información adicional sobre los formatos PDF (y FDF), <http://www.adobe.com>.

## A continuación

---

En el siguiente capítulo analizaremos las nuevas funciones XML de PHP 5 y utilizaremos PHP para conectarnos al API de servicios Web de Amazon por medio de REST y SOAP.





---

# 33

## Conectarse a servicios Web con XML y SOAP

---

---

En los últimos años, XML (Lenguaje de marcado extensible) se ha convertido en uno de los medios de comunicación más importantes. En este capítulo utilizaremos la nueva interfaz de servicios Web de Amazon para crear un carro de la compra en nuestro sitio Web local que utilice Amazon como sistema (llamaremos a esta aplicación Tahuayo, nombre de un afluente del Amazonas). Para ello utilizaremos dos métodos diferentes: SOAP y REST. REST también se conoce como XML sobre HTTP. Emplearemos la biblioteca interna SimpleXML de PHP y la biblioteca externa para implementar ambos métodos.

Nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Fundamentos de XML y SOAP
- Utilizar XML para comunicarnos con Amazon
- Analizar XML con la biblioteca SimpleXML de PHP
- Almacenar en caché las respuestas
- Comunicarse con Amazon a través de NuSOAP

### El problema

---

En este proyecto tenemos dos objetivos. El primero de ellos consiste en comprender qué son XML y SOAP y cómo utilizarlos en PHP. El segundo nos permitirá

utilizar estas tecnologías para comunicarnos con el mundo exterior. Hemos seleccionado el programa Servicios Web de Amazon como ejemplo que puede resultar-nos útil para nuestro sitio Web.

Amazon ofrece desde hace tiempo un programa asociado que le permite anunciar productos de Amazon en su propio sitio Web. Los usuarios pueden seguir un enlace hasta la página de cada producto en el sitio de Amazon. Si pulsamos sobre estos enlaces desde nuestro sitio y adquirimos dicho producto, recibiremos una pequeña comisión.

El programa de Servicios Web nos permite utilizar Amazon como si fuera un motor: se puede buscar en el mismo y mostrar los resultados desde nuestro propio sitio, o se puede llenar directamente el carro del usuario con los artículos que haya seleccionado mientras navegaba por nuestro sitio. En otras palabras, el cliente utiliza nuestro sitio hasta que quiera pasar por caja, operación que debe realizar a través de Amazon.

Las comunicaciones entre nosotros y Amazon se pueden establecer de dos formas diferentes. Por un lado, por medio de XML sobre HTTP, lo que también recibe el nombre de Transferencia de estado de representación (REST en inglés). Si por ejemplo queremos realizar una búsqueda con ayuda de este método, enviamos una solicitud HTTP normal de la información que necesitamos y Amazon responderá con un documento XML en el que se incluya la información solicitada. Tras ello, se puede analizar este documento XML y mostrar los resultados de la búsqueda al usuario final. El proceso de envío y recepción de datos a través de HTTP es muy sencillo pero la facilidad de analizar el documento resultante depende de la complejidad de éste. La segunda forma consiste en utilizar SOAP, uno de los protocolos estándar de servicios Web. Anteriormente equivalía a Protocolo de acceso a objetos simple, pero recientemente se decidió que dicho protocolo no era tan simple y que el nombre resultaba ligeramente confuso. Como resultado, el protocolo se sigue llamando SOAP, pero ya no es una sigla.

Generaremos un cliente SOAP que pueda enviar solicitudes a Amazon y recibir las correspondientes respuestas del servidor SOAP de Amazon. Tendrán la misma información que las respuestas obtenidas por medio del método XML sobre HTTP, pero utilizaremos un enfoque diferente para extraer los datos, básicamente la biblioteca NuSOAP de PHP.

Nuestro objetivo final en este proyecto es crear nuestro propio sitio Web de venta de libros que utilice Amazon como sistema. Crearemos dos versiones alternativas: una que utilice REST y otra que utilice SOAP.

## Entender XML

Nos detendremos brevemente para analizar XML y los servicios Web, en caso de que no esté familiarizado con estos conceptos.

XML es el Lenguaje de marcado extensible. La especificación está disponible en el W3C. También puede encontrar numerosa información sobre XML en el sitio XML de W3C, en la dirección <http://www.w3.org/XML>.

XML se deriva de SGML (Lenguaje de marcado generalizado estándar). Si ya conoce HTML (y suponemos que llegados a este punto del libro, sin duda lo hace), no le resultará difícil entender los conceptos de XML.

XML es un formato de texto para documentos basado en etiquetas. Como ejemplo de documento XML, en el listado 33.1 se incluye una de las respuestas que envía Amazon como contestación a una solicitud XML sobre HTTP.

Listado 33.1. Documento XML que describe la primera edición de este libro.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<ProductInfo xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xsi:noNamespaceSchemaLocation="http://xml.amazon.com/schemas2/dev-
heavy.xsd">
 <Details url="http://www.amazon.com/exec/obidos/redirect?
tag=tangledwebdesign&creative=XXXXXXXXXXXX&camp=2025&link_code=sm2&path=ASIN/0672317842">
 <Asin>0672317842</Asin>
 <ProductName>PHP and MySQL Web Development</ProductName>
 <Catalog>Book</Catalog>
 <Authors>
 <Author>Luke Welling</Author>
 <Author>Laura Thomson</Author>
 </Authors>
 <ReleaseDate>30 March, 2001</ReleaseDate>
 <Manufacturer>Sams</Manufacturer>
 <ImageUrlSmall>
 http://images.amazon.com/images/P/0672317842.01.THUMBZZZ.jpg
 </ImageUrlSmall>
 <ImageUrlMedium>
 http://images.amazon.com/images/P/0672317842.01.MZZZZZZZ.jpg
 </ImageUrlMedium>
 <ImageUrlLarge>
 http://images.amazon.com/images/P/0672317842.01.LZZZZZZZ.jpg
 </ImageUrlLarge>
 <ListPrice>$49.99</ListPrice>
 <OurPrice>$34.99</OurPrice>
 <UsedPrice>$31.95</UsedPrice>
 <ThirdPartyNewPrice>$31.75</ThirdPartyNewPrice>
 <SalesRank>312</SalesRank>
 <Lists>
 <ListId>3KZW1EV9QMB5F</ListId>
 <ListId>22YC01IGPIZJ3</ListId>
 <ListId>Y2I9B362QXVX</ListId>
 </Lists>
 <BrowseList>
 <BrowseNode>
 <BrowseName>PHP (Computer program language</BrowseName>
 </BrowseNode>
 <BrowseNode>
 <BrowseName>SQL (Computer program language</BrowseName>
 </BrowseNode>
 <BrowseNode>
 <BrowseName>Web sites</BrowseName>
 </BrowseNode>
 </BrowseList>
 </Details>
</ProductInfo>
```

```

<BrowseNode>
 <BrowseName>Design</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>SQL (Computer language)</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>Sql (Programming Language)</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>Computer Networks</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>Computer Bks - Languages / Programming</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>Computers</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>Programming Languages - General</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>Internet - Web Site Design</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>Database Management - SQL Server</BrowseName>
</BrowseNode>
<BrowseNode>
 <BrowseName>Programming Languages - SQL</BrowseName>
</BrowseNode>
</BrowseList>
<Media>Paperback</Media>
<NumMedia>1</NumMedia>
<Isbn>0672317842</Isbn>
<Availability>Usually ships within 24 hours</Availability>
<SimilarProducts>
 <Product>0735709211</Product>
 <Product>1861003730</Product>
 <Product>073570970X</Product>
 <Product>1861006918</Product>
 <Product>0596000413</Product>
</SimilarProducts>
</Details>
</ProductInfo>

```

El documento comienza con la siguiente línea:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```

Es una declaración estándar que nos indica que el siguiente documento será XML y utilizará la codificación de caracteres UTF-8.

Fijese en el cuerpo del documento. Está enteramente formado por pares de etiquetas de apertura y de cierre como por ejemplo:

```
<ProductName>PHP and MySQL Web Development</ProductName>
```

ProductName es un elemento, al igual que lo sería en HTML. Y, al igual que en HTML, podemos anidar elementos:

```

<Authors>
 <Author>Luke Welling</Author>
 <Author>Laura Thomson</Author>
</Authors>

```

Como sucede también en HTML, los elementos pueden tener atributos:

```

<Details url="http://www.amazon.com/exec/obidos/redirect?tag=
tangledwebdesign&26creative=XXXXXXXXXXXX&26camp=2025&26link_code
=xm2&26path=ASIN/0672317842">

```

Este elemento Details tiene un único atributo url. Como el URL es extenso, se ha dividido en varias líneas de código.

También existen diferencias con respecto a HTML. En primer lugar, todas las etiquetas de apertura deben tener una etiqueta de cierre. La excepción a esta regla son los elementos vacíos que se abren y cierran en una misma etiqueta, ya que no encierran texto alguno. Si está familiarizado con XHTML habrá comprobado que se utiliza la etiqueta <br /> en lugar de <br> por esta razón.

Además, todos los elementos deben anidarse correctamente. Un analizador HTML podría pasar por alto <b><i>Texto</b></i> pero para que se considere código XML o XHTML válido, las etiquetas tendrían que anidarse correctamente: <b><i>Texto</i></b>.

La principal diferencia entre XML y HTML es que da la sensación de que creamos nuestras propias etiquetas sobre la marcha. Se debe a la flexibilidad de XML. Podemos estructurar nuestros documentos para que coincidan con los datos que queremos almacenar. Podemos formalizar la estructura de los documentos XML si escribimos una DTD (Definición de tipo de documento) o un Esquema XML. Ambos documentos se utilizan para describir la estructura de un determinado documento XML. Si lo prefiere, diremos que la DTD o el Esquema son como la declaración de una clase y que el documento XML es como una instancia de dicha clase. En nuestro ejemplo no utilizaremos DTD ni Esquemas.

Puede leer la DTD de Amazon para este documento en la siguiente dirección <http://xml.amazon.com/schemas2/dev-heavy.dtd>. Puede leer el Esquema XML en <http://xml.amazon.com/schemas2/dev-heavy.xsd>.

En algunos navegadores no podrá abrir el archivo DTD, ya que tratan de analizar la DTD como XML y se producen confusiones. Sin embargo, puede descargarlo y leerlo en el editor que prefiera. El Esquema XML debería poder abrirlo directamente en su navegador.

Habrà comprobado que, aparte de la declaración XML inicial, la totalidad del cuerpo del documento se incluye dentro del elemento ProductInfo. Es lo que se denomina elemento raíz del documento. Veámoslo con más detalle:

```

<ProductInfo xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
 xsi:noNamespaceSchemaLocation="http://xml.amazon.com/schemas2/
 dev-heavy.xsd">

```

Comprobará que tiene algunos elementos poco habituales. Se denominan Espacios de nombres XML. Para los objetivos de este proyecto no es necesario que comprenda los espacios de nombres, pero pueden resultar muy útiles. La idea básica es calificar nombres de elementos y atributos con un espacio de nombres para que los nombres comunes no produzcan errores al utilizar documentos de diferentes fuentes.

Si necesita más información sobre espacios de nombres, puede leer el documento "Namespaces in XML Recommendations", en la dirección <http://www.w3.org/TR/REC-xml-names>.

Si quiere conocer más sobre XML, existe una amplia variedad de fuentes. El sitio de W3C es un excelente punto de partida y, literalmente, existen cientos de libros y tutoriales Web. ZVON.org es uno de los mejores basado en la Web.

## Servicios Web

Los servicios Web son interfaces de aplicación que se ofrecen a través de la World Wide Web. Puede considerar un servicio Web como una clase que expone sus métodos públicos a través de la Web. Los servicios Web se han hecho muy populares y algunos de los principales nombres del sector empresarial ofrecen su funcionalidad a través de este tipo de servicios. Por ejemplo, Google, Amazon, eBay y PayPal ofrecen en la actualidad una gran variedad de servicios Web. Después de que en este capítulo definamos un cliente a la interfaz de Amazon, comprobaremos que la creación de una interfaz cliente a Google resulta muy sencilla. Encontrará más información al respecto en <http://www.google.com/apis>.

Una lista cada vez más amplia de servicios Web se encuentra disponible en <http://www.xmethods.net>.

Existen diversos protocolos básicos implicados en esta metodología de invocación de funciones remotas. Los dos más importantes son SOAP y WSDL.

## SOAP

SOAP es un protocolo de mensajería dirigido por solicitudes y respuestas que permite a los clientes invocar servicios Web y permite a los servidores responder. Todos los mensajes SOAP, ya sean solicitudes o respuestas, son simples documentos XML. En el listado 33.2 se recoge un ejemplo de las solicitudes SOAP que podemos enviar a Amazon.

**Listado 33.2.** Solicitud SOAP de una búsqueda basada en ASIN.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<SOAP-ENV:Envelope xmlns:SOAP-ENV="http://schemas.xmlsoap.org/soap/
envelope/"
 xmlns:SOAP-ENC="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/"
 xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
 xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
```

```
SOAP-ENV:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/"
<SOAP-ENV:Body>
 <namespl:AsinSearchRequest xmlns:namespl="urn:PI/DevCentral/SoapService">
 <AsinSearchRequest xsi:type="m:AsinRequest">
 <asin >0060518057</asin>
 <tag >your-associate-id</tag>
 <type >heavy</type>
 <dev-tag >your-dev-tag</dev-tag>
 </AsinSearchRequest>
 </namespl:AsinSearchRequest>
</SOAP-ENV:Body>
</SOAP-ENV:Envelope>
```

El mensaje SOAP comienza con la declaración de que se trata de un documento XML. El elemento raíz de todos los mensajes SOAP es el sobre SOAP. Dentro de éste se incluye el elemento Body, que contiene la verdadera solicitud.

Esta solicitud es una AsinSearchRequest, que pide al servidor Amazon que busque un determinado artículo en la base de datos en función del ASIN, el número de artículo estándar de Amazon.com. Se trata de un identificador exclusivo asignado a cada uno de los productos de la base de datos de Amazon.com.

AsinSearchRequest es una especie de llamada de función en un equipo remoto y los elementos que contiene este elemento podrían ser los parámetros que se pasan a dicha función. En este caso, pasamos un ASIN para el libro de *Dilbert Way of the Weasel*. También será necesario pasar la etiqueta, que es su Id. de asociado, el tipo de búsqueda que se va a realizar (heavy o lite) y el dev-tag, el valor que le asigna Amazon.com. El tipo de elemento indica al servicio si queremos información general (lite) o toda la información disponible (heavy).

La respuesta a esta solicitud es muy similar al documento XML que vimos en el listado 33.1, pero se encierra en un sobre SOAP.

Al trabajar con SOAP, tendremos que generar solicitudes SOAP e interpretar respuestas por medio de programación con ayuda de una biblioteca SOAP, independientemente del lenguaje de programación que utilicemos. Es muy positivo ya que nos evita tener que generar la solicitud SOAP e interpretar la respuesta manualmente.

## WSDL

WSDL significa Lenguaje de descripción de servicios Web. Se emplea para describir la interfaz a los servicios disponibles de un determinado sitio Web. Si quiere ver el documento WSDL que describe los servicios Web de Amazon que utilizaremos en este capítulo, lo encontrará en la dirección <http://soap.amazon.com/schemas2/AmazonWebServices.wsdl>.

Como comprobará si utiliza este enlace, los documentos WSDL son considerablemente más complejos que los mensajes SOAP. Si tiene la oportunidad, tendrá que generarlos e interpretarlos mediante programación.

Si quiere saber más sobre WSDL, puede consultar el proyecto de W3C en la dirección <http://www.w3.org/TR/wsdl20>.

Al cierre de la edición de este libro, WSDL no era todavía una Recomendación W3C por lo que es posible que se modifique. Sin embargo esto no ha impedido a los programadores que lo utilicen con gran entusiasmo. Pero al igual que todas las piezas del puzzle que componen los servicios Web, siempre puede cambiar debido a su novedad.

## Componentes de la solución

Para generar nuestra solución, tendremos que detenernos en diferentes aspectos. Además de los elementos más evidentes, como la interfaz de carro de la compra que mostrar a los clientes y el código para conectarse a Amazon, se necesitan otros componentes.

Tras recuperar un documento XML, el código debe analizarlo para extraer la información que mostrará el carro. Para cumplir los requisitos de Amazon y mejorar el rendimiento, tendremos que tener en cuenta el almacenamiento en caché. Por último, como el paso por caja tendrá que realizarse en Amazon, necesitamos algún tipo de funcionalidad para pasar los contenidos del carro del usuario a Amazon y pasar al usuario a dicho servicio.

## Crear un carro de la compra

Será necesario generar un carro de la compra como interfaz de nuestro sistema, algo que ya hemos hecho en un capítulo anterior. Como los carros de la compra no son la parte principal de este proyecto, utilizaremos una aplicación simplificada. Basta con proporcionar un carro básico para poder realizar el seguimiento de lo que quiere comprar el cliente e informar de ello a Amazon en el momento de efectuar la compra.

## Utilizar las interfaces de servicios Web de Amazon

Para utilizar la interfaz de servicios Web de Amazon, tendrá que descargar el paquete Amazon Web Services Developers' Kit, de <http://www.amazon.com/gp/aws/landing.html>.

También tendrá que solicitar, en el mismo sitio, un Developer Token. Se utilizará para identificar las solicitudes que remita a Amazon.

También puede obtener un Id. de asociado a Amazon, que le permitirá recibir una comisión si los usuarios realizan compras a través de su interfaz.

Una vez descargado el paquete, léalo. Incluye documentación sobre el funcionamiento de la interfaz y ejemplos de código en distintos lenguajes, incluyendo PHP.

Antes de poder descargarlo, tendrá que aceptar el contrato de licencia. Conviene que lo lea atentamente, ya que no se trata del típico contrato de licencia. Algunas de las condiciones importantes durante la implementación son las siguientes:

- No debe realizar más de una solicitud por segundo.
- Debe almacenar en caché los datos que provengan de Amazon.
- Puede debe almacenar en caché datos durante 24 horas y algunos atributos estables durante un máximo de tres meses.
- Si almacena en caché los precios y la disponibilidad durante más de una hora, tendrá que indicarlo en la página.
- Debe vincular todos los datos de Amazon a la página de Amazon y no puede vincular texto o gráficos descargados de Amazon a otros sitios Web comerciales.

Con un nombre de dominio difícil de pronunciar, sin promoción y sin una razón aparente para utilizar Tahuayo.com en lugar de acceder directamente a Amazon.com, no tendremos que hacer nada más para conseguir menos de una solicitud por segundo. Hemos implementado el almacenamiento en caché para cumplir las condiciones expuestas anteriormente. Almacenamos en caché las imágenes durante 24 horas y los datos de los productos (incluyendo los precios) durante una hora.

Hemos optado por ignorar el punto 5. Queremos que los artículos de la página principal estén vinculados a páginas de nuestro sitio y que solamente se vinculen a Amazon cuando estén completos.

## Analizar XML

La primera interfaz que ofrece Amazon a sus servicios Web es a través de REST. Esta interfaz acepta una solicitud HTTP normal y devuelve un documento XML. Para utilizar esta interfaz tendremos que analizar la respuesta XML que nos envíe Amazon. Para ello utilizaremos la biblioteca SimpleXML de PHP. Requiere al menos la versión 5.0.0 de PHP pero está habilitada de forma predeterminada.

## Utilizar SOAP con PHP

La otra interfaz que ofrece los mismos servicios Web es SOAP. Para acceder a ellos por medio de SOAP, tendremos que utilizar una de las diferentes bibliotecas SOAP de PHP. Existe una biblioteca SOAP incorporada pero como no siempre está disponible, puede utilizar la biblioteca NuSOAP, ya que al estar escrita en PHP no es necesario compilarla. Se trata de un solo archivo que se invoca a través de `require_once()`. NuSOAP está disponible en <http://dietrich.ganx4.com/nusoap>, bajo Lesser GPL, es decir, la debe utilizar en aplicaciones que no sean gratuitas.

## Almacenar en caché

Como hemos mencionado anteriormente, una de las condiciones que impone Amazon a los programadores es que los datos descargados de Amazon a través de

los servicios Web se deben almacenar en caché. En nuestra solución, tendremos que encontrar una forma de almacenar y reutilizar los datos que descarguemos hasta que se pase su fecha de utilización.

## Presentación de la solución

En este proyecto volveremos a utilizar un enfoque dirigido a eventos para escribir nuestro código, como hicimos en capítulos anteriores. No dibujaremos un diagrama de flujo del sistema ya que éste cuenta con escasas pantallas y los enlaces entre las mismas son muy sencillos. Los usuarios comenzarán en la pantalla principal de Tahuayo (véase la figura 33.1).

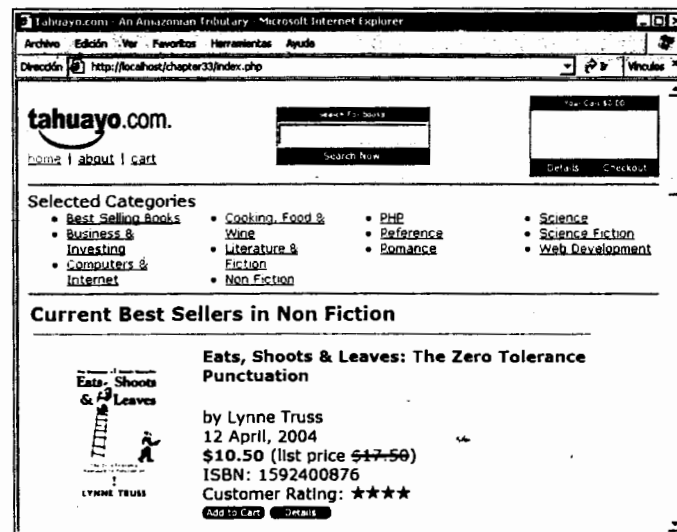


Figura 33.1. La primera pantalla de Tahuayo muestra todas las características principales del sitio: navegación entre categorías, búsquedas y el carro de la compra.

Como puede comprobar, las características principales del sitio son la pantalla Selected Category y los artículos de dichas categorías. De forma predeterminada, en la página principal mostramos la categoría Current Best Sellers. Si un usuario pulsa sobre otra categoría, accederá a una pantalla similar para la misma.

Un pequeño inciso terminológico antes de continuar. Amazon se refiere a las categorías como nodos de navegación. Verá que esta expresión se utiliza a lo largo del código y en la documentación oficial.

La documentación proporciona una lista parcial de los nodos de navegación más populares. Además, si quiere uno en concreto, puede acceder al sitio normal de Amazon.com y leerlo desde el URL, pero no se puede obtener una lista completa.

Si se fija, verá que en la parte inferior de la página hay más libros y enlaces a páginas adicionales de los que se pueden ver en esta imagen. Mostraremos 10 libros por página, junto con enlaces a un máximo de 30 páginas. Este valor de 10 por página lo establece Amazon. El límite de 30 páginas es una decisión arbitraria personal.

Desde aquí, los usuarios pueden pulsar sobre la información detallada de cada libro. En la figura 33.2 se puede ver esta pantalla.

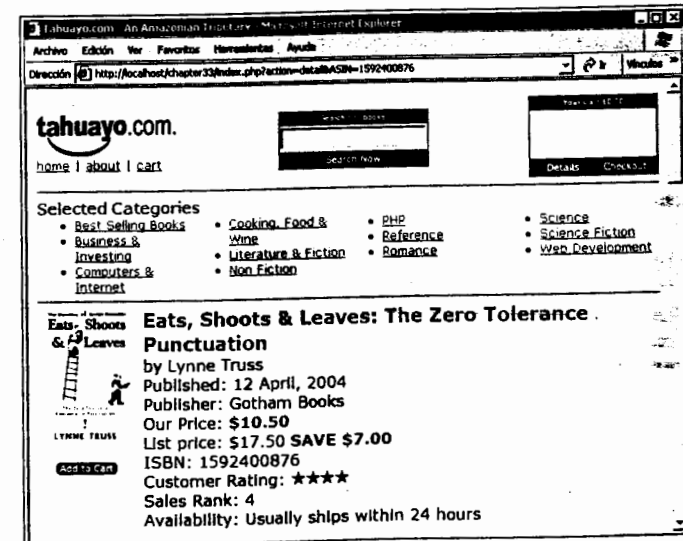


Figura 33.2. La página de detalles muestra información adicional sobre un determinado libro, incluyendo productos similares y críticas.

Aunque no cabe en una sola figura, mostramos la práctica totalidad de la información que nos envía Amazon con una solicitud a esta página. Hemos optado por omitir las partes dirigidas a otros productos que no sean libros así como la lista de categorías en las que se incluye el libro.

Si el usuario pulsa sobre la imagen de la portada, podrá ver una versión de mayor tamaño de la misma.

Habrá reparado en el cuadro de búsqueda situado en la parte superior de la pantalla. Esta función ejecuta una búsqueda de palabras clave en nuestro sitio y en el catálogo de Amazon a través de su interfaz de servicios Web. En la figura 33.3 se muestra un ejemplo del resultado que devuelve una de estas búsquedas.

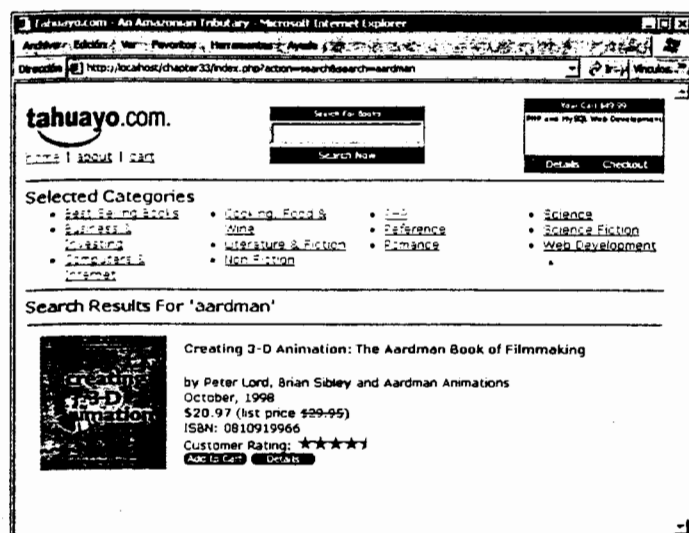


Figura 33.3. Resultados de la búsqueda aardman.

Aunque sólo mostramos algunas categorías, los clientes pueden acceder a cualquier libro por medio de la opción de búsqueda así como desplazarse hasta libros concretos. Cada libro tiene un enlace Add to Cart (Añadir al carro). Al pulsar sobre este enlace o sobre el enlace Details (Detalles) se accede a los contenidos del carro, como se muestra en la figura 33.4.

Por último, cuando un cliente pasa por caja al pulsar sobre uno de los enlaces Checkout, enviamos los detalles de su carro de la compra a Amazon y le llevamos hasta allí. Accederá a una página similar a la de la figura 33.5.

Con esto debería comprender lo que queremos hacer al generar nuestra propia interfaz de usuario y utilizar Amazon como sistema.

Como vamos a utilizar de nuevo el enfoque dirigido por eventos, la mayor parte de la lógica de toma de decisiones se encuentra en un solo archivo, `index.php`. En la tabla 33.1 se resumen los archivos de esta aplicación.

Tabla 33.1. Archivos de la aplicación Tahuayo.

| Nombre del archivo         | Tipo                 | Descripción                        |
|----------------------------|----------------------|------------------------------------|
| <code>index.php</code>     | Aplicación           | El archivo de aplicación principal |
| <code>about.php</code>     | Aplicación           | Muestra la página About            |
| <code>constants.php</code> | Archivo de inclusión | Define constantes globales         |

| Nombre del archivo                    | Tipo                 | Descripción                                                                                   |
|---------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>topbar.php</code>               | Archivo de inclusión | Genera la barra de información que aparece en la parte superior de todas las páginas y la CSS |
| <code>bottom.php</code>               | Archivo de inclusión | Genera el pie de página de todas las páginas                                                  |
| <code>AmazonResultSet.php</code>      | Archivo de clases    | Contiene la clase de PHP que almacena el resultado de cada una de las consultas Amazon        |
| <code>Product.php</code>              | Archivo de clases    | Contiene la clase de PHP que almacena información sobre un determinado libro                  |
| <code>bookdisplayfunctions.php</code> | Funciones            | Contiene funciones que permiten mostrar un libro y una lista de libros                        |
| <code>cachefunctions.php</code>       | Funciones            | Contiene funciones para realizar el almacenamiento en caché requerido por Amazon              |
| <code>cartfunctions.php</code>        | Funciones            | Contiene funciones relacionadas con el carro de la compra                                     |
| <code>categoryfunctions.php</code>    | Funciones            | Contiene funciones que permiten recuperar y mostrar una categoría                             |
| <code>utilityfunctions.php</code>     | Funciones            | Contiene una conjunto de funciones de utilidad que se utilizan a lo largo de la aplicación    |

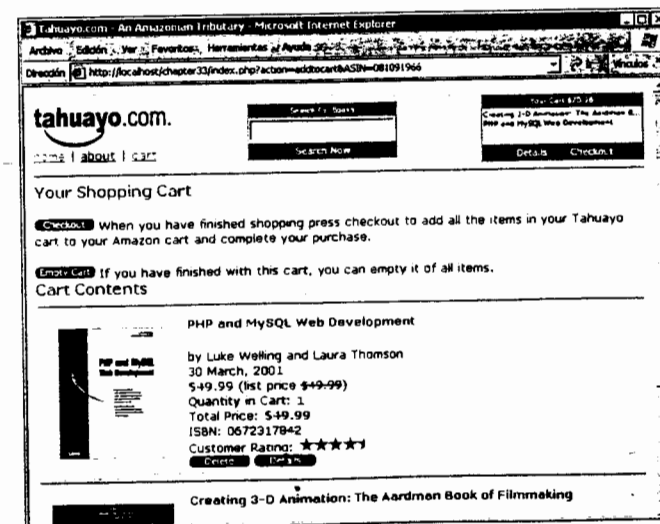


Figura 33.4. Desde la página del carro de la compra se pueden borrar artículos, vaciar el carro o pasar por caja.

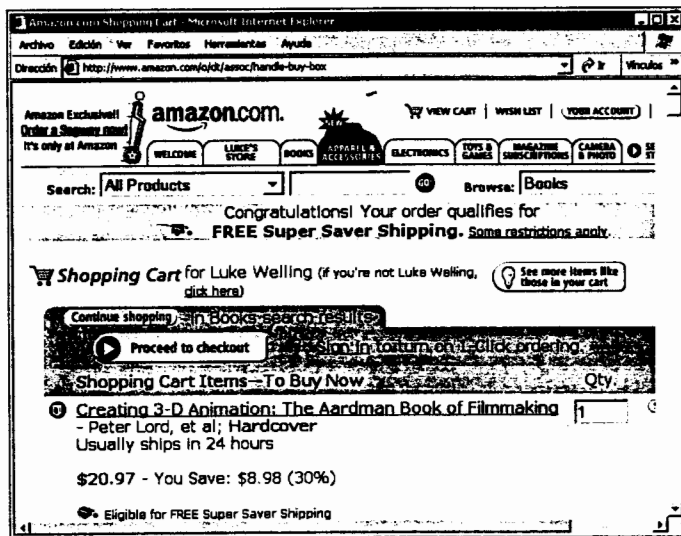


Figura 33.5. Los artículos que estaban en el carro del cliente en Tahuayo aparecen ahora en su carro de Amazon.

También necesitará el archivo `nusoap.php` que mencionamos anteriormente, ya que es obligatorio en estos archivos. NuSOAP se encuentra en el directorio del CD-ROM correspondiente a este capítulo, pero puede reemplazarlo por la nueva versión que encontrará en <http://dietrich.ganx4.com/nusoap/index.php>.

En primer lugar analizaremos el archivo de aplicación principal, `index.php`.

## Aplicación principal

El archivo de aplicación `index.php` se muestra en el listado 33.3.

Listado 33.3. `index.php`. Archivo de aplicación principal.

```
<?php
// utilizaremos únicamente una variable de sesión, 'cart', para almacenar
// los contenidos del carro
session_start();

require_once('constants.php');
require_once('Product.php');
require_once('AmazonResultSet.php');
require_once('utilityfunctions.php');
require_once('bookdisplayfunctions.php');
require_once('cartfunctions.php');
```

```
require_once('categoryfunctions.php');

// éstas son las variables que esperamos del exterior.
// Se validarán y convertirán en globales
$external = array('action', 'ASIN', 'mode', 'browseNode', 'page',
'search');

// las variables pueden venir de Get o Post
// convierta todas las variables externas esperadas en nombres globales cortos
foreach ($external as $e)
{
 if(@$REQUEST[$e])
 $$e = $REQUEST[$e];
 else
 $$e = '';

 $$e = trim($$e);
}

// valores predeterminados para las variables globales
if($mode = '')
 $mode = 'books'; // No se han probado otros modos
if($browseNode = '')
 $browseNode = 53; // 53 corresponde a libros superventas que no son de ficción
if($page = '')
 $page = 1; // Primera página - hay 10 artículos por página

// validar/recortar entrada
if(!ereg('^([A-Z0-9]+$', $ASIN)) // los ASIN deben ser alfanuméricos
 $ASIN = '';
if(!ereg('^([a-z]+$', $mode)) // el modo debe ser alfabético
 $mode = 'books';
$page=intval($page); // las páginas y los browseNode deben ser enteros
$browseNode = intval($browseNode);
// puede resultar confuso, pero eliminamos caracteres de
// $search; es aconsejable modificarlo ahora para que se muestre en el título
$search = safeString($search);

if(!isset($_SESSION['cart']))
{
 session_register('cart');
 $_SESSION['cart'] = array();
}

// tareas que debe realizar antes de mostrar la barra superior
if($action == 'addtocart')
 addToCart($_SESSION['cart'], $ASIN, $mode);
if($action == 'deletefromcart')
 deleteFromCart($_SESSION['cart'], $ASIN);
if($action == 'emptycart')
 $_SESSION['cart'] = array();

// muestre la barra superior
require_once('topbar.php');

// bucle de eventos principal. Reacciona a acciones del usuario en la
```



```
// página de invocación
switch ($action)
{
 case 'detail' :
 showCategories($mode);
 showDetail($ASIN, $mode);
 break;

 case 'addtocart' :
 case 'deletefromcart' :
 case 'emptycart' :
 case 'showcart' :
 echo "<hr /><h1>Your Shopping Cart</h1>";
 showCart($_SESSION['cart'], $mode);
 break;

 case 'image' :
 showCategories($mode);
 echo "<h1>Large Product Image</h1>";
 showImage($ASIN, $mode);
 break;

 case 'search' :
 showCategories($mode);
 echo "<h1>Search Results For '$search'</h1>";
 showSearch($search, $page, $mode);
 break;

 case 'browsenode':
 default:
 showCategories($mode);
 $category = getCategoryName($browseNode);
 if (!$category || $category == 'Best Selling Books')
 {
 echo "<h1>Current Best Sellers</h1>";
 }
 else
 {
 echo "<h1>Current Best Sellers in $category</h1>";
 }
 showBrowseNode($browseNode, $page, $mode);
 break;
}
require ('bottom.php');
?>
```

Analizamos este archivo. En primer lugar crearemos una sesión. Almacenaremos el carro de la compra del usuario como variable de sesión, como hemos hecho anteriormente.

Tras ello incluiremos varios archivos. La mayoría son funciones que describiremos más adelante, pero nos detendremos en el primero de ellos. Este archivo, `constants.php`, define importantes constantes que se utilizarán a lo largo de la aplicación. Los contenidos de `constants.php` se muestran en el listado 33.4.

#### Listado 33.4. `constants.php`. Declaración de variables y constantes globales clave.

```
<?php
// se puede realizar la conexión a esta aplicación por medio de REST (XML
// sobre HTTP) o SOAP
// define la versión de METHOD que quiera seleccionar.
define('METHOD', 'SOAP');
define('METHOD', 'REST');

// asegúrese de crear el directorio caché, para que se pueda escribir
define('CACHE', 'cache'); // ruta a los archivos en caché
define('ASSOCIATEID', 'webservices-20'); //añada aquí su Id. de asociado
define('DEVTAG', 'XXXXXXXXXXXXXXX'); // añada aquí su etiqueta de desarrollador

//proporcione un error si se ejecuta el software con la devtag ficticia
if(DEVTAG != 'XXXXXXXXXXXXXXX')
{
 die ('You need to sign up for an Amazon.com developer tag at<a href =
 "http://associates.amazon.com/exec/panama/associates/join/
 developer/application.html/ref=sc_bb_l_0/002">Amazon
 when you install this software. You should probably sign up
 for an associate ID at the same time. Edit the file constants.php.');
}

// lista (parcial) de browseNode de Amazon.
$categoryList = array(5=>'Computers & Internet', 3510=>'Web Development',
295223=>'PHP', 17=>'Literature and Fiction',
3=>'Business & Investing', 53=>'Non Fiction',
23=>'Romance', 75=>'Science', 21=>'Reference',
6 =>'Food & Wine', 27=>'Travel',
16272=>'Science Fiction'
);
?>
```

Esta aplicación se ha desarrollado para utilizar REST o SOAP. Puede indicar cuál va a utilizar si cambia el valor de la constante `METHOD`.

La constante `CACHE` contiene la ruta a la caché de los datos que descargaremos de Amazon. Puede cambiarla por la ruta que quiera utilizar en su sistema. La constante `ASSOCIATED` almacena el valor de su Id. de asociado. Si lo envía a Amazon con transacciones, recibirá una comisión. Cámbielo por su Id. de asociado. La constante `DEVTAG` almacena el valor del identificador de programador que Amazon le asigna al registrarse. Tendrá que cambiarlo por su propia etiqueta de programador o la aplicación no funcionará. Puede solicitar una etiqueta en <http://www.amazon.com/gp/aws/landing.html>.

Volvamos a `index.php`. Contiene algunos preliminares así como el bucle de eventos principal. En primer lugar extraemos todas las variables entrantes de la matriz superglobal `$_REQUEST` que provengan a través de GET o POST. Tras ello, definimos valores predeterminados para ciertas variables globales estándar que determinan qué se mostrará posteriormente, como se indica a continuación:

```
// valores predeterminados para las variables globales
if($mode == '')
```

```
$mode = 'books'; // No se han probado otros modos
if($browseNode = '')
 $browseNode = 53; // 53 corresponde a libros superventas que no son de ficción
if($page = '')
 $page = 1; // Primera página - hay 10 artículos por página
```

Hemos definido la variable `mode` con el valor `books`. Amazon admite otros muchos modos (tipos de productos) pero en esta aplicación sólo nos centraremos en libros. No debe resultarles complicado modificar el código de este capítulo si quiere trabajar con otras categorías. El primer paso consistirá en restablecer `$mode`. Tendrá que revisar la documentación de Amazon para ver qué otros atributos se devuelven para productos que no sean libros y eliminar el lenguaje específico de los libros de la interfaz de usuario.

La variable `browseNode` se utiliza para especificar qué categoría de libros queremos mostrar. Debe configurarse si el usuario ha pulsado uno de los enlaces `Selected Categories`. Si no se configura, por ejemplo, cuando el usuario accede por primera vez al sitio, la definiremos como 53. Los nodos de navegación de Amazon son simples enteros que identifican a una categoría. El valor 53 representa la categoría `Non-Fiction Books`, que es la que mostramos en la página inicial.

La variable `page` se utiliza para indicar a Amazon qué subconjunto de los resultados queremos mostrar dentro de una determinada categoría. La página 1 contiene los resultados del 1 al 10, la página 2 los resultados del 11 al 20 y así sucesivamente. Amazon define el número de artículos por página, algo que no podemos controlar personalmente. Evidentemente podríamos mostrar dos o más "páginas" Amazon de datos en una de cada cuatro páginas pero 10 es un número razonable.

A continuación, limpiamos los datos que hayamos recibido, ya sea a través del cuadro de búsqueda o por medio de parámetros GET o POST:

```
//validar/recortar entradas
if(!ereg('^[A-Z0-9]+$', $ASIN)) // los ASIN deben ser alfanuméricos
 $ASIN = '';
if(!ereg('^[a-z]+$', $mode)) // el modo debe ser alfabético
 $mode = 'books';
$page=intval($page); // las páginas y los browseNodes deben ser enteros
$browseNode = intval($browseNode);
// puede resultar confuso, pero eliminamos caracteres de $search;
// es aconsejable modificarlo ahora para que se muestre en el título
$search = safeString($search);
```

Nada nuevo. La función `safeString()` se encuentra en el archivo `utilityfunctions.php`. Simplemente elimina todos los caracteres que no sean alfanuméricos de la cadena a través de un reemplazo de función convencional. Como ya hemos mencionado esta operación anteriormente, no la describiremos.

La razón principal por la que tenemos que validar las entradas es que utilizaremos las entradas del usuario para crear nombres de archivo en la caché. Podríamos tener serios problemas si permitiéramos que los usuarios incluyeran `..` o `/` en sus entradas.

Seguidamente configuramos el carro de la compra del usuario, en caso de que no tenga uno:

```
if(!isset($_SESSION['cart']))
{
 session_register('cart');
 $_SESSION['cart'] = array();
}
```

Antes de poder mostrar la información en la barra superior de la página (véase la figura 33.1) tendremos que ocuparnos de un par de aspectos. En esta barra superior se muestra una imagen del carro de la compra. Por lo tanto, conviene que la variable `cart` esté actualizada antes de poder representarla.

```
// tareas que deben realizarse antes de mostrar la barra superior
if($action = 'addtocart')
 addToCart($_SESSION['cart'], $ASIN, $mode);
if($action = 'deletefromcart')
 deleteFromCart($_SESSION['cart'], $ASIN);
if($action = 'emptycart')
 $_SESSION['cart'] = array();
```

En este caso, según sea necesario, añadimos o eliminamos artículos del carro antes de mostrarlo. Volveremos a estas funciones cuando analicemos el carro de la compra y el pago. Si quiere verlas ahora, las encontrará en el archivo `cartfunctions.php`. Por el momento las dejaremos de lado ya que primero conviene entender la interfaz de Amazon.

Tras ello, incluimos el archivo `topbar.php`, que simplemente contiene HTML, una hoja de estilo y una sola invocación a la llamada `ShowSmallCart()` (de `cartfunctions.php`). De esta forma se muestra el pequeño resumen del carro de la compra que aparece en la esquina superior derecha de las imágenes. Volveremos a analizarlo cuando describamos las funciones del carro.

Por último, llegamos al bucle de control de eventos principal. En la tabla 33.2 se recoge un resumen de las posibles acciones.

Tabla 33.2. Posibles acciones en el bucle de eventos principal.

| Acción                      | Descripción                                                               |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| <code>browseNode</code>     | Muestra libros de la categoría especificada. Es la acción predeterminada. |
| <code>detail</code>         | Muestra los detalles de un determinado libro.                             |
| <code>image</code>          | Muestra una versión ampliada de la portada del libro.                     |
| <code>search</code>         | Muestra los resultados de la búsqueda de un usuario.                      |
| <code>addtocart</code>      | Añade un artículo al carro de la compra del usuario.                      |
| <code>deletefromcart</code> | Elimina un artículo del carro de la compra del usuario.                   |
| <code>emptycart</code>      | Vacía el carro de la compra.                                              |
| <code>showcart</code>       | Muestra los contenidos del carro.                                         |

Como puede comprobar, las primeras cuatro acciones de la tabla están relacionadas con la recuperación y la representación de información de Amazon. Las cuatro siguientes están relacionadas con el carro de la compra.

Todas las acciones que recuperan datos de Amazon funcionan de forma similar. Veremos un ejemplo en el que se recuperan datos de libros en una determinada categoría (browsenode).

## Mostrar los libros de una categoría

El código que se ejecuta cuando la acción es browsenode (ver una categoría) es el siguiente:

```
showCategories($mode);
$category = getCategoryName($browseNode);
if(!$category || $category = 'Best Selling Books')
{
 echo '<h1>Current Best Sellers</h1>';
}
else
{
 echo "<h1>Current Best Sellers in $category</h1>";
}
showBrowseNode($browseNode, $page, $mode);
```

La función showCategories() muestra la lista de categorías seleccionadas que aparecen en la parte superior de la mayoría de las páginas. La función getCategoryName() devuelve el nombre de la categoría actual si se proporciona su número browsenode(). La función showBrowseNode() muestra una página de libros en dicha categoría.

En primer lugar nos detendremos brevemente en la función showCategories(). El código de esta función se recoge en el listado 33.5.

**Listado 33.5.** Función showCategories() de categoryfunctions.php. Una lista de categorías.

```
//muestre una lista inicial de categorías populares
function showCategories($mode)
{
 global $categoryList;
 echo '<hr /><h2>Selected Categories</h2>';

 if($mode == 'books')
 {
 asort($categoryList);

 $categories = count($categoryList);
 $columns = 4;
 $rows = ceil($categories/$columns);

 echo '<table border = "0" cellpadding = "0" cellspacing = "0" width = "100%"><tr>';
```

```
reset($categoryList);

for($col = 0; $col<$columns; $col++)
{
 echo '<td width = "'.(100/$columns).'" valign = "top">';
 for($row = 0; $row<$rows; $row++)
 {
 $category = each($categoryList);
 if($category)
 {
 $browseNode = $category['key'];
 $name = $category['value'];
 echo "$name";
 }
 }
 echo '</td>';
}
echo '</tr></table><hr />';
}
```

Esta función utiliza una matriz denominada categoryList() declarada en el paquete categoryfunctions.php para asignar números browsenode a nombres. Esta función ordena la matriz y muestra las diferentes categorías.

La función getCategoryName() que se invoca a continuación en el bucle de eventos principal se utiliza para buscar el nombre del browsenode en el que nos encontramos, para representar un título en la pantalla como por ejemplo Current Best Sellers in Business & Investing. Como hemos mencionado anteriormente, lo busca en categoryList. La diversión empieza al llegar a la función showBrowseNode(), que mostramos en el listado 33.6.

**Listado 33.6.** Función showBrowseNode() de bookdisplayfunctions.php. Una lista de categorías.

```
// Para un determinado browsenode, muestre una página de productos
function showBrowseNode($browseNode, $page, $mode)
{
 $sars = getARS('browse', array('browsenode'=>$browseNode,
 'page' => $page,
 'mode'=>$mode));

 showSummary($sars->products(), $page, $sars->totalResults(),
 $mode, $browseNode);
}
```

Esta función realiza dos operaciones. En primer lugar, invoca la función getARS() de cachefunctions.php. Esta función obtiene y devuelve un objeto AmazonResultSet (como veremos más adelante). Tras ello, invoca la función showSummary() de bookdisplayfunctions.php para mostrar la información recuperada.

La función `getARS()` es fundamental para controlar la aplicación. Si analizamos el resto de las acciones del código como las de ver detalles, imágenes y búsquedas, comprobará que todas vuelven a la misma.

## Obtener un clase `AmazonResultSet`

A continuación analizaremos la función `getARS()` con más detalle. Su código se recoge en el listado 33.7.

**Listado 33.7.** Función `getARS()` de `cachefunctions.php`. Conjunto de resultados de una consulta.

```
// Obtenga un AmazonResultSet de la caché o de una consulta
// Si se trata de una consulta, añádala a la caché
function getARS($type, $parameters)
{
 $cache = cached($type, $parameters);
 if($cache) // si se encuentra en la caché
 {
 return $cache;
 }
 else
 {
 $sars = new AmazonResultSet;
 if($type == 'asin')
 $sars->ASINSearch($parameters['asin'], $parameters['mode']);
 if($type == 'browse')
 $sars->browseNodeSearch($parameters['browsenode'], $parameters['page'],
 $parameters['mode']);
 if($type == 'search')
 $sars->keywordSearch($parameters['search'], $parameters['page'],
 $parameters['mode']);
 cache($type, $parameters, $sars);
 }
 return $sars;
}
```

Esta función se ha diseñado para controlar el proceso de obtención de datos de Amazon. Se puede realizar de dos formas: bien desde la caché o directamente desde Amazon. Como Amazon requiere que los programadores almacenen en caché los datos descargados, la función busca primero los datos en caché, como veremos más adelante. Si todavía no hemos ejecutado dicha consulta, será necesario obtener los datos directamente de Amazon. Para ello creamos una instancia de la clase `AmazonResultSet` e invocamos el método correspondiente a la consulta concreta que queramos ejecutar. El tipo de consulta lo determina el parámetro `$type`. En el ejemplo de búsqueda de categoría, pasamos `browse` como valor de este parámetro (véase el listado 33.6). Si queremos realizar una consulta sobre un determinado libro, habrá que pasar el valor `asin`, y si queremos realizar una búsqueda de palabras clave, estableceremos el parámetro como `search`.

Cada uno de estos parámetros invoca un método diferente en la clase `AmazonResultSet`. La búsqueda de un artículo concreto invoca el método `ASINSearch()`, la búsqueda de categoría llama al método `browseNodeSearch()` y la búsqueda de palabras clave, al método `keywordSearch()`. En el listado 33.8 se incluye el código completo de esta clase.

**Listado 33.8.** `AmazonResultSet.php`. Clase para procesar conexiones a Amazon.

```
<?php
// puede cambiar entre REST y SOAP por medio de esta constante definida en
// constants.php
if(METHOD == 'SOAP')
{
 include_once('nusoap/nusoap.php');
}

// Esta clase almacena el resultado de consultas
// Suele ser 1 o 10 instancias de la clase Product
class AmazonResultSet
{
 private $browseNode;
 private $page;
 private $mode;
 private $url;
 private $type;
 private $totalResults;
 private $currentProduct = null;
 private $products = array(); // matriz de objetos Product

 function products()
 {
 return $this->products;
 }

 function totalResults()
 {
 return $this->totalResults;
 }

 function getProduct($i)
 {
 if(isset($this->products[$i]))
 return $this->products[$i];
 else
 return false;
 }

 // Realice una consulta para obtener una página completa de productos
 // de un browsenode
 // Cambie entre XML/HTTP y SOAP en constants.php
 // Devuelve una matriz de Products
 function browseNodeSearch($browseNode, $page, $mode)
 {
 if(METHOD == 'SOAP')
```

```

 $soapclient = new soapclient(
 'http://soap.amazon.com/schemas2/AmazonWebServices.wsdl',
 'wsdl');
 $soap_proxy = $soapclient->getProxy();
 $parameters['mode'] = $mode;
 $parameters['page'] = $page;
 $parameters['type'] = 'heavy';
 $parameters['tag'] = $this->assocID;
 $parameters['devtag'] = $this->devTag;
 $parameters['sort'] = '+salesrank';
 $parameters['browse_node'] = $browseNode;

 // ejecute la consulta soap
 $result = $soap_proxy->BrowseNodeSearchRequest($parameters);
 if (isSOAPError($result))
 return false;
 $this->totalResults = $result['TotalResults'];

 foreach ($result['Details'] as $product)
 {
 $this->products[] = new Product ($product);
 }
 unset($soapclient);
 unset($soap_proxy);
}
else
{
 // cree el URL e invoque parseXML para descargarlo y analizarlo
 $this->type = 'browse';
 $this->browseNode = $browseNode;
 $this->page = $page;
 $this->mode = $mode;
 $this->url = 'http://xml.amazon.com/onca/xml2?t='.ASSOCIATEID
 .'&dev-t='.DEVTAG.'&BrowseNodeSearch='
 .$this->browseNode.'&mode='.$this->mode
 .'&type=heavy&page='.$this->page.'&sort=+salesrank&f=xml';
 $this->parseXML();
}

return $this->products;

// Con un ASIN dado, obtenga el URL de la imagen de gran tamaño
// Devuelve una cadena
function getImageURLLarge($ASIN, $mode)
{
 foreach ($this->products as $product)
 {
 if ($product->ASIN() == $ASIN)
 return $product->imageURLLarge();
 }
 // si no existe
 $this->ASINSearch($ASIN, $mode);
 return $this->products(0)->imageURLLarge();
}

```

```

// Realice una consulta para obtener un producto con el ASIN especificado
// Cambie entre XML/HTTP y SOAP en constants.php
// Devuelve un objeto Products
function ASINSearch($ASIN, $mode = 'books')
{
 $this->type = 'ASIN';
 $this->ASIN = $ASIN;
 $this->mode = $mode;
 $ASIN = padASIN($ASIN);

 if (METHOD == 'SOAP')
 {
 error_reporting(E_ALL & ~E_NOTICE);
 $soapclient = new soapclient (
 'http://soap.amazon.com/schemas2/AmazonWebServices.wsdl',
 'wsdl');
 $soap_proxy = $soapclient->getProxy();
 $parameters['asin'] = $ASIN;
 $parameters['mode'] = $mode;
 $parameters['type'] = 'heavy';
 $parameters['tag'] = $this->_assocID;
 $parameters['devtag'] = $this->_devTag;

 // ejecute la consulta soap

 $result = $soap_proxy->ASINSearchRequest($parameters);
 if (isSOAPError($result))
 {
 print_r($result);
 return false;
 }
 $this->products[0] = new Product; ($result['Details'][0]);
 $this->totalResults=1;
 unset($soapclient);
 unset($soap_proxy);
 }
 else
 {
 // cree el URL e invoque parseXML para descargarlo y analizarlo
 $this->url = 'http://xml.amazon.com/onca/xml2?t='.ASSOCIATEID
 .'&dev-t='.DEVTAG.'&asinSearch='
 .$this->_ASIN
 .'&type=heavy&f=xml';
 $this->parseXML();
 }
 return $this->products[0];
}

// Ejecute una consulta para obtener una página completa de productos
// con una búsqueda de palabras clave
// Cambie entre XML/HTTP y SOAP en index.php
// Devuelve una matriz de Products
function keywordSearch($search, $page, $mode = 'books')
{
 if (METHOD == 'SOAP')
 {

```

```

error_reporting(E_ALL & -E_NOTICE);
$soapclient = new soapclient(
 'http://soap.amazon.com/schemas2/AmazonWebServices.wsdl', 'wsdl');
$soap_proxy = $soapclient->getProxy();
$parameters['mode'] = $mode;
$parameters['page'] = $page;
$parameters['type'] = "heavy";
$parameters['tag'] = $this->assocID;
$parameters['devtag'] = $this->devTag;
$parameters['sort'] = '+salesrank';
$parameters['keyword'] = $search;

// ejecute la consulta soap
$result = $soap_proxy->KeywordSearchRequest($parameters);

if(isSOAPError($result))
 return false;

foreach($result['Details'] as $product)
{
 $this->products[] = new Product($product);
}
$this->totalResults = $result['TotalResults'];
unset($soapclient);
unset($soap_proxy);
}
else
{
 $this->type = 'search';
 $this->search = $search;
 $this->page = $page;
 $search = urlencode($search);
 $this->mode = $mode;
 $this->url = 'http://xml.amazon.com/onca/xml2?t=.ASSOCIATEID
 .&dev-t=.DEVTAG.&KeywordSearch='
 . $search . '&mode=' . $this->_mode
 . '&type=heavy&page='
 . $this->_page
 . '&sort=+salesrank&f=xml';
 $this->parseXML();
}
return $this->products;
}

// Analice el XML en el objeto/objetos Product
function parseXML()
{
 // elimine los errores porque suele fallar en ocasiones
 $xml = @simplexml_load_file($this->url);
 if(!$xml)
 {
 //pruébelo de nuevo en caso de que el servidor estuviera ocupado
 $xml = @simplexml_load_file($this->url);
 if(!$xml)
 {
 return false;
 }
 }
}

```

```

}
}
$this->totalResults = (integer)$xml->TotalResults;
foreach($xml->Details as $productXML)
{
 $this->products[] = new Product($productXML);
}
}
}
?>

```

Esta clase tan útil encapsula la interfaz a Amazon en un cuadro de color negro. Dentro de esta clase se puede realizar la conexión a Amazon por medio de REST o con ayuda del método SOAP. El método que se utilice viene determinado por la constante global METHOD que definimos al principio.

Comenzaremos desde el ejemplo de búsqueda de categorías. Utilizamos la clase AmazonResultSet como se indica a continuación:

```

$sars = new AmazonResultSet;
$sars->browseNodeSearch($parameters['browsenode'],
 $parameters['page'],
 $parameters['mode']);

```

La clase carece de constructor por lo que pasaremos directamente al método browseNodeSearch(). Le pasamos tres parámetros: el número browsenode que nos interesa (que se corresponde por ejemplo a Business & Investing o Computers & Internet), el número de página (que representa los registros que queremos recuperar) y el modo (que representa el tipo de productos que nos interesa). El código de este método se muestra parcialmente en el listado 33.9.

Listado 33.9. Método browseNodeSearch(). Búsqueda de categorías.

```

function browseNodeSearch($browNode, $page, $mode)
{
 if(METHOD == 'SOAP')
 {
 $soapclient = new soapclient(
 'http://soap.amazon.com/schemas2/AmazonWebServices.wsdl',
 'wsdl');
 $soap_proxy = $soapclient->getProxy();
 $parameters['mode'] = $mode;
 $parameters['page'] = $page;
 $parameters['type'] = 'heavy';
 $parameters['tag'] = $this->assocID;
 $parameters['devtag'] = $this->devTag;
 $parameters['sort'] = '+salesrank';
 $parameters['browse_node'] = $browNode;

 // ejecute la consulta soap
 $result = $soap_proxy->BrowseNodeSearchRequest($parameters);
 if(isSOAPError($result))
 return false;
 }
}

```

```

 $this->_totalResults = $result['TotalResults'];

 foreach($result['Details'] as $product)
 {
 $this->_products[] = new Product($product);
 }
 unset($soapclient);
 unset($soap_proxy);
 }
 else
 {
 // cree el URL e invoque parseXML para descargarlo y analizarlo
 $this->type = 'browse';
 $this->browseNode = $browseNode;
 $this->page = $page;
 $this->mode = $mode;
 $this->url = 'http://xml.amazon.com/onca/xml2?t='.ASSOCIATEID
 . '&dev-t='.DEVTAG . '&BrowseNodeSearch='
 . $this->browseNode . '&mode=' . $this->_mode
 . '&type=heavy&page=' . $this->_page . '&sort=+salesrank&f=xml';

 $this->parseXML();
 }

 return $this->_products;
}

```

En función del valor de la constante METHOD, este método realizará la consulta a través de REST o a través de SOAP. Veremos cada una de las opciones por separado.

## Utilizar REST/XML sobre HTTP

En primer lugar definimos una serie de variables miembro:

- **type:** El tipo de búsqueda que se realiza. Buscamos libros dentro de un determinado browsenode, por lo que definimos el valor como browse.
- **browse:** El valor del browsenode concreto que hemos pasado como parámetro.
- **page:** El número de páginas que hemos pasado como parámetro.
- **mode:** El tipo de artículos que buscamos (por ejemplo books) que hemos pasado como parámetro.
- **url:** El URL en Amazon al que debemos conectarnos para realizar este tipo de búsqueda.

Los URL para los que realizamos nuestras conexiones HTTP para distintos tipos de búsquedas y parámetros se encuentran en el API de servicios Web de Amazon.com y el paquete del programador. Veamos con más detalle los parámetros GET que pasamos en este caso:

```

$this->url = 'http://xml.amazon.com/onca/xml2?t='.ASSOCIATEID
 . '&dev-t='.DEVTAG . '&BrowseNodeSearch='
 . $this->_browseNode . '&mode=' . $this->_mode
 . '&type=heavy&page=' . $this->_page
 . '&sort=+salesrank&f=xml';

```

Los parámetros que tenemos que pasar a este URL son los siguientes:

- **t:** Su Id. de asociado.
- **dev-t:** Su identificador de programador.
- **BrowseNodeSearch:** El número de browsenode que quiere buscar.
- **mode:** Books u otro tipo de producto válido.
- **type:** Heavy o lite. El primero devuelve más información.
- **page:** Grupo de diez resultados.
- **sort:** El orden en que queremos que se devuelvan los resultados. Es un parámetro opcional. En este caso, lo hemos configurado como +salesrank porque queremos los resultados en orden de ventas.
- **f:** El formato. Siempre contiene el valor 'xml'.

Entre los tipos válidos de orden se encuentran los siguientes:

- Artículos destacados: +pmrank
- Superventas: +salesrank
- Opinión media del cliente: +reviewrank
- Precio (de menos a más): +pricerank
- Precio (de más a menos): +inverse-pricerank
- Fecha de publicación: +daterank
- Alfabético (A-Z): +titlerank
- Alfabético (Z-A): -titlerank

Una vez configurados todos estos parámetros, invocamos

```
$this->parseXML();
```

para realizar la operación. El método parseXML() se describe en el listado 33.10.

**Listado 33.10.** Método parseXML(). Análisis del XML devuelto por una consulta.

```

// Analice el XML en el objeto/objetos Product
function parseXML()
{
 // elimine los errores porque suele fallar en ocasiones
 $xml = @simplexml_load_file($this->url);
}

```

```

if(!$xml)
{
 //pruébelo de nuevo en caso de que el servidor estuviera ocupado
 $xml = @simplexml_load_file($this->url);
 if(!$xml)
 {
 return false;
 }
}

$this->totalResults = (integer)$xml->TotalResults;
foreach($xml->Details as $productXML)
{
 $this->products[] = new Product($productXML);
}
}

```

La función `simpleXML_load_file()` se encarga de la mayor parte del trabajo. Lee el contenido XML de un archivo o, en este caso, de un URL. Proporciona a los datos una interfaz orientada a objetos y la estructura del documento XML. Es un interfaz útil pero como queremos un conjunto de funciones de interfaz para trabajar con los datos recibidos a través de REST o SOAP, podemos diseñar nuestra propia interfaz orientada a objetos para los mismos datos en instancias de la clase `Product`. En la versión REST podemos convertir los atributos de XML en tipos de variables de PHP. No utilizamos el operador `cast` en PHP, pero en este caso si no lo hiciéramos recibiríamos representaciones de objeto de todos los datos, algo no demasiado útil. La clase `Product` contiene básicamente funciones de acceso para acceder a los datos almacenados en sus miembros privados, por lo que no es recomendable imprimir la totalidad del archivo. No obstante si nos detendremos en la estructura de la clase y del constructor. En el listado 33.11 se recoge parte de la definición de `Product`.

**Listado 33.11.** La clase `Product` incluye información sobre un producto de Amazon.

```

class Product
{
 private $ASIN;
 private $productName;
 private $releaseDate;
 private $manufacturer;
 private $imageUrlMedium;
 private $imageUrlLarge;
 private $listPrice;
 private $ourPrice;
 private $salesRank;
 private $availability;
 private $avgCustomerRating;
 private $authors = array();
 private $reviews = array();
 private $similarProducts = array();

 function __construct($xml)

```

```

{
 if(METHOD == 'SOAP')
 {
 $this->ASIN = $xml['ASIN'];
 $this->productName = $xml['ProductName'];
 if($xml['Authors'])
 {
 foreach($xml['Authors'] as $author)
 {
 $this->authors[] = $author;
 }
 }
 $this->releaseDate = $xml['ReleaseDate'];
 $this->manufacturer = $xml['Manufacturer'];
 $this->imageUrlMedium = $xml['ImageUrlMedium'];
 $this->imageUrlLarge = $xml['ImageUrlLarge'];

 $this->listPrice = $xml['ListPrice'];
 $this->listPrice = str_replace('$', '', $this->listPrice);
 $this->listPrice = str_replace(',', '', $this->listPrice);
 $this->listPrice = floatval($this->listPrice);

 $this->ourPrice = $xml['OurPrice'];
 $this->ourPrice = str_replace('$', '', $this->ourPrice);
 $this->ourPrice = str_replace(',', '', $this->ourPrice);
 $this->ourPrice = floatval($this->ourPrice);

 $this->salesRank = $xml['SalesRank'];
 $this->availability = $xml['Availability'];
 $this->avgCustomerRating = $xml['Reviews']['AvgCustomerRating'];
 $reviewCount = 0;
 if($xml['Reviews']['CustomerReviews'])
 {
 foreach ($xml['Reviews']['CustomerReviews'] as $review)
 {
 $this->reviews[$reviewCount]['rating'] = $review['Rating'];
 $this->reviews[$reviewCount]['summary'] = $review['Summary'];
 $this->reviews[$reviewCount]['comment'] = $review['Comment'];
 $reviewCount++;
 }
 }
 if($xml['SimilarProducts'])
 {
 foreach ($xml['SimilarProducts'] as $similar)
 {
 $this->similarProducts[] = $similar;
 }
 }
 }
 else // utilice REST
 {
 $this->ASIN = (string)$xml->Asin;
 $this->productName = (string)$xml->ProductName;
 if($xml->Authors->Author)
 {
 foreach($xml->Authors->Author as $author)

```



```

 {
 $this->authors[] = (string)$author;
 }
 }
 $this->releaseDate = (string)$xml->ReleaseDate;
 $this->manufacturer = (string)$xml->Manufacturer;
 $this->imageUrlMedium = (string)$xml->ImageUrlMedium;
 $this->imageUrlLarge = (string)$xml->ImageUrlLarge;

 $this->listPrice = (string)$xml->ListPrice;
 $this->listPrice = str_replace('$', '', $this->listPrice);
 $this->listPrice = str_replace(',', '', $this->listPrice);
 $this->listPrice = floatval($this->listPrice);

 $this->ourPrice = (string)$xml->OurPrice;
 $this->ourPrice = str_replace('$', '', $this->ourPrice);
 $this->ourPrice = str_replace(',', '', $this->ourPrice);
 $this->ourPrice = floatval($this->ourPrice);

 $this->salesRank = (string)$xml->SalesRank;
 $this->availability = (string)$xml->Availability;
 $this->avgCustomerRating = (float)$xml->Reviews->AvgCustomerRating;
 $reviewCount = 0;
 if ($xml->Reviews->CustomerReview)
 {
 foreach ($xml->Reviews->CustomerReview as $review)
 {
 $this->reviews[$reviewCount]['rating'] = (float)$review->Rating;
 $this->reviews[$reviewCount]['summary'] = (string)$review->Summary;
 $this->reviews[$reviewCount]['comment'] = (string)$review->Comment;
 $reviewCount++;
 }
 }
 if ($xml->SimilarProducts->Product)
 {
 foreach ($xml->SimilarProducts->Product as $similar)
 {
 $this->similarProducts[] = (string)$similar;
 }
 }
}

```

Este constructor puede adoptar dos tipos de datos de entrada y crea una interfaz de aplicación. Aunque parte del código de procesamiento podría ser más genérico, algunos atributos tienen nombres diferentes en función del método.

Una vez realizado todo este procesamiento para recuperar los datos, devolvemos el control a la función `getARS()` y de ahí a `showBrowseNode()`. El siguiente paso es

```

showSummary($ars->products(), $page,
$ars->totalResults(), $mode,
$browseNode);

```

La función `showSummary()` simplemente muestra los datos de `AmazonResultSet`, como puede comprobar en la figura 33.1. Por esta razón no hemos incluido aquí dicha función.

## Utilizar SOAP

Volvamos a la versión SOAP de `browseNodeSearch()`. A continuación repetimos esta parte del código:

```

$soapclient = new soapclient(
 'http://soap.amazon.com/schemas2/AmazonWebServices.wsdl', 'wsdl');
$soap_proxy = $soapclient->getProxy();
$parameters['mode'] = $mode;
$parameters['page'] = $page;
$parameters['type'] = 'heavy';
$parameters['tag'] = $this->_assocID;
$parameters['devtag'] = $this->_devTag;
$parameters['sort'] = '+salesrank';
$parameters['browse_node'] = $browseNode;

//ejecute la consulta soap
$result = $soap_proxy->BrowseNodeSearchRequest($parameters);
if (isSOAPError($result))
 return false;
$this->totalResults = $result['TotalResults'];

foreach($result['Details'] as $product)
{
 $this->products[] = new Product($product);
}
unset($soapclient);
unset($soap_proxy);

```

No hay funciones adicionales que analizar; el cliente SOAP se encarga de todo por nosotros. En primer lugar creamos una instancia del cliente SOAP:

```

$soapclient = new soapclient(
 'http://soap.amazon.com/schemas2/AmazonWebServices.wsdl',
 'wsdl');

```

Proporcionamos al cliente dos parámetros. El primero es la descripción WSDL del servicio y el segundo parámetro indica al cliente SOAP que se trata de un URL WSDL. También bastaría con proporcionar un parámetro: el punto final del servicio, que es el URL directo del servidor SOAP.

Hemos optado por hacerlo de esta forma por una buena razón, como se indica en la siguiente línea de código:

```

$soap_proxy = $soapclient->getProxy();

```

Esta línea crea una clase en función de la información del documento WSDL. Esta clase, el proxy WSDL, dispondrá de métodos que se corresponden a los méto-

dos del servicio Web, lo que facilita considerablemente las cosas. De esta forma podemos interactuar con el servicio Web como si se tratara de una clase PHP local.

A continuación, definimos una matriz de los parámetros que se deben pasar a la consulta browsenode:

```
$parameters['mode'] = $mode;
$parameters['page'] = $page;
$parameters['type'] = 'heavy';
$parameters['tag'] = $this->_assocID;
$parameters['devtag'] = $this->_devTag;
$parameters['sort'] = '+salesrank';
$parameters['browse_node'] = $browseNode;
```

Por medio de la clase proxy, invocamos los métodos del servicio Web y pasamos la matriz de parámetros:

```
$result = $soap_proxy->BrowseNodeSearchRequest($parameters);
```

Los datos almacenados en \$result forman una matriz que podemos almacenar directamente en nuestra matriz \_products en la clase AmazonResultSet..

## Almacenar los datos en caché

Volvamos a la función getARS() para analizar el almacenamiento en caché. Como recordará, la función tiene este aspecto:

```
// Obtenga un clase AmazonResultSet de la caché o a través de una consulta
// Si opta por una consulta, añádala a la caché
function getARS($type, $parameters)
{
 $cache = cached($type, $parameters);
 if($cache) // si existe en caché
 {
 return $cache;
 }
 else
 {
 $sars = new AmazonResultSet;
 if($type == 'asin')
 $sars->ASINSearch(padASIN($parameters['asin']),
 $parameters['mode']);
 if($type == 'browse')
 $sars->browseNodeSearch($parameters['browsenode'],
 $parameters['page'],
 $parameters['mode']);
 if($type == 'search')
 $sars->keywordSearch($parameters['search'], $parameters['page'],
 $parameters['mode']);
 cache($type, $parameters, $sars);
 }
 return $sars;
}
```

Todo el almacenamiento en caché SOAP o XML de la aplicación se realiza a través de esta función.

Disponemos de otra para almacenar imágenes en caché. En primer lugar, invocamos la función cached() para comprobar si el AmazonResultSet ya está en caché. Si lo está, devolvemos los datos en lugar de realizar una nueva solicitud a Amazon:

```
$cache = cached($type, $parameters);
if($cache) // si existe en caché
{
 return $cache;
}
```

En caso contrario, al obtener los datos de Amazon, los añadimos a la caché:

```
cache($type, $parameters, $sars);
```

Veamos estas dos funciones: cached() y cache(), que mostramos en el listado 33.12. Estas funciones implementan el almacenamiento en caché que Amazon requiere como parte de sus condiciones.

**Listado 33.12.** Funciones cache() y cached(). Funciones de almacenamiento en caché de cachefunctions.php.

```
// compruebe si los datos de Amazon están en caché
// si están, devuélvalos
// en caso contrario, devuelva false
function cached($type, $parameters)
{
 if($type == 'browse')
 {
 $filename = CACHE.'/browse.'.$parameters['browsenode'].'.
 '.$parameters['page'].'.'.$parameters['mode'].'.dat';
 }
 if($type == 'search')
 {
 $filename = CACHE.'/search.'.$parameters['search'].'.
 '.$parameters['page'].'.'.$parameters['mode'].'.dat';
 }
 if($type == 'asin')
 {
 $filename = CACHE.'/asin.'.$parameters['asin'].'.'.$parameters
 ['mode'].'.dat';
 }

 // ¿faltan los datos en caché o tienen más de 1 hora?
 if(!file_exists($filename) ||
 ((mktime() - filetime($filename)) > 60*60))
 {
 return false;
 }
 $data = file_get_contents($filename);
 return unserialize($data);
}
```

```

 }

 // añade los datos de Amazon a la caché
 function cache($type, $parameters, $data)
 {
 if($type == 'browse')
 {
 $filename = CACHE.'/browse.'.$parameters['browsenode'].'.'
 . $parameters['page'].'.'.$parameters['mode'].'.dat';
 }
 if($type == 'search')
 {
 $filename = CACHE.'/search.'.$parameters['search'].'.'
 . $parameters['page'].'.'.$parameters['mode'].'.dat';
 }
 if($type == 'asin')
 {
 $filename = CACHE.'/asin.'.$parameters['asin'].'.'.$parameters
 ['mode'].'.dat';
 $data = serialize($data);

 $fp = fopen($filename, 'wb');
 if(!$fp || (fwrite($fp, $data) == -1))
 {
 echo ('<p>Error, could not store cache file</p>');
 }
 fclose($fp);
 }
 }

```

Al analizar este código, comprobará que los archivos en caché se almacenan con un nombre de archivo formado por el tipo de la consulta seguido por los parámetros de la misma. La función `cache()` serializa los resultados para almacenarlos y la función `cached()` los deserializa. Ésta última también sobrescribe todos los datos que tengan más de una hora, como se indica en las condiciones. La función `serialize()` convierte datos de programa almacenados en una cadena que se puede almacenar. En este caso, creamos una representación de un objeto `AmazonResultSet` que se pueda almacenar. La invocación de `unserialize()` se encarga de lo contrario, es decir, convierte la versión almacenada en una estructura de datos en memoria. Debe saber que al deserializar un objeto como éste, es necesario incluir la definición de la clase en el archivo para que la clase sea comprensible y utilizable después de cargarla otra vez. En nuestra aplicación, la recuperación de un conjunto de resultados de la caché se realiza en una fracción de segundo. La ejecución directa de una nueva consulta puede tardar hasta 10 segundos.

## Crear el carro de la compra

Una vez descritas todas estas opciones de consulta de Amazon, lo más obvio que podemos hacer es crear un carro de la compra. Como ya hemos descrito ampliamente esta operación en capítulos anteriores, no la analizaremos en este apartado. Las funciones del carro de la compra se muestran en el listado 33.13.

### Listado 33.13. `cartfunctions.php`. Implementación del carro de la compra.

```

<?php
require_once('AmazonResultSet.php');

// Al utilizar la función showSummary() del archivo bookdisplay.php se
// muestran los contenidos actuales del carro de la compra
function showCart($cart, $mode)
{
 // genere la matriz que se va a pasar
 $products = array();
 foreach($cart as $ASIN => $product)
 {
 $sars = getARS('asin', array('asin' => $ASIN, 'mode' => $mode));
 if($sars)
 $products[] = $sars->getProduct(0);
 }
 // cree el formulario que se va a vincular al carro de la compra de Amazon.com
 echo '<form method="POST"
 action="http://www.amazon.com/o/dt/assoc/handle-buy-box">';
 foreach($cart as $ASIN => $product)
 {
 $quantity = $cart[$ASIN]['quantity'];
 echo '<input type="hidden" name="asin.$ASIN" value="$quantity">';
 }
 echo '<input type="hidden" name="tag-value" value="ASSOCIATEID">';
 echo '<input type="hidden" name="tag_value" value="ASSOCIATEID">';
 echo '<input type="image" src="images/checkout.gif"
 name="submit.add-to-cart"
 value="Buy From Amazon.com">';
 echo ' When you have finished shopping press checkout to add all the
 items in your Tahuayo cart to your Amazon cart and complete
 your purchase.
';
 echo '</form>';

 echo '
 If you have finished with this cart, you can empty it of all items.

';
 echo '<h1>Cart Contents</h1>';
 showSummary($products, 1, count($products), $mode, 0, true);
}

// muestre el resumen del carro que siempre aparece en pantalla
// muestre únicamente los tres últimos artículos añadidos
function showSmallCart()
{
 global $_SESSION;

 echo '<table border = 1 cellpadding = 1 cellspacing = 0>';
 echo '<tr><td class = cartheadings>Your Cart $'.number_format
 (cartPrice(), 2).
 '</td></tr>';
 echo '<tr><td class = cart>'.cartContents().</td></tr>';

```

```

// formulario para vincular al carro de la compra de Amazon.com
echo '<form method="POST"
 action="http://www.amazon.com/o/dt/assoc/handle-buy-box">';
echo '<tr><td class = cartheadng><a href =
 "index.php?action=showcart">';
foreach($_SESSION['cart'] as $ASIN=>$product)
{
 $quantity = $_SESSION['cart'][$ASIN]['quantity'];
 echo "<input type='hidden' name='asin.$ASIN' value='$quantity'>";
}
echo '<input type="hidden" name="tag-value" value="ASSOCIATEID">';
echo '<input type="hidden" name="tag_value" value="ASSOCIATEID">';
echo '<input type="image" src="images/checkout.gif"
 name="submit.add-to-cart" value="Buy From Amazon.com">';
echo '</td></tr>';
echo '</form>';

echo '</table>';

// muestre los tres últimos artículos añadidos al carro
function cartContents()
{
 global $_SESSION;

 $display = array_slice($_SESSION['cart'], -3, 3);
 // queremos que aparezcan en orden cronológico inverso
 $display = array_reverse($display, true);

 $result = '';
 $counter = 0;

 // si los nombres son extensos, redúzcalos
 foreach($display as $product)
 {
 if(strlen($product['name'])<=40)
 $result .= $product['name'].'
';
 else
 $result .= substr($product['name'], 0, 37).'...
';
 $counter++;
 }

 // añada líneas en blanco si el carro está prácticamente vacío para conservar
 // su representación
 for($counter<3; $counter++)
 {
 $result .= '
';
 }
 return $result;
}

// calcule el precio total de los artículos del carro
function cartPrice()
{
 global $_SESSION;

```

```

$total = 0.0;
foreach($_SESSION['cart'] as $product)
{
 $price = str_replace('$', '', $product['price']);
 $total += $price*$product['quantity'];
}

return $total;
}

// añada un artículo al carro
// actualmente no se puede añadir más de uno por vez
function addToCart(&$cart, $ASIN, $mode)
{
 if(isset($cart[$ASIN]))
 {
 $cart[$ASIN]['quantity'] +=1;
 }
 else
 {
 // compruebe que el ASIN es válido y busque el precio
 $ars = new AmazonResultSet;
 $product = $ars->ASINSearch($ASIN, $mode);

 if($product->valid())
 $cart[$ASIN] = array('price'=>$product->ourPrice(),
 'name' => $product->productName(), 'quantity' => 1);
 }
}

// elimine el artículo del carro
function deleteFromCart(&$cart, $ASIN)
{
 unset ($cart[$ASIN]);
}

? >

```

No obstante, hay algunas diferencias con respecto a este carro de la compra, por ejemplo en la función `addToCart()`. Al tratar de añadir un artículo al carro, podemos comprobar que es un ASIN válido y buscar el precio actual (o al menos el almacenado en caché).

La pregunta más interesante es cómo enviar los datos a Amazon cuando los clientes terminan.

## Conectar a Amazon

Fíjese en la función `showCart()` del listado 33.13. Veamos la parte principal de la misma:

```

// cree el formulario para vincular a un carro de la compra de Amazon.com
echo '<form method="POST"

```

```

 action="http://www.amazon.com/o/dt/assoc/handle-buy-box">';
foreach($cart as $ASIN=>$product)
{
 $quantity = $cart[$ASIN]['quantity'];
 echo "<input type='hidden' name='asin.$ASIN' value='$quantity'>";
}
echo "<input type='hidden' name='tag-value' value='ASSOCIATEID'>";
echo "<input type='hidden' name='tag_value' value='ASSOCIATEID'>";
echo "<input type='image' src='images/checkout.gif'
 name='submit.add-to-cart' value='Buy From Amazon.com'>";
echo " When you have finished shopping press checkout to add all the items
 in your Tahuayo cart to your Amazon cart and complete your purchase.

";
echo "</form>";

```

El botón **Checkout** es un botón de formulario que conecta el carro a un carro de la compra de Amazon. Enviamos diferentes ASIN, cantidades y nuestro Id. de asociado a través de un variable POST. El resultado final que se obtiene al pulsar este botón se muestra en la figura 33.5, al principio del capítulo.

La página resultante tendrá un aspecto diferente si el usuario no tiene almacenada una cookie de Amazon en su equipo para que Amazon lo identifique, pero el resultado final será el mismo.

Una de las dificultades de esta interfaz es que sólo funciona en una dirección. Podemos añadir artículos al carro de Amazon, pero no eliminarlos. Esto significa que los usuarios no pueden pasar de un sitio a otro sin terminar con artículos duplicados en sus carros.

## Instalar el código del proyecto

Si quiere instalar el código del proyecto correspondiente a este capítulo, tendrá que realizar una serie de pasos poco habituales. Una vez ubicado el código correctamente en su servidor, tendrá que hacer lo siguiente:

- Crear un directorio caché.
- Definir los permisos en el directorio caché para que las secuencias de comandos puedan escribir en el mismo.
- Modificar `constants.php` para que indique la ubicación de la caché.
- Solicitar una etiqueta de programador de Amazon.
- Modificar `constants.php` para que incluya esta etiqueta y, opcionalmente, su Id. de asociado.
- Comprobar que NuSOAP está instalado. En nuestro caso se incluye en el directorio Tahuayo, pero puede cambiarlo de sitio y modificar el código.
- Comprobar que ha compilado PHP con compatibilidad con XML.

## Ampliar el proyecto

Puede ampliar este proyecto de formas muy divertidas:

- Puede ampliar los tipos de búsquedas disponibles a través de Tahuayo.
- Amazon también dispone de un servicio Web XSLT con el que puede probar.
- En los servicios Web de Amazon se incluyen enlaces a innovadoras aplicaciones de ejemplo, como es el caso de <http://associates.amazon.com/exec/panama/associates/ntg/browse/-/567634>.

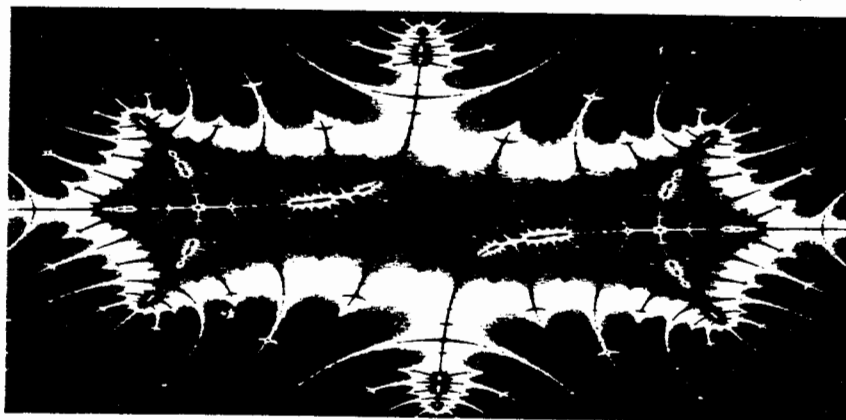
Un carro de la compra es el elemento más obvio que se puede crear con estos datos, pero no el único.

## Lecturas adicionales

Existen millones de libros y recursos en línea sobre los temas de XML y servicios Web. Un punto de partida muy aconsejable es W3C, en la página del Grupo de trabajo XML <http://www.w3.org/XML/Core> y en la página de servicios Web, <http://www.w3.org/2002/ws>.

# Parte VI

## Apéndices



---

# Apéndice A

## Instalar PHP

## y MySQL

---

Existen versiones de Apache, PHP y MySQL disponibles para distintas combinaciones de sistemas operativos y servidores Web. En este apéndice describiremos cómo puede configurar Apache, PHP y MySQL en diferentes plataformas de servidor. Analizaremos las opciones más comunes disponibles para Unix y Windows XP. Entre los aspectos que analizaremos destacamos los siguientes:

- Ejecutar PHP como intérprete CGI o como módulo
- Instalar Apache, SSL, PHP y MySQL en Unix
- Instalar Apache, SSL, PHP y MySQL en Windows
- Comprobar el funcionamiento: `phpinfo()`
- Añadir PHP y MySQL a Microsoft Internet Information Server
- Instalar PEAR
- Otras posibles configuraciones

El objetivo de este apéndice es ofrecerle una guía de instalación de un servidor Web que le permita alojar varios sitios Web. Algunos sitios, como en los ejemplos que hemos descrito, requieren SSL para soluciones de comercio electrónico. Y la mayoría se controlan por medio de secuencias de comandos para realizar conexiones a un servidor de base de datos (DB) y extraer y procesar datos.

Para muchos usuarios de PHP nunca será necesario instalar PHP en un equipo, razón por la que este material se incluye en un apéndice y no en el primer capítulo.

La forma más sencilla de acceder a un servidor fiable con una conexión rápida a Internet y PHP instalado consiste en contratar una cuenta de uno de los miles de servicios de alojamiento existentes.

En función de la razón por la que instale PHP en un equipo, puede tomar decisiones diferentes. Si dispone de un equipo conectado permanentemente a la red que tiene pensado utilizar como servidor, el rendimiento le resultará de gran importancia. Si desea crear un servidor de desarrollo en el que generar y probar su código, el hecho de disponer de una configuración similar al servidor activo será la consideración más importante. Si pretende ejecutar ASP y PHP en el mismo equipo, tendrá que aplicar otras limitaciones.

## Ejecutar PHP como intérprete CGI o como módulo

El intérprete de PHP se puede ejecutar bien como módulo o como binario CGI (Interfaz de pasarela común) independiente. Por lo general, la versión modular se utiliza por motivos de rendimiento. Sin embargo, se suele utilizar la versión CGI en servidores en los que la versión modular no está disponible o porque permite a los usuarios de Apache ejecutar distintas páginas en las que se ha activado PHP bajo diferentes Id. de usuario.

En este apéndice nos centraremos principalmente en la opción modular como método de ejecución de PHP.

## Instalar Apache, PHP y MySQL en Unix

En función de sus necesidades y de su nivel de experiencia con sistemas Unix, puede optar por realizar una instalación binaria o por compilar los programas directamente desde el código fuente. Ambos enfoques tienen sus ventajas.

Para un experto, una instalación binaria sólo le llevará varios minutos y a un principiante no mucho más, pero resultará en un sistema que se encuentra una o dos versiones por detrás de las actuales y que estará configurado con las opciones definidas por alguien más.

Una instalación de código fuente tarda varias horas en descargarse, instalarse y configurarse, y la operación resulta un tanto intimidatoria las primeras veces. Sin embargo, le permite tener un control total. Seleccione lo que quiere instalar, qué versiones utilizar y qué directivas de configuración definir.

### Instalación binaria

La mayor parte de las distribuciones de Linux incluyen un servidor Web Apache preconfigurado que incorpora PHP. Los detalles de lo que ofrece dependen de la distribución y la versión seleccionadas.

Un inconveniente de las instalaciones binarias es que raramente se obtiene la última versión del programa. En función de la importancia que tengan las últimas versiones de los parches, puede que en su caso no sea importante. El mayor problema es que no se pueden seleccionar las opciones compiladas en los programas.

La solución más flexible y fiable consiste en compilar todos los programas que necesite desde sus códigos fuente. Lleva más tiempo que instalar los RPM, por lo que puede optar por utilizar los RPM u otros paquetes binarios disponibles. Incluso si los archivos binarios no están disponibles en fuentes oficiales con la configuración que necesita, sin duda encontrará otros no oficiales con ayuda de un motor de búsqueda.

## Instalación desde código fuente

A continuación instalaremos Apache, PHP y MySQL en un entorno Unix. En primer lugar, será necesario decidir qué módulos adicionales cargaremos. Como en algunos de los ejemplos descritos en el libro se utiliza un servidor seguro para transacciones Web, instalaremos un servidor en el que se haya activado SSL.

Nuestra configuración PHP coincidirá aproximadamente con la configuración predeterminada pero también veremos cómo activar las dos siguientes bibliotecas en PHP:

- gd2
- PDFlib

Son dos de las muchas bibliotecas disponibles para PHP. Las incluimos para que se haga una idea de cómo se habilitan bibliotecas adicionales en PHP. La compilación de la mayoría de los programas de Unix es similar.

Habitualmente es necesario compilar PHP después de instalar una nueva biblioteca, por lo que si sabe lo que a va necesitar con antelación, instale en su equipo todas las bibliotecas necesarias y, tras ello, compile el módulo PHP.

Realizaremos la instalación en un servidor SuSE Linux, pero es lo suficientemente genérica como para aplicarla a otros servidores Unix.

En primer lugar recopilamos los archivos necesarios para nuestra instalación, para lo que necesitaremos los siguientes programas:

- Apache (<http://httpd.apache.org>): El servidor Web
- OpenSSL (<http://www.openssl.org>): Conjunto de herramientas de código abierto que implementa SSL
- Mod\_SSL (<http://www.modssl.org>): Proporciona una interfaz modular de Apache a OpenSSL
- MySQL (<http://www.mysql.com>): La base de datos relacional
- PHP (<http://www.php.net>): Lenguaje de secuencia de comandos del lado del servidor



- <http://www.pdfliib.com/products/pdfliib/download/index.html>: Biblioteca para generar documentos PDF sobre la marcha
- <ftp://ftp.uu.net/graphics/jpeg>: La biblioteca JPEG, necesaria para PDFliib y gd
- <http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html>: La biblioteca PNG, necesaria para gd
- <http://www.gzip.org/zlib>: La biblioteca zlib, necesarias para la biblioteca PNG anterior
- <http://www.libtiff.org>: La biblioteca TIFF, necesaria para PDFliib
- <ftp://ftp.cac.washington.edu/imap>: El cliente c IMAP, necesario para IMAP

Si desea utilizar la función `mail()`, necesitará instalar un MTA (Agente de transferencia de correo), aunque en este apéndice no analizaremos dicho proceso.

Suponemos que dispone de acceso como usuario raíz al servidor y que ha instalado las siguientes herramientas en su sistema:

- `gzip` o `gunzip`
- `gcc` y `GNU make`

Cuando esté listo para iniciar el proceso de instalación, primero debe descargar todas las fuentes de archivos `tar` a un directorio temporal. Asegúrese de que dispone de suficiente espacio para ello. En nuestro caso, hemos seleccionado `/usr/src` como directorio temporal. Debería descargar estos archivos como usuario raíz para evitar problemas de permisos.

### Instalar MySQL

Vamos a realizar una instalación binaria de MySQL. De esta forma, los archivos se ubican automáticamente en distintos puntos. Los directorios que hemos seleccionado para el resto de los programas son los siguientes:

- `/usr/local/apache`
- `/usr/local/ssl`

Puede instalar la aplicación en directorios diferentes con tan sólo cambiar el prefijo antes de realizar la instalación.

Manos a la obra. En primer lugar, conviértase en usuario raíz por medio de su.

```
su root
```

e introduzca la contraseña del usuario raíz. Cambie al directorio en el que haya almacenado los archivos fuente, por ejemplo

```
cd /usr/src
```

MySQL recomienda actualmente que los usuarios descarguen un binario de MySQL en lugar de compilar desde cero. La versión que utilice depende de lo que quiera hacer. Al cierre de esta edición, la versión de producción de MySQL era la 4.0. Necesitará la 4.1 si desea utilizar subconsultas y la 5.0 si desea utilizar procedimientos almacenados. Cuando lea este libro, puede que estas versiones se hayan convertido en la de producción. Aunque las versiones iniciales de MySQL suelen ser muy estables, no es aconsejable utilizarlas en un sitio de producción. No obstante, para aprender y experimentar puede que le sirvan.

Debería descargar los siguientes paquetes:

```
MySQL-server-VERSIÓN.i386.rpm
MySQL-Max-VERSIÓN.i386.rpm
MySQL-client-VERSIÓN.i386.rpm
```

(La palabra *VERSIÓN* es un marcador de posición correspondiente al número de versión. En función de la versión que seleccione, asegúrese de que escoge el correspondiente conjunto.) Si tiene pensado ejecutar el cliente y el servidor MySQL en este equipo, y compilar compatibilidad con MySQL en otros programas como PHP, necesitará todos estos paquetes.

Introduzca los siguientes comandos para instalar los servidores y el cliente MySQL:

```
rpm -i MySQL-server-VERSIÓN.i386.rpm
rpm -i MySQL-Max-VERSIÓN.i386.rpm
rpm -i MySQL-client-VERSIÓN.i386.rpm
```

Con esto instalará y podrá ejecutar el servidor MySQL.

Ha llegado el momento de asignar una contraseña al usuario raíz. En el siguiente comando, no olvide sustituir `new-password` por una contraseña propia; en caso contrario, `new-password` será su contraseña raíz:

```
mysqladmin -u root password 'new-password'
```

Cuando instale MySQL, creará dos bases de datos de forma automática. Una es la tabla `mysql`, que controla permisos de usuarios, host y bases de datos en el servidor. La otra es una base de datos de prueba. Con la siguiente línea de comandos podrá comprobar el sistema:

```
mysql -u root -p
Enter password:
mysql> show databases;
+-----+
| Database |
+-----+
| mysql |
| test |
+-----+
2 rows in set (0.00 sec)
```

Escriba `quit` o `\q` para cerrar el cliente MySQL.

La configuración predeterminada de MySQL permite a cualquier usuario acceder al sistema sin necesidad de proporcionar un nombre de usuario y una contraseña, lo que evidentemente no es aconsejable.

La última parte obligatoria de MySQL consiste en eliminar el usuario anónimo. Para ello basta con abrir una línea de comandos y escribir lo siguiente:

```
mysql -u root -p
mysql> use mysql
mysql> delete from user where User='';
mysql> quit
```

Tras ello, escriba

```
mysqladmin -u root -p reload
```

para aplicar los cambios.

También debería habilitar el registro binario en su servidor MySQL ya que lo necesitará si tiene pensado utilizar la replicación. Para ello, primero debe detener el servidor:

```
mysqladmin -u root -p shutdown
```

Cree un archivo con el nombre `/etc/my.cnf` que puede utilizar como archivo de opciones MySQL. Por el momento, sólo necesita una opción, aunque puede contar con varias. En el manual de MySQL encontrará la lista completa.

Abra el archivo e introduzca

```
[mysqld]
log-bin
```

Guarde el archivo y salga. Reinicie el servidor mediante la ejecución de `mysqld_safe`.

### Instalar PDFlib

Si no quiere utilizar PDFlib para crear archivos PDF como vimos en un capítulo anterior, puede saltarse este apartado. Descargue PDFlib de <http://www.pdflib.com/products/pdflib/download/index.html>.

Para extraer los contenidos del archivo PDFlib, escriba:

```
gunzip -c pdflib-4.0.3.tar.gz | tar xvf -
```

No utilizaremos PDFlib directamente, por lo que volveremos a este punto una vez se ejecute PHP.

### Instalar PHP

Debería continuar como usuario raíz; en caso contrario, utilice su para convertirse en usuario raíz. Antes de poder instalar PHP, es necesario preconfigurar Apache para que sepa dónde se encuentra todo. Volveremos a este punto más adelante

cuando configuremos el servidor Apache. Cambie al directorio en el que tenga los archivos fuente.

```
cd /usr/src
gunzip -c apache_1.3.27.tar.gz | tar xvf -
cd apache_1.3.27
./configure --prefix=/usr/local/apache
```

Ya puede empezar a configurar PHP. Extraiga los archivos fuente y cámbielos a su directorio:

```
cd /usr/src
gunzip -c php-4.2.3.tar.gz | tar xvf -
cd php-4.2.3
```

Como en el caso anterior, existen numerosas opciones para el comando `configure` de PHP. Utilice `./configure --help` o `less` para determinar lo que quiere añadir. En este caso, queremos añadir compatibilidad con MySQL, Apache, PDFlib y gd.

Todo lo que viene a continuación se incluye en un solo comando. Podemos añadirlo todo en una línea o, como hemos hecho aquí, utilizar el carácter de continuación, la barra invertida (`\`), para poder escribir un comando en varias líneas para mejorar la legibilidad.

```
./configure --with-mysql=mysql_config_path/mysql_config \
--with-apache=../apache_1.3.31 \
--with-jpeg-dir=/ruta/a/jpeglib \
--with-tiff-dir=/ruta/a/tiffdir \
--with-zlib-dir=/ruta/a/zlib \
--with-imagick=/ruta/a/imagick \
--with-gd
```

Tras ello, instalamos los binarios:

```
make
make install
```

Copiamos un archivo `ini` en el directorio `lib`:

```
cp php.ini-dist /usr/local/lib/php.ini
o
cp php.ini-recommended /usr/local/lib/php.ini
```

Las dos versiones de `php.ini` de los comandos sugeridos tienen un conjunto de opciones diferente. El primero, `php.ini-dist`, está ideado para equipos de desarrollo. Por ejemplo, configura `display_errors` con el valor `On`. De esta forma se facilita el desarrollo, pero no resulta adecuado para un equipo de producción. Cuando en el libro hemos hecho referencia al valor predeterminado de la configuración de `php.ini`, nos referíamos a su configuración en esta versión de `php.ini`. La segunda versión, `php.ini-recommended`, está indicada para equipos de produc-

ción. Puede modificar el archivo `php.ini` para definir las opciones de PHP. Existen distintas opciones que puede configurar, pero conviene destacar algunas en concreto. Puede que tenga que establecer el valor de `sendmail_path` si quiere enviar correo electrónico por medio de secuencias de comandos. A continuación, configuramos OpenSSL, que utilizaremos para crear certificados temporales y archivos CSR. `--prefix` especifica el directorio de instalación principal.

```
gunzip -c openssl-0.9.6g.tar.gz | tar xvf -
cd openssl-0.9.6g
./config --prefix=/usr/local/ssl
```

Tras ello, lo creamos, lo probamos y lo instalamos:

```
make
make test
make install
```

Configuraremos el módulo `mod_ssl` y, tras ello, lo especificaremos como módulo que se pueda cargar con la configuración de Apache.

```
cd /usr/src/
gunzip -c mod_ssl-2.8.11-1.3.27.tar.gz | tar xvf -
cd mod_ssl-2.8.11-1.3.27
./configure --with-apache=../apache_1.3.27
```

Fíjese en que podemos añadir más módulos de Apache al árbol fuente. La opción `--enable-shared=ssl` permite generar `mod_ssl` como `libssl.so` DSO (Objeto dinámico compartido). Consulte la documentación `INSTALL` y `htdocs/manual/dso.html` del árbol fuente de Apache si necesita más información sobre compatibilidad DSO en Apache. Es recomendable que los ISP y los que mantengan paquetes utilicen la opción DSO para obtener una máxima flexibilidad con `mod_ssl`. Sin embargo, Apache no es compatible con DSO en todas las plataformas.

```
cd ../apache_1.3.27
SSL_BASE=../openssl-0.9.6g \
 ./configure \
 --enable-module=ssl \
 --activate-module=src/modules/php4/libphp4.a \
 --prefix=/usr/local/apache \
 --enable-shared=ssl
```

Por último, puede utilizar `make` con Apache y los certificados, e instalarlos.

```
make
```

Si ha realizado correctamente todos los pasos, obtendrá un mensaje similar al siguiente:

```

Before you install the package you now should prepare the SSL
certificate system by running the 'make certificate' command.
For different situations the following variants are provided:
```

```
% make certificate TYPE=dummy (dummy self-signed Snake Oil cert)
% make certificate TYPE=test (test cert signed by Snake Oil CA)
% make certificate TYPE=custom (custom cert signed by own CA)
% make certificate TYPE=existing (existing cert)
 CRT=/path/to/your.crt [KEY=/path/to/your.key]
```

```
Use TYPE=dummy when you're a vendor package maintainer,
the TYPE=test when you're an admin but want to do tests only,
the TYPE=custom when you're an admin willing to run a real server
and TYPE=existing when you're an admin who upgrades a server.
(The default is TYPE=test)
```

Additionally add `ALGO=RSA` (default) or `ALGO=DSA` to select the signature algorithm used for the generated certificate.

Use `'make certificate VIEW=1'` to display the generated data.

```
Thanks for using Apache & mod_ssl. Ralf S. Engelschall
 rse@engelschall.com
 www.engelschall.com
```

Ya puede crear un certificado personalizado. Esta opción requiere una ubicación, una compañía y algunos otros elementos. En cuanto a la información de contacto, conviene utilizar datos reales. En las preguntas restantes del proceso, basta con la respuesta predeterminada.

```
make certificate TYPE=custom
```

Seguidamente, instale Apache:

```
make install
```

Si todo sale correctamente, verá un mensaje como éste:

```

You now have successfully built and installed the
Apache 1.3 HTTP server. To verify that Apache actually
works correctly you now should first check the
(initially created or preserved) configuration files
```

```
/usr/local/apache/conf/httpd.conf
```

and then you should be able to immediately fire up Apache the first time by running:

```
/usr/local/apache/bin/apachectl start
```

Or when you want to run it with SSL enabled use:

```
/usr/local/apache/bin/apachectl startssl
```

```
Thanks for using Apache. The Apache Group
 http://www.apache.org/

```

Puede comprobar si Apache y PHP funcionan. Sin embargo, tendrá que modificar `httpd.conf` para añadir el tipo PHP a la configuración.

## Fragmentos de código de `httpd.conf`

Fijese en `httpd.conf` y añada las siguientes líneas. Si ha seguido las instrucciones anteriores, su archivo `httpd.conf` se encontrará en el directorio `/usr/local/apache/conf`. El archivo incluye el `addtype` para PHP con comentarios. Debería anular el comentario para que su aspecto sea el siguiente:

```
AddType application/x-httpd-php .php
AddType application/x-httpd-php-source .phps
```

Ya puede iniciar el servidor Apache para comprobar si funciona. En primer lugar, iniciaremos el servidor sin compatibilidad con SSL para ver si aparece. Comprobamos dicha compatibilidad y, tras ello, detenemos el servidor y lo iniciamos con la compatibilidad SSL activada para comprobar que todo funciona correctamente.

`configtest` comprueba si la configuración se ha realizado correctamente:

```
cd /usr/local/apache/bin
./apachectl configtest
Syntax OK
./apachectl start
./apachectl start: httpd started
```

Si ha funcionado correctamente, cuando nos conectemos al servidor con un navegador Web, el resultado será similar al de la figura A.1.

### Nota

No se puede conectar al servidor con un nombre de dominio o por medio de la dirección IP del ordenador. Compruebe ambos casos para asegurarse de que todo funciona correctamente.

## ¿Funciona la compatibilidad con PHP?

A continuación comprobaremos la compatibilidad con PHP. Cree un archivo con el nombre `test.php` en el que debe incluir el siguiente código. El archivo debe estar en la ruta raíz del documento que, de forma predeterminada, será `/usr/local/apache/htdocs`, aunque depende del prefijo que haya seleccionado inicialmente. Sin embargo, se puede cambiar en `httpd.conf`.

```
<?php phpinfo(); ?>
```

La pantalla de resultado será similar a la mostrada en la figura A.2.

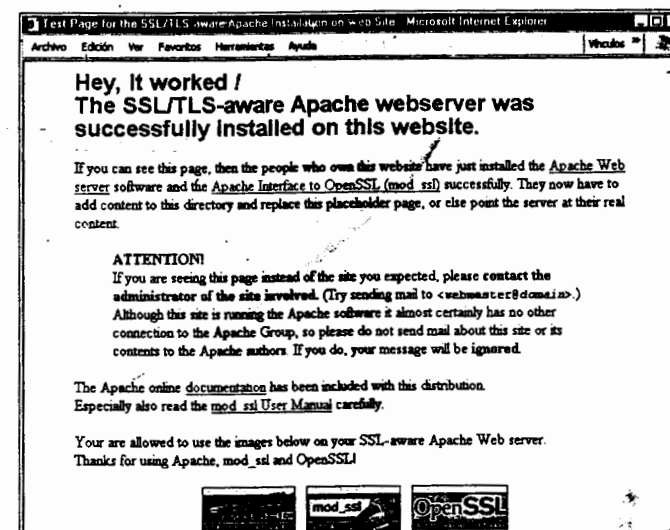


Figura A.1. Página de prueba predeterminada que proporciona Apache.

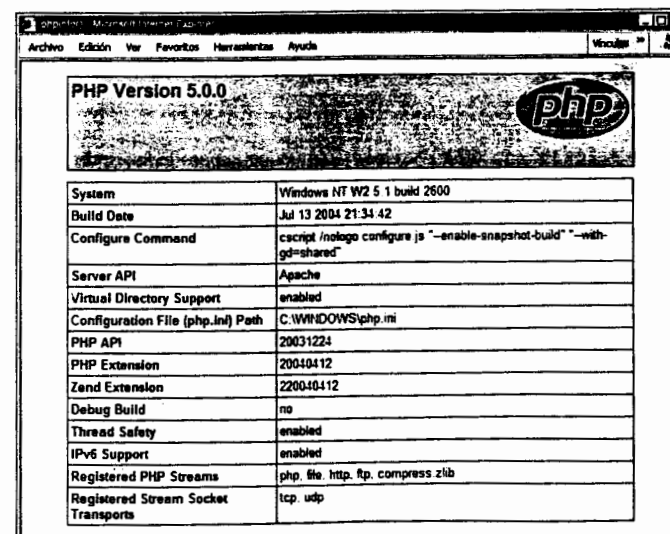


Figura A.2. La función `phpinfo()` proporciona información de configuración muy útil.

## ¿Funciona SSL?

Ya podemos pasar a probar SSL. En primer lugar, detenga el servidor y reinicielo con la opción SSL activada:

```
/usr/local/apache/bin/apachectl stop
/usr/local/apache/bin/apachectl startssl
```

Compruebe si funciona. Para ello debe conectarse al servidor con un navegador Web y seleccionar el protocolo https como se indica a continuación:

```
https://su_servidor.su_dominio.com
```

Pruebe con la dirección IP de su servidor:

```
https://xxx.xxx.xxx.xxx
```

```
o
```

```
http://xxx.xxx.xxx.xxx:443
```

Si funciona, el servidor enviará el certificado al navegador para establecer una conexión segura. Esto hará que el navegador le inste a aceptar el certificado ya firmado. Si se tratara de un certificado de una autoridad de certificación en la que el navegador ya confía, no le preguntará nada. En nuestro caso, creamos y firmamos nuestros propios certificados. No hemos optado por adquirir uno directamente, ya que primero queríamos comprobar que todo funcionara correctamente.

Si utiliza Internet Explorer o Mozilla, comprobará que aparece un símbolo en la barra de estado que indica que se ha establecido una conexión segura. El icono utilizado en Netscape se muestra en la figura A.3.



Figura A.3. Los navegadores Web muestran un icono para indicar que la página que estamos viendo proviene de una conexión SSL.

## Últimos pasos

Para poder ver el objeto compartido PDFlib así como otros módulos que haya instalado de esta forma, necesitará realizar algunos pasos adicionales. Copie el archivo libpdf.php al directorio de extensiones PHP, que probablemente será /usr/local/lib/php/extensions. Añada la siguiente línea a su archivo php.ini:

```
extension = libpdf.php.so
```

## Instalar Apache, PHP y MySQL en Windows

En Windows, el proceso de instalación es ligeramente distinto ya que PHP se configura bien como una secuencia de comandos CGI (php.exe) o como módulo

ISAPI (php5isapi.dll). Sin embargo, Apache y MySQL se instalan de forma similar a la que hemos visto en Unix. Compruebe que ha instalado los últimos parches de servicios del sistema operativo en el equipo antes de comenzar la instalación de Windows.

En primer lugar debería descargar los últimos archivos fuente a un directorio temporal con espacio suficiente. En nuestra instalación hemos utilizado c:\temp\download como directorio temporal.

Si dispone de una conexión de red lenta, puede optar por utilizar las versiones del CD aunque es muy probable que se trate de versiones anteriores a la actual.

## Instalar MySQL en Windows

Las siguientes instrucciones hacen referencia a Windows XP. En primer lugar configuramos MySQL. Suponiendo que ha descargado todos los archivos necesarios, descomprima el archivo zip MySQL en el directorio temporal y ejecute el programa Setup.exe. El instalador es un asistente InstallShield convencional similar a muchos otros que haya utilizado.

Al seleccionar la instalación típica en el asistente, tendrá que indicar dónde quiere instalar MySQL. El directorio de instalación predeterminado será C:\mysql, aunque puede cambiarlo a un directorio distinto una vez instalado, pero con algunos pasos adicionales para garantizar que todo funciona.

Si cambia de posición MySQL y pretende ejecutar el ejecutable mysqld, tendrá que indicarle por medio de opciones de línea de comandos dónde se encuentra todo. Utilice C:\mysql\bin\mysqld --help para mostrar todas las opciones. Por ejemplo, si ha cambiado la distribución MySQL a 'D:\programs\mysql' tendrá que iniciar mysqld con 'D:\programs\mysql\bin\mysqld --basedir D:\programs\mysql'. Si lo cambia y lo ejecuta como servicio de Windows, tendrá que crear un archivo ini con el nombre my.ini y ubicarlo en su directorio de Windows principal. Su archivo ini tendrá un contenido similar a éste:

```
[mysqld]
basedir=D:/programs/mysql/bin/
datadir= D:/programs/mysql/data/
```

En la configuración de NT/2000/XP, el nombre del servidor MySQL es mysqld-nt y normalmente se instala como servicio. Un servicio es un programa que se ejecuta constantemente de fondo y cuya función es proporcionar servicios para otros programas. Se ejecutan automáticamente al iniciar el equipo, lo que evita tener que iniciarlos manualmente cada vez. Puede instalar el servidor MySQL como servicio si escribe lo siguiente en la línea de comandos de Windows:

```
cd c:\mysql\bin
mysqld-nt -install
```

Obtendrá la siguiente respuesta

```
Service successfully installed.
```

Ya puede iniciar y detener el servicio MySQL desde la línea de comandos con:

```
NET START mysql
NET STOP mysql
```

Fijese en que el nombre del ejecutable es `mysqld-nt`, pero el nombre del servicio simplemente es `mysql`. Si ejecuta `NET START mysql` verá el siguiente mensaje:

The MySql service was started successfully.

Una vez instalado el servicio, se puede detener, iniciar o configurar para que se inicie automáticamente por medio de la opción Servicios del Panel de control. Para abrir Servicios, seleccione Inicio>Configuración>Panel de control. Pulse dos veces sobre Herramientas administrativas y dos veces sobre Servicios.

La utilidad Servicios se muestra en la figura A.4. Si quiere configurar alguna de las opciones de MySQL, primero debe detener el servicio y, tras ello, especificarlas como parámetros de inicio antes de reiniciar el servicio MySQL. Este servicio se puede detener por medio de la utilidad Servicios o con los comandos `NET STOP MySQL` o `mysqldadmin shutdown`.

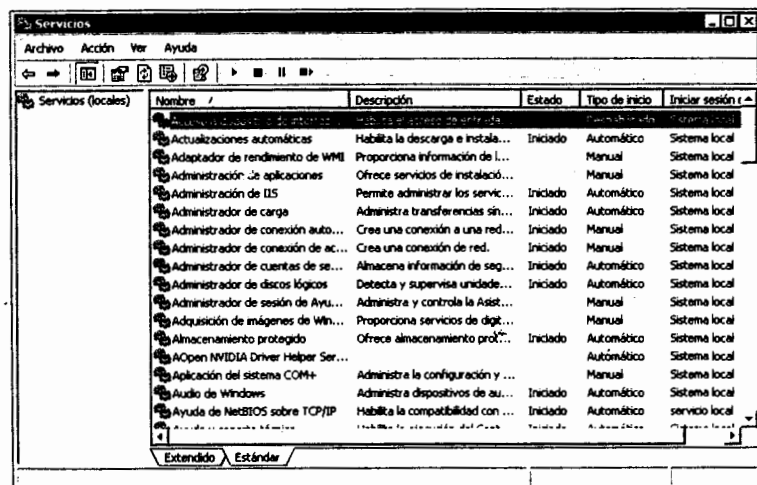


Figura A.4. La utilidad Servicios le permite configurar los servicios que se ejecutan en su equipo.

Para probar si MySQL funciona o no, puede ejecutar el siguiente comando:

```
C:\mysql\bin\mysqlshow
```

La configuración predeterminada no es la más idónea. Hay algunos cabos sueltos que conviene resolver:

- Configurar la ruta
- Eliminar las cuentas anónimas
- Definir la contraseña raíz

### Configurar la ruta

MySQL incorpora multitud de utilidades de línea de comandos de distinta utilidad. No resulta nada sencillo obtenerlas a menos que el directorio binario de MySQL se encuentre en su PATH. El objetivo de esta variable de entorno es indicar a Windows dónde debe buscar los programas ejecutables. Mucho de los comandos habituales que se utilizan en la línea de comandos de Windows, como por ejemplo `dir` y `cd`, son internos y se incorporan en `cmd.exe`. Otros, como `format` e `ipconfig`, disponen de sus propios ejecutables. No sería conveniente tener que escribir `C:\WINNT\system32\format` para aplicar formato a un disco ni tampoco `C:\mysql\bin\mysql` para ejecutar el monitor MySQL. El directorio en el que se almacenan los ejecutables de los comandos básicos de Windows, como `format.exe`, se encuentra automáticamente en su PATH, por lo que basta con escribir `format`. Para disponer de la misma conveniencia función con las herramientas de línea de comandos `mysql`, será necesario añadirla. Pulse Inicio y seleccione Configuración>Panel de control. Pulse dos veces sobre Sistema y seleccione la ficha Opciones avanzadas. Si pulsa el botón **Variables de entorno**, se abrirá un cuadro de diálogo en el que puede ver las variables de entorno de su sistema. Si pulsa dos veces sobre **PATH** podrá modificarla. Añada un punto y coma al final de su ruta actual para separar la nueva entrada de la anterior y, tras ello, añada `c:\mysql\bin`. Al pulsar **Aceptar**, se almacenará en el registro del sistema. Cuando reinicie el equipo, podrá escribir `mysql` en lugar de `C:\mysql\bin\mysql`.

### Eliminar el usuario anónimo

La configuración predeterminada de MySQL permite que cualquier usuario acceda al sistema sin necesidad de proporcionar un nombre de usuario o una contraseña, lo que no es aconsejable. Lo primero que queremos hacer es borrar el usuario anónimo. Para ello basta con abrir una línea de comandos e introducir las siguientes líneas:

```
c:\mysql\bin\mysql
use mysql
delete from user where User='';
quit
c:\mysql\bin\mysqladmin reload
```

De esta forma se elimina el usuario anónimo.

### Definir la contraseña raíz

La cuenta de superusuario, el usuario raíz, todavía no tiene contraseña. Para configurarla, escriba estas líneas:

```
c:\mysql\bin\mysqladmin -u root password your_password
c:\mysql\bin\mysqladmin -u root -h your_host_name password your_password
```

Comprobará que ahora, las tareas que anteriormente no requerían un nombre de usuario y una contraseña, fallan sin esta información. Si intenta ejecutar

```
c:\mysql\bin\mysqladmin reload
```

O

```
c:\mysql\bin\mysqladmin shutdown
```

no lo conseguirá.

A partir de ahora, tendrá que utilizar el indicador -u y proporcionar un nombre de usuario, y el indicador -p para indicar a MySQL que dispone de una contraseña, como en este ejemplo:

```
c:\mysql\bin\mysqladmin -u root -p reload
```

Si utiliza este comando, MySQL solicitará la contraseña raíz que acaba de definir. Si necesita más información, puede consultar el sitio Web de MySQL <http://www.mysql.com>. Ya podemos instalar Apache en Windows. Manos a la obra.

## Instalar Apache en Windows

Apache 1.3 y posteriores se han diseñado para su ejecución en Windows NT, 2000 y XP. El instalador sólo funciona con la familia de procesadores x86, como los de Intel. Apache también se puede ejecutar en Windows 85, 98 y ME pero estos sistemas operativos no se han probado. En cualquier caso, es necesario instalar TCP/IP. Asegúrese de utilizar la biblioteca Winsock 2 si decide realizar la instalación en Windows 95 o 98. Desplácese hasta <http://httpd.apache.org> y descargue el binario de Windows correspondiente a la versión actual de Apache 1.3 (Apache 2.0 utiliza subprocesos y algunas bibliotecas externas de PHP no admiten los subprocesos, por lo que le recomendamos que utilice la versión 1.3).

En nuestro caso hemos descargado el archivo `apache_1.3.31-win32-x86-no_src.msi`. Contiene la versión actual (dentro de la jerarquía 1.3) para Windows, sin código fuente, empaquetado como archivo MSI. Los archivos MSI son el formato de paquete utilizado por el instalador de Windows. A menos que tenga un problema difícil de solucionar o quiera contribuir a los esfuerzos de programación, no es aconsejable que compile personalmente el código fuente. En este archivo se incluye el servidor Apache listo para su instalación. Para iniciar la instalación basta con pulsar dos veces sobre el archivo descargado. El proceso de instalación le resultará familiar. Como puede apreciar en la figura A.5, es similar a muchos otros instaladores de Windows. El programa de instalación le solicitará la siguiente información:

- El nombre de la red, el nombre del servidor y la dirección de correo electrónico del administrador. Si tiene pensado crear un servidor para su uso real,

debería conocer las respuestas a estas preguntas. Si lo quiere crear para uso personal, esta información no es realmente importante.

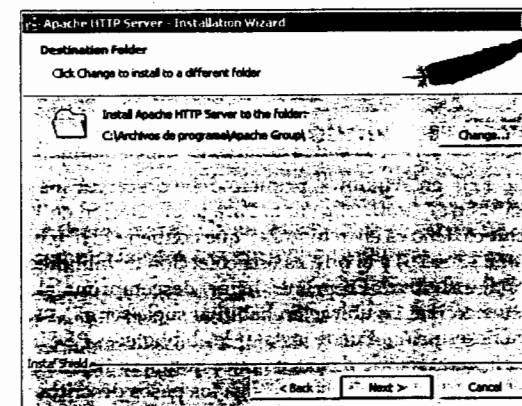


Figura A.5. El instalador de Apache es muy sencillo de utilizar.

- Indicar si quiere ejecutar Apache como servicio. Al igual que con MySQL, es más sencillo configurarlo de esta forma.
- El tipo de instalación. Recomendamos la opción Complete (Completa), pero puede elegir Custom (Personalizada) si quiere ignorar determinados componentes, como por ejemplo la documentación.
- El directorio en el que desea instalar Apache (el predeterminado es `C:\Archivos de programa\Apache Group\Apache`).

Una vez seleccionadas estas opciones, se instalará y se iniciará el servidor Apache. Apache se comunica con el puerto 80 (a menos que haya cambiado las directivas `Port`, `Listen` o `BindAddress` en los archivos de configuración). Para conectarse al servidor y acceder a la página predeterminada, inicie un navegador e introduzca este URL: `http://localhost/`.

Accederá a una página de bienvenida similar a la de la figura A.1, con un enlace al manual de Apache. Si no sucede nada o si obtiene un error, revise el archivo `error.log` del directorio `logs`. Si su host no está conectado a Internet, puede que tenga que utilizar este otro URL: `http://127.0.0.1`. Es la dirección IP equivalente al equipo local. Si ha cambiado el número de puerto, tendrá que adjuntar `:número_puerto` al final del URL. Debe saber que Apache no puede compartir el mismo puerto con otra aplicación TCP/IP.

Puede iniciar y detener el servicio Apache desde el menú Inicio. Apache se adjunta a `Programas>Servidor HTTP Apache`. Debajo del título `Control Apache Server` encontrará opciones para iniciar, detener o reiniciar el servidor.

Una vez instalado, puede que sea necesario modificar los archivos de configuración del directorio `conf`. Veremos cómo se modifica el archivo de configuración `httpd.conf` cuando instalemos PHP.

Si necesita activar Apache con SSL en Windows, consulte la sección de preguntas más frecuentes de la dirección <http://tud.at/programm/apache-ssl-win32-howto.php3>, aunque no es nada sencilla.

## Instalar PHP en Windows

Para instalar PHP en Windows, primero debe descargar los archivos de PHP 5 en la dirección <http://www.php.net>. Para la instalación en Windows debe descargar dos archivos. Uno es el archivo ZIP que contiene PHP (con un nombre como `php-5.0.0-win32.zip`) y el otro es una colección de bibliotecas (`pecl-5.0.0-win32.zip` o algo similar). En primer lugar, descomprima el archivo ZIP en un directorio de su elección. La ubicación habitual suele ser `c:\PHP`, la que utilizaremos en nuestra descripción. Puede instalar las bibliotecas PECL si descomprime el archivo PECL en su directorio de extensiones que, si utiliza `C:\PHP` como directorio base, sería `C:\PHP\ext\`. Tras ello, siga los pasos descritos a continuación:

1. En el directorio principal verá un archivo con el nombre `php.exe` y otro denominado `php4ts.dll`. Son los archivos que necesita para ejecutar PHP como CGI. Si quiere ejecutarlo como módulo SAPI, tendrá que utilizar el correspondiente archivo DLL de su servidor Web. Si utiliza Apache, el archivo se denomina `php5apache.dll`. Los módulos SAPI son más rápidos y más sencillos de proteger; la versión CGI le permite ejecutar PHP desde la línea de comandos. La decisión es personal.
2. Copie todas las DLL al directorio de sistema de Windows. En el caso de Windows NT o 2000 se encuentra en `C:\winnt\system32` y en Windows XP, en `C:\windows\system32`.
3. Defina un archivo de configuración `php.ini`. PHP incorpora dos archivos preparados: `php.ini-dist` y `php.ini-recommended`. Le sugerimos que utilice este último. Copie este archivo y cambie su nombre por `php.ini`. Guárdelo en el directorio `%SYSTEM-ROOT%`. Normalmente se encuentra en `c:\winnt` o `c:\winnt40` en Windows NT o 2000, o en `c:\windows` en Windows XP.
4. Modifique su archivo `php.ini`. Incluye multitud de parámetros, la mayoría de los cuales puede ignorar. Los que debe cambiar son los siguientes:
  - Cambie la directiva `extension_dir` para que apunte al directorio en el que se encuentran sus DLL de extensión. En la instalación normal se corresponde a `C:\PHP\ext`. De esta forma, su archivo `php.ini` contendrá

```
extension_dir = c:/php/ext
```

- Cambie la directiva `doc_root` para que apunte al directorio raíz desde el que actúa su servidor Web. Probablemente será

```
doc_root = "c:/Program Files/Apache Group/Apache/htdocs"
```

si utiliza Apache, o

```
doc_root = "c:/Inetpub/wwwroot"
```

si utiliza IIS.

- También puede seleccionar las extensiones que quiere ejecutar. Le sugerimos que, en esta fase, simplemente ponga PHP en funcionamiento. Podrá añadir las extensiones cuando las necesite. Para añadir una extensión, consulte la lista incluida bajo "Extensiones de Windows". Verá numerosas líneas como `<Listados>;extension=php_pdf.dll`

Para activar esta extensión, basta con eliminar el punto y coma que aparece al principio de la línea (y realizar lo contrario para desactivarla). Si posteriormente desea añadir más extensiones, tendrá que reiniciar su servidor Web después de cambiar `php.ini` para aplicar los cambios.

En este libro utilizamos `php_pdf.dll`, `php_gd2.dll`, `php_imap.dll` y `php_mysqli.dll`. Debería anular los comentarios de estas líneas. Si falta `php_mysqli.dll`, añádala como se indica a continuación:

```
extension=php_mysqli.dll
```

Cierre y guarde su archivo `php.ini`.

5. Si utiliza NTFS, asegúrese de que el usuario con el que se ejecuta el servidor Web dispone de los permisos necesarios para leer su archivo `php.ini`.

## Añadir PHP a su configuración de Apache

Puede que sea necesario modificar uno de los archivos de configuración de Apache. Abra el archivo `httpd.conf` en su editor preferido. Habitualmente este archivo se encuentra en el directorio `c:\Archivos de Programa\Apache Group\Apache\conf\`. Busque las siguientes líneas:

```
LoadModule php5_module c:/php/php5apache.dll
AddModule mod_php5.c
AddType application/x-httpd-php .php
Action application/x-httpd-php "/php/php.exe"
```

Si no las encuentra, añádalas al final del archivo, guárdelo y reinicie su servidor Apache.

## Añadir PHP y MySQL a Microsoft IIS y PWS

En este apartado veremos cómo añadir compatibilidad con PHP y MySQL a IIS con el módulo ISAPI (`php5isapi.dll`). También puede instalarlo como CGI, pero



le recomendamos que utilice el módulo ISAPI ya que es más rápido. Se supone que habrá realizado los pasos descritos anteriormente en los apartados sobre instalación manual o con InstallShield. La principal diferencia es que la directiva de configuración `doc_root` será `c:/inetpub/wwwroot`. Tras ello, tendrá que iniciar la Consola de administración de Microsoft (puede que en su sistema aparezca como Servicios de Internet Information Server). Si utiliza 2000 o XP, se encuentra en el Panel de control, bajo Herramientas administrativas.

Una vez abierto, en la parte izquierda verá una vista en árbol de los servicios. Pulse con el botón derecho del ratón sobre el servidor Web (normalmente con el nombre **Servidor Web predeterminado**) y seleccione **Propiedades**.

Se abrirá el cuadro de diálogo **Propiedades**, en el que se incluye gran cantidad de información, pero de la que sólo cambiaremos parte. En la ficha **Directorio** particular, pulse el botón **Configuración**. En **Asignaciones para la aplicación**, pulse **Agregar** para añadir PHP. Le pedirá un ejecutable, por lo que debe indicar la ruta completa de la ubicación de `php5isapi.dll` (probablemente `c:/php/sapi/php5isapi.dll` si ha seguido las instrucciones). También verá un campo **Extensión** en el que debe introducir `.php`. Marque la casilla **Motor de secuencias de comandos** y pulse **Aceptar**.

Si quiere realizar autenticación HTTP (como hemos visto en el libro), debe utilizar la ficha **Filtros ISAPI**. Pulse **Agregar**. Se le pedirá un nombre de filtro, escriba PHP, y un ejecutable, la ruta completa al archivo `php5isapi.dll`, como en el caso anterior. Pulse **Aceptar**. Cierre el cuadro de diálogo **Propiedades** por medio del botón **Aplicar**.

Detenga el servidor Web (o compruebe que está detenido) y reinicielo. Puede hacerlo desde la Consola de administración/Servicios de Internet Information Server si pulsa con el botón derecho del ratón sobre el servidor Web y selecciona la opción **Detener**. Puede reiniciarlo de la misma forma si pulsa **Iniciar**.

## Pruebas

Inicie el servidor Web y compruebe si PHP funciona. Cree un archivo `test.php` y añádale las siguientes líneas:

```
<? phpinfo(); ?>
```

Asegúrese de que el archivo se encuentra en el directorio raíz de documentos (normalmente en `c:/Program File/Apache Group/Apache/htdocs` bajo Apache o `c:/inetpub/wwwroot` bajo IIS) y ábralo en el navegador como se indica a continuación:

```
http://localhost/test.php
```

```
o
```

```
http://your-ip-number-here/test.php
```

Si accede a una página similar a la de la figura A.2, significa que PHP funciona.

## Instalar PEAR

PHP 5 incorpora el instalador del paquete PEAR (Repositorio de aplicaciones y extensiones de PHP). Si utiliza Windows, introduzca lo siguiente en la línea de comandos

```
c:\php\go-pear
```

La secuencia de comandos `go-pear` le preguntará dónde quiere instalar el paquete y las clases estándar de PEAR, y las descargará e instalará por nosotros.

Es necesario que cuente con una versión instalada del instalador del paquete PEAR. De esta forma, para instalar los paquetes, basta con que escriba:

```
pear install paquete
```

donde *paquete* se sustituye por el nombre del paquete que desee instalar.  
Para ver la lista de los paquetes disponibles, escriba:

```
pear list-all
```

Para ver los componentes instalados actualmente, pruebe con

```
pear list
```

Para instalar el paquete de correo MIME que utilizamos en capítulos anteriores, escriba lo siguiente:

```
pear install Mail_Mime
```

El paquete DB mencionado en uno de los primeros capítulos, se instala automáticamente, pero para comprobar que dispone de la versión más reciente, escriba:

```
pear list-upgrades
```

Si hay una nueva versión disponible, escriba

```
pear upgrade DB
```

Si en su caso no funciona el procedimiento anterior, pruebe a descargar directamente los paquetes PEAR en lugar de hacerlo a través del instalador. Para ello, puede visitar la página <http://pear.php.net/packages.php>.

Desde aquí, puede examinar los distintos paquetes disponibles. Por ejemplo, en este libro hemos utilizado `Mail_Mime`. Pulse en la página de este paquete y pulse sobre **Download Latest** para obtener una copia. Tendrá que descomprimir el archivo descargado y guardarlo en su ruta de inclusión.

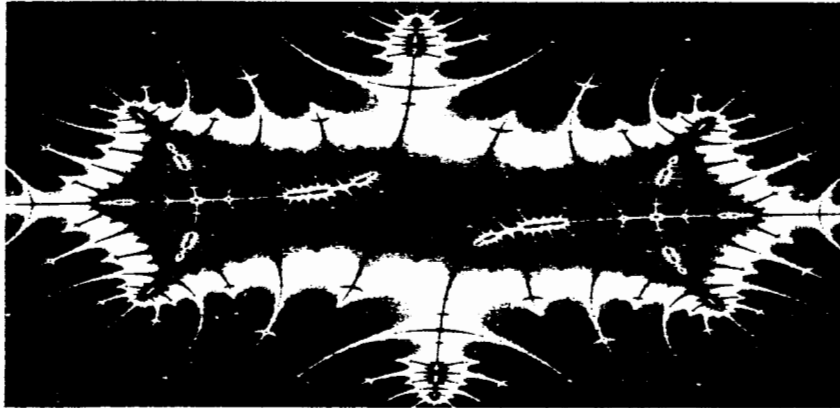
También será necesario contar con un directorio `c:/php/pear` o similar. Si descarga manualmente los paquetes, es aconsejable que los guarde en el árbol de directorios de `pear`. PEAR dispone de una estructura estándar por lo que le sugeri-

mos que almacene los componentes en la ubicación estándar, es decir, donde los guardaría el instalador. Por ejemplo, el paquete Mail\_Mime corresponde a la sección Mail, por lo que en este ejemplo lo guardaríamos en el directorio `c:\php\pear\Mail`.

## Configuraciones adicionales

---

Puede configurar PHP y MySQL con otros servidores Web como Omni, HTTPD y Netscape Enterprise Server. No los describiremos en este apéndice pero en los sitios Web de MySQL y PHP puede encontrar información sobre cómo se configuran, <http://www.php.net> y <http://www.mysql.com>, respectivamente.



---

# Apéndice B

## Recursos Web

---

---

En este apéndice enumeraremos algunos de los muchos recursos disponibles en la Web, que puede utilizar para buscar cursos prácticos, artículos y ejemplos de código PHP. Se trata de una pequeña selección. Evidentemente hay muchos más de los que podríamos incluir en un apéndice. Y otros muchos que aparecen diariamente debido al aumento del uso y la popularidad de PHP y MySQL entre los programadores Web. Algunos de estos recursos estarán en idiomas diferentes, como alemán o francés. Le recomendamos que utilice un traductor como <http://www.syntransoft.com> para explorar el recurso Web en su idioma nativo.

### Recursos PHP

---

- PHP.Net (<http://www.php.net>). El sitio original de PHP, en el que puede descargar todas las fuentes de PHP así como una copia del manual.
- ZEDN.Com (<http://www.zend.com>). Fuente del motor ZEND que dirige PHP. Un portal que contiene foros, artículos, cursos prácticos y una base de datos de clases y código de muestra que puede utilizar. No se la pierda.
- PEAR (<http://pear.php.net>): El Repositorio de extensiones y aplicaciones de PHP. Es el sitio oficial de extensiones de PHP.
- PECL (<http://pecl.php.net>): Sitio hermano de PEAR. PEAR se ocupa de clases escritas en PHP; PECL se encarga de las extensiones escritas en C. Las

- clases PECL suelen ser más difíciles de instalar pero ofrecen mejores funciones y resultan más potentes que sus equivalentes de PHP.
- **PHPCommunity** (<http://www.phpcommunity.org>): Un nuevo sitio basado en una comunidad.
  - **php|architect** (<http://www.phparch.com>): Revista sobre PHP. Incluye artículos gratuitos aunque también se puede suscribir para recibir los ejemplares en PDF o en formato impreso.
  - **PHP Magazine** (<http://www.phpmag.net>): Otra revista sobre PHP, también disponible en formato electrónico o impreso.
  - **PHPWizard.net** (<http://www.phpwizard.net>): Fuente de numerosas y atractivas aplicaciones de PHP como phpChat y phpIRC.
  - **PHPMyAdmin.Net** (<http://www.phpmyadmin.net>): Sitio de la conocida interfaz Web basada en PHP.
  - **PHPBuilder.com** (<http://www.phpbuilder.com>): El portal de cursos prácticos sobre PHP. En este sitio encontrará cursos prácticos sobre todo lo que se le ocurra. También dispone de un foro y un tablón de anuncios en el que los usuarios pueden dejar mensajes.
  - **DevShed.com** (<http://devshed.com>): Portal que ofrece cursos prácticos sobre PHP, MySQL, Perl y otros lenguajes de desarrollo. Imprescindible para principiantes.
  - **PX-PHP Code Exchange** (<http://px.sklar.com>): Un buen punto de partida. Encontrará muchos ejemplos de secuencias de comandos y también funciones de gran utilidad.
  - **The PHP Resource** (<http://www.php-resource.de>): Sitio con cursos prácticos, artículos y secuencias de comando. El "único" problema es que está en alemán. Le recomendamos que utilice un servicio de traducción para verlo.
  - **WeberDev.com** (<http://www.WeberDev.com>): Anteriormente conocido como la página de ejemplos de PHP de Berber, este sitio ha crecido y en la actualidad incluye cursos prácticos y código de ejemplo. El sitio está dirigido a usuarios de PHP y MySQL, y también cubre aspectos relacionados con bases de datos de seguridad y generales.
  - **HotScripts.com** (<http://www.hotscripts.com>): Excelente selección de secuencias de comandos por categorías. Dispone de secuencias de comandos para diferentes lenguajes, como por ejemplo PHP, ASP y Perl. También cuenta con una amplia colección de secuencias de comandos de PHP. Se actualiza frecuentemente. Visita obligada si lo que busca son secuencias de comandos.
  - **PHP Base Library** (<http://phplib.sourceforge.net>): Sitio utilizado por programadores de proyectos de PHP a gran escala. Cuenta con una biblioteca con multitud de herramientas para enfoques alternativos de administración de sesión, así como con plantillas y abstracción de bases de datos.

- **PHP Center** (<http://www.php-center.de>): Otro portal alemán utilizado para cursos prácticos, secuencias de comandos, consejos, trucos, publicidad, etc.
- **PHP Homepage** (<http://www.php-homepage.de>): Otro sitio alemán sobre PHP con secuencias de comandos, artículos, noticias y mucho más. Dispone de una sección de referencia.
- **PHPIndex.com** (<http://www.phpindex.com>): Portal francés sobre PHP con gran cantidad de contenidos relacionados con PHP. Cuenta con noticias, libros, sección de preguntas más frecuentes, artículos, etc.
- **WebMonkey.com** (<http://webmonkey.com>): Portal con multitud de recursos Web, cursos prácticos reales, ejemplos de código, etc. El sitio cubre aspectos relacionados con el diseño, la programación, sistemas, multimedia y muchos otros.
- **PHP Club** (<http://www.phpclub.net>): Ofrece una gran cantidad de recursos para principiantes de PHP. El sitio dispone de noticias, críticas de libros, ejemplos de código, foros, sección de preguntas más frecuentes y multitud de cursos prácticos.
- **Repositorio de clases PHP** (<http://www.phpclasses.upperdesign.com>): Sitio que distribuye clases gratuitas escritas en PHP. Es una visita obligatoria si tiene pensado desarrollar su código o si su proyecto está formado por clases. Dispone de funciones de búsqueda, para localizar con facilidad lo que necesite.
- **PHP Resource Index** (<http://php.resourceindex.com>): Portal que ofrece secuencias de comandos, clases y documentación. Lo más atractivo de este sitio es que toda la información se agrupa en categorías, lo que nos permite ahorrar mucho tiempo.
- **PHP Developer** (<http://www.phpdeveloper.org>): Otro portal de PHP que ofrece noticias, artículos y cursos prácticos sobre PHP.
- **Evil Walrus** (<http://evilwalrus.com>): Atractivo portal en el que encontrará secuencias de comandos de PHP.
- **Source Forge** (<http://sourceforge.net>): Gran cantidad de recursos de código abierto. No sólo le permite buscar código que le resulte útil, sino que también ofrece acceso a CVS, listas de correo y equipos para programadores de código abierto.
- **Codewalkers** (<http://codewalkers.com>): Contiene artículos, críticas de libros, cursos prácticos y el sorprendente Concurso PHP, en el que puede ganar por medio de sus nuevos conocimientos. Ofrece un concurso nuevo cada dos semanas.
- **PHP Developer's Network Unified Forums** (<http://forums.devnetwork.net/index.php>): Análisis de todos los aspectos relacionados con PHP.

- PHP Kitchen (<http://phpkitchen.com>). Artículos y noticias sobre PHP.
- Postnuke (<http://www.postnuke.com>). Sistema de gestión de contenidos de PHP muy utilizado.
- PHP Application Tools (<http://www.php-tools.de>). Conjunto de clases de PHP muy útiles.

## Recursos específicos de MySQL y SQL

El sitio de MySQL (<http://www.mysql.com>). Sitio oficial de MySQL. Ofrece excelente documentación, asistencia e información. Visita obligatoria si utiliza MySQL. SQL Course (<http://sqlcourse.com>). Cuenta con un curso práctico sobre SQL con instrucciones muy sencillas de entender. Le permite practicar lo que ha aprendido en un intérprete SQL en línea. Puede encontrar una versión avanzada en <http://www.sqlcourse2.com>.

SearchDatabase.com (<http://searchdatabase.com>). Atractivo portal con multitud de información sobre bases de datos. Cuenta con excelentes cursos prácticos, consejos, sección de preguntas más frecuentes, críticas, etc. Imprescindible.

## Recursos para Apache

Apache Software (<http://www.apache.org>). Punto de partida si necesita descargar el código fuente o los archivos binarios. El sitio también cuenta con documentación en línea.

Apache Week (<http://www.apacheweek.com>). Revista en línea semanal que ofrece información fundamental para todo el que utilice un servidor Apache o para cualquiera que ejecute servicios Apache.

Apache Today (<http://www.apachetoday.com>). Noticias e información diaria sobre Apache. Los usuarios deben suscribirse para poder enviar preguntas.

## Desarrollo Web

Philip and Alex's Guide to Web Publishing (<http://philip.greenspun.com/panda>). Una inteligente e irreverente guía sobre ingeniería de software aplicada a la Web. Uno de los pocos libros sobre el tema escrito por un Samoyedo.



---

## Apéndice C

### Contenido

### del CD-ROM

---

El CD-ROM que acompaña al libro contiene versiones completas de PHP, MySQL, Apache, varias bibliotecas gráficas y archivos que contienen los listados de código del libro, distribuidos de la siguiente manera:

### Ejemplos

En este directorio encontrará, organizados por carpetas por cada uno de los capítulos, los listados de ejemplo que se han desarrollado a lo largo del libro.

### Software

Contiene las siguientes herramientas:

- **IMAP:** Internet Message Access Protocol (IMAP) es un método de acceso al correo contenido en un servidor de correo.
- **PDFLib:** API para generar archivos PDF desde el lado del servidor o del cliente.
- **mod\_auth\_mysql:** módulo de autenticación de Servidor Apache, haciendo uso de una base de datos MySQL para el almacenamiento de nombres de usuarios y contraseñas para un acceso más rápido.
- **GnuPG:** reemplaza, de forma completa y gratuita, a PGP.
- **gd:** librería gráfica que contiene libpng, zlib y libjpeg.

- **Adobe Acrobat Reader:** popular visor de documentos PDF.

Además, encontrará las versiones completas de Apache, MySQL y PHP en sus respectivas carpetas. Tenga en cuenta las siguientes consideraciones:

#### Windows

En el Apéndice A se describe la configuración de Apache, MySQL y PHP en una plataforma de Windows.

Apache 1.3.31 se encuentra en el directorio Software\Apache\Windows\Binary (apache\_1.3.31-win32-x86-no\_src.exe).

Tanto la versión de producción actual de MySQL (4.0, mysql-4.0.20c-win.zip) y la versión alfa (5.0, mysql-5.0.0a.alpha-win.zip) se encuentran en el directorio Software\MySQL\Windows\Binary. Descomprimelas y haga doble clic sobre SETUP.EXE para iniciar el programa de instalación. Tras ello siga las instrucciones del Apéndice A para preparar su instalación de MySQL y poder realizar los ejemplos del libro.

PHP 5 se encuentra en el directorio Software\PHP\Windows\Binary. Siga las instrucciones recogidas en el Apéndice A para configurar PHP para su sistema.

#### Linux/Unix

Muchas distribuciones de Linux y algunas estaciones de trabajo de Unix están configuradas con Apache, MySQL y PHP. Sin embargo puede que no sean las últimas versiones descritas en este libro. En el Apéndice A se describe la configuración de Apache, MySQL y PHP en una estación de trabajo Unix o Linux por si tiene que instalarlos. En el CD-ROM se incluye el código fuente para Apache, MySQL y PHP así como instaladores binarios para MySQL en Linux.

El código fuente para Apache 1.3.31 se encuentra en Software/Apache/Unix/Source. Si dispone de tar GNU, utilice `ht tpd-1.3.31.tar.gz`. En caso contrario, utilice `ht tpd-1.3.31.tar.Z`.

Los instaladores binarios para MySQL Max 4.0 y 5.0 para Linux se encuentran en Software\MySQL\Unix\Binary. Si su sistema utiliza el administrador RPM para instalar software, utilice `MySQL-Max-4.0.20-0.i386.rpm` o `MySQL-Max-5.0.0-0.i386.rpm` para instalar la parte del servidor de MySQL, y utilice `MySQL-client-4.0.20-0.i386.rpm` o `MySQL-client-5.0.0-0.i386.rpm` para instalar la parte del cliente. Si su sistema Linux no utiliza el administrador RPM para instalar software, utilice `mysql-max-4.0.20-pc-linux-i686.tar.gz` o `mysql-standard-5.0.0-alpha-pc-linux-i686.tar.gz` para instalar las partes de cliente y servidor de MySQL.

El código fuente para MySQL 4.0.20 para Unix se encuentra en `mysql-4.0.20.tar.gz`, y para la versión 5.0, en `mysql-5.0.0-alpha.tar.gz`. Los usuarios de Solaris deben descargar tar GNU para extraer estos archivos debido a un error en la versión de Solaris del programa tar.

El código fuente para PHP 5.0 se encuentra en Software/PHP/Unix/Source.

Consulte el archivo Léame del CD-ROM para ampliar esta información.

# Índice alfabético

## A

### Acceder

- a base de datos con PHP, 308
- a elementos de una matriz, 117
- a los contenidos de matrices, 115
- a variables de formulario, 44

### Acceso anónimo, 425

### ACID, 358

### Actualizar

- registros, 285

### Administrar

- la fecha y la hora, 494
- listas de correo, 32
- MySQL, 246
- servicios de Internet, 424
- sistema, 44

### Agilizar consultas con índices, 346

### Agregar contenido dinámico, 44

### Agrupar y agregar datos, 298

### Ajustar el texto en el botón, 522

### Algoritmo

- de clave secreta, 400
- de compresión, 440

### de comprobación aleatoria, 416

### de encriptación, 398

### hash, 440

### Message Digest 5, 416

### Unix Crypt, 416

### Allaire ColdFusion, 34

### Almacenar

- contraseñas, 413
- datos en caché, 908
- datos restringidos, 436
- en caché, 875
- marcadores, 607
- y recuperar datos, 88

### Alterar tablas tras su creación, 304

### AMANDA, 406

### Ámbito, 44

### Ámbito de variables, 44

### Amenazas contra la seguridad, 387

### Ampliar el proyecto, 683

### Analizar XML, 875

### Anclajes, 161

### Añadir

- ampliaciones, 836
- artículos al carro, 665

contenido en el sistema, 689  
 datos a la base de datos, 285  
 marcadores, 631  
 nueva información a la base de datos, 309  
 nuevos artículos, 830  
 PHP  
   a su configuración  
     de Apache, 937  
     y MySQL a Microsoft IIS y PWS, 937  
   valor a los artículos y servicios, 380  
 Apache, 34, 178  
 Aplicación  
   bookmark\_fns.php, 609  
   Book-O-Rama, 250  
   Carro de la compra, 648  
   data\_valid\_fns.php, 609  
   de administración de contenido, 692  
   de autenticación, 548  
   de Book-O-Rama, 259  
   de correo, 451  
   de correo electrónico cifrado, 451  
   de diagrama de barras, 535  
   de evaluación real, 848  
   de formato, 255  
   de foros Web, 807  
   de gestión de listas de correo, 761  
   de Google, 437  
   de la operación UPDATE, 303  
   de listas de correo, 806  
   do\_html\_header, 727  
   include\_fns.php, 723  
   index.php, 888  
   PHPBookmark, 609  
   principal, 888  
   principal about.php, 886  
   Pyramid-MLM, 765  
   require\_once, 620  
   Smart Form, 155  
   Tahuayo, 875  
   TCP/IP, 935  
   Warm Mail, 721  
   Web, 263  
 Aplicar  
   formato  
     a cadenas, 144  
   al resultado, 691  
   ingeniería de software al desarrollo Web, 567  
   una función a cada elemento de una matriz, 134  
 Aprendizaje de PHP, 36  
 Archivo  
   .htaccess, 179  
   abrir, 89  
   abrir a través de FTP o HTTP, 95  
   adjuntos HTML, 476  
   binario, 403  
   cerrar, 89  
   crear, eliminar y desplazar, 468  
   de claves, 442  
   de contenido, 455  
   de datos, 434  
   de listas, 785  
   de PHP, 434  
   descriptivos, 464  
   escritura, 588  
   httpd.conf, 316  
   lectura, 588  
   php.ini, 53  
   temporales, 450  
 Arquitectura, 246  
   de base de datos Web, 254  
   de la secuencia de comandos, 725  
 ASCII, 277  
 Asignar valores a variables, 44  
 ASP, 34, 43  
 Atributo  
   de acción, 452  
   de la clase actual, 203  
   de la subclase, 209  
   de su superclase, 209  
   dentro de una clase, 203  
   desde el exterior de una clase, 203  
   UNSIGNED, 278  
   ZEROFILL, 278  
 Auditorías y registros, 387  
 autenticación, 387  
   básica, 409  
   de texto implícita, 418  
   HTTP, 419  
 Autenticación, 604  
   básica con IIS, 424

Autenticación y personalizar usuarios, 32  
 Ayuda de depuración de variables, 594

## B

Bajo coste, 35, 37  
 Banco de pruebas, 44  
 Base de datos  
   frente a almacenamiento en archivos, 690  
   relacional, 32, 245  
 Biblioteca  
   incorporadas, 35  
   PECL, 37  
 Bifurcación, 161  
 Bill Gates Wealth Clock, 479  
 Bloqueo  
   de archivos, 108  
 Bloques de código, 78  
 Bucle  
   for y foreach, 84  
   while, 83  
 Búsquedas, 710  
   cadenas en cadenas, 155  
   coincidencias de caracteres especiales, 162  
   filas que no coincidan, 294  
   subcadenas  
     con expresiones regulares, 164

## C

CA, 402  
 Calcular, 440  
   fechas  
     en MySQL, 503  
     en PHP, 502  
 Calificar las respuestas, 849  
 Cambiar  
   mayúsculas y minúsculas en una cadena, 147  
   propiedades de archivo, 468  
 Cambios  
   en línea, 689  
 Capa  
   de aplicación, 438

  de host a red, 438  
   de red, 438  
   de transporte, 438  
   segura de sockets, 436  
   SSL, 438  
 Caracteres especiales, 162  
 Caracteres inofensivos, 442  
 Carga  
   de archivos, 455  
   de matrices desde archivos, 130  
   de un nuevo boletín informativo, 792  
   dinámica de extensiones, 560  
 Carga de archivos, 456  
 Carro de la compra, 32, 647  
 Cerrar  
   conexión, 486  
   sesión, 608  
   como usuario raíz, 270  
 Certificado digital, 387  
 Certifying Authorities, 402  
 Cifrar  
   contraseñas, 416  
   MySQL, 429  
   la información, 436  
 Clase  
   dir, 203  
   Page, 213  
   Reflection, 229  
   ServicesPage, 219  
 Clases  
   y objetos, 198  
 Clave, 247  
   de sesión, 436  
   privada, 400  
   pública, 387  
   secundaria, 355  
 Clonar objetos, 198  
 Código  
   abierto, 31, 33, 35, 37, 38, 444  
   de autenticación de mensaje, 440  
   de mensaje de autenticación, 440  
   fuente, 36, 38  
   HTML, 33, 45  
   PHP de carga de archivo, 457  
 Colocar el texto, 525  
 Columnas, 247



Comando  
  mysql, 261  
  mysql\_dump, 348

Combinación  
  de dos tablas, 292  
  de operadores de asignación, 65  
  de varias tablas, 294  
  y división de cadenas, 150

Comentar el código, 572

Comentarios, 48

Comercio electrónico, 31, 32, 34, 39, 43  
  seguridad, 386  
  y seguridad, 39, 369

Comparar  
  cadenas, 141  
  condiciones diferentes, 82  
  funciones  
    de cadenas, 165  
    de expresiones regulares, 165

Compatibilidad, 36, 38, 377  
  con el enfoque orientado  
    a objetos, 36  
  SSL, 428

Competencia excesiva, 381

Componentes de la solución, 606

Comprimir, 440

Comprobar  
  existencia de un archivo, 106  
  incorrectamente los datos de  
    entrada, 592  
  longitud de una cadena, 154  
  tiempo de actualización  
    de archivos, 487  
  tipo de clase y sugerir tipos, 223  
  y filtrar datos entrantes, 313

Concatenar cadenas, 56

Conceptos  
  de base de datos relacionales, 246  
  de MySQL, 33  
  de PHP, 33  
  de SQL, 285  
  del control de excepciones, 231  
  del control de sesiones, 537  
  orientados a objetos, 197

Conclusión, 39, 640  
  y posibles ampliaciones, 640

Conectarse  
  a servicios Web con XML y SOAP,  
    874  
  al servidor FTP remoto, 487

Conexión  
  a redes de servicios, 591  
  SSL, 396

Confianza, 377

Configuración  
  adicional, 940  
  base de datos, 723  
  compatibilidad de imágenes  
    en PHP, 510  
  de cookies desde HTTP, 539  
  de cuentas, 734  
  de ruta, 933  
  de una conexión, 315  
  de usuario para la Web, 269  
  del control de sesiones, 545  
  del servidor o servidores  
    secundarios, 351  
  del servidor principal, 350

Conjuntos y clases de caracteres, 159

Constantes  
  ASSOCIATED, 891  
  CACHE, 891  
  de clase, 222  
  de informe de error, 598  
  de tipo de error definidas, 599  
  definida, 897  
  definidas, 61  
  DEVTAG, 891  
  global METHOD, 901  
  globales, 886  
  clave, 891  
  METHOD. La, 891  
  predefinidas  
    combinadas, 597  
    de PHP, 61  
  propias, 61  
  SID, 540

Constructores, 201

Consultas  
  de base de datos, 313  
  de una base de datos  
    desde la Web, 313

Contar elementos de una matriz, 135

Contraseñas, 336

Control  
  de acceso, 335  
  de sesiones, 418  
  de tipos, 59

Controlador  
  ODBC, 35

Controlar  
  acceso con private y public, 205  
  excepciones, 230  
  visibilidad por medio de private  
    y protected, 207

Conversión  
  clases en cadenas, 228  
  de matrices en variables  
    escalares, 136  
  de tipos, 60  
  entre formatos de fecha de PHP  
    y MySQL, 495

Cookies, 35, 435

Copia  
  de seguridad, 349  
  de archivos generales, 406  
  de datos, 388  
  y restauración de bases de datos  
    MySQL, 406

Correo  
  basura, 374  
  electrónico  
    basado en la Web, 32  
    encriptado, 448

Corta fuegos, 388

Coste, 36, 170

Crear  
  aplicación Bob's Auto Parts, 44  
  aplicación Smart Form Mail, 141  
  base de datos, 258  
  base de datos Web, 258  
  bases de datos y usuarios, 262  
  carro de la compra, 642  
  clases, atributos y operaciones en  
    PHP, 200  
  formulario de pedidos, 45  
  foros Web, 808  
  gestor de listas de correo, 756

imágenes, 509

índices, 259

instancias de clases, 202

lienzo, 512

política de seguridad, 387

proyectos PHP y MySQL  
  prácticos, 565

sitios Web interactivos, 31

tablas de base de datos, 259

un sencillo ejemplo de sesión, 542

un servicio de correo electrónico  
  basado en la Web, 718

un sistema  
  de administración  
    de contenidos, 686  
  de autenticación propio, 429

un sitio Web  
  comercial, 32  
  de comercio electrónico, 370  
  una cuenta nueva, 736  
  una lista nueva, 790  
  variables declaradas  
    por el usuario, 44  
  y eliminar directorios, 464

Crypt\_DES, 429

CSP, 689

CSR, 403

Curso acelerado de PHP, 42

Cursores y estructuras de control, 364

## D

Data Encryption Standard, 400

Datos  
  comprimidos, 440  
  de MySQL, 434

Dbm, 35

Decidir un objetivo, 371

Declarar  
  procedimiento almacenado, 361  
  y utilizar constantes, 61

Definir  
  base de datos, 762  
  de listas y suscriptores, 758  
  convenciones de nomenclatura, 571  
  cookie, 538  
  la contraseña raíz, 933

- transacciones, 357
- usuarios y privilegios, 259
- Depuración, 584
- DES, 400
- Desarrollo Web, 31, 33, 35, 37, 39, 45
- Desbordamientos de búfer, 394
- Descargar el archivo, 489
- Desconectarse de una base de datos, 319
- Desencadenar errores propios, 585
- Designar funciones, 183
- Desplazarse dentro de un archivo, 107
- Desplazarse dentro de una matriz, 133
- Desplegar y replegar, 818
- Destructores, 202
- Detección de intrusos, 396
- Determinar
  - lienzo base, 522
  - si almacenar o no números de tarjeta de crédito, 433
- Devolver
  - valores de asignación, 64
  - alores desde funciones, 190
- Dibujar o imprimir texto en la imagen, 514
- Dirección
  - IP, 338
  - exclusiva, 410
- Directiva
  - Auth\_MySQL\_Encryption\_Types, 429
  - AuthType Basic, 423
  - de configuración
    - doc\_root, 938
    - magic\_quotes\_gpc, 150
    - register\_long\_arrays, 54
  - de servidor, 424
  - enable\_dl, 561
  - extension\_dir, 561
  - magic\_quotes\_gpc, 441
  - max\_execution\_time, 561
  - memory\_limit, 462
  - php\_value, 649
  - magic\_quotes\_gpc, 649
  - Port, Listen o BindAddress, 935
  - session.use\_transsid, 540

- upload\_tmp\_dir, 462
- with-imap, 720
- Diseñar
  - clases, 198
  - la base de datos, 693
  - una base de datos Web, 244
  - una interfaz de administración, 645
  - y presentar la solución, 692
- Disponibilidad de asistencia técnica, 35, 36, 38
- Dividir
  - cadenas con expresiones regulares, 165
  - el código, 574
- Documentar
  - y compartir funciones internas, 575
  - Documentar nuestros proyectos, 577
- Documento
  - de Microsoft Word, 841
  - con un objeto COM, 842
  - de procesador de texto, 841
  - de sólo lectura, 856
  - en memoria, 868
  - en texto ASCII, 841
  - generados por PHP, 156
  - Hello World, 863
  - HTML, 862
  - PDF, 837
  - portable, 843
  - PostScript, 843
  - principal, 690
  - RFC822, 143
  - rft, 853
  - RTF, 839
  - Web, 172
  - WSDL, 881
  - XML, 49

## E

- Ejecutar PHP como intérprete CGI, 919
- Ejemplo
  - básico, 361
  - de uso de GRANT y REVOKE, 268
- El equipo del usuario, 434
- El operador de tipo, 71

- El operador iguales, 67
- El problema, 93
- Eliminar
  - correo, 748
  - el usuario anónimo, 260
  - marcadores, 634
  - registros de la base de datos, 285
  - tablas, 285
  - un archivo, 106
  - una base de datos entera, 307
  - una cuenta, 737
- Empaquetar, 440
- Encabezado TCP, 440
- Encriptación, 440
  - de clave
    - privada, 400
    - pública, 400
- Entorno de transmisión seguro, 438
- Enumerar
  - categorías, 653
  - los libros de una categoría, 656
- Enviar
  - correo, 719
  - con archivos adjuntos, 759
  - el mensaje, 801
  - nuevo mensaje, 749
  - y recibir correos electrónicos, 476
- Equifax Secure, 402
- Equilibrio entre usabilidad, rendimiento, coste y seguridad, 387
- Errores
  - de ejecución, 585
  - de programación, 585
  - de sincronización, 394
  - de software, 381
  - lógicos, 585
  - sintácticos, 585
- Escáneres de virus, 396
- Escoger las filas que recuperar, 300
- Escribir
  - código
    - mantenible, 567
    - para nuestra clase, 213
  - en un archivo, 97
  - texto en el botón, 526

- Espacios en blanco, 48
- Esquemas, 248
- Estándar
  - ANSI, 38, 281
  - de codificación, 570
- Estilos de etiquetas PHP, 48
- Estructura
  - básica de una función, 182
  - de documentos, 690
  - de una clase, 201
- Etiqueta
  - de ancla, 800
  - de apertura de PHP, 218
  - de apertura del formulario, 452
  - de cierre, 51
  - de cierre de PHP, 183
  - de desarrollador, 891
  - de imagen, 518
  - de imagen HTML, 520
  - de PHP, 51
  - de programador, 891
  - PHP, 517
  - SRC, 518
  - XHTML, 144
- Evaluar
  - cadenas, 556
  - expresiones, 44
  - formatos de documento, 840
- Evitar
  - almacenamiento de datos redundantes, 251
  - diseños con varios atributos vacíos, 253
  - herencia y reemplazos con final, 210
  - tiempos de espera, 490
- Examinar
  - la base de datos, 275
  - tipos de variables, 44
- Excepciones
  - definidas por el usuario, 231
  - en ejemplo Bob's Auto Parts, 231
  - y otros mecanismos de control de errores, 240
- EXPLAIN, 339
- funcionamiento de las consultas, 340
- Exposición de datos confidenciales, 389

Expresiones regulares, 158  
Extensiones de nombre de archivo y  
require(), 172

## F

Facilidad de uso, 37, 377  
Fallos  
  de alimentación, comunicación,  
  redes y distribución, 383  
  de hardware informático, 381  
Fiabilidad, 170  
Ficha Errores personalizados, 426  
Filas, 247  
FilePro, 35  
Filtrar las entradas de los usuarios, 441  
Finalizar la ejecución, 557  
Firmas digitales, 387  
Formato  
  de documento portable, 839  
  de imagen, 511  
  de los archivos, 99  
  de procesadores de texto, 841  
  de texto enriquecido, 839  
Foros Web, 32  
Fracaso en la atracción de suficiente  
  negocio, 381  
Fragmentos de código  
  de httpd.conf, 928  
FreeBSD, 36  
FTP, 95  
FTP/SCP, 689  
Función  
  \_\_construct(), 201  
  \_\_get(), 204  
  \_\_set(), 204  
  \_\_toString(), 228  
  basename(), 466  
  checkdate(), 500  
  chgrp(), 468  
  chmod(), 468  
  chown(), 468  
  date(), 51  
  DATE\_FORMAT(), 501  
  datediff(), 504  
  de agregación, 299

  de archivo, 488  
  de base de datos, 592  
  de bibliotecas de imagen, 506  
  de buscar y reemplazar cadenas, 156  
  de carga de archivos, 268  
  de comparación, 126  
  de control de error, 600  
  de edición de texto, 689  
  dirname(), 466  
  dl(), 560  
  eval(), 556  
  exec(), 469  
  fclose(), 99  
  file\_exists(), 106  
  filemtime(), 488  
  filesize(), 106  
  fopen(), 91  
  get\_current\_user(), 560  
  get\_extension\_funcs(), 560  
  get\_loaded\_extensions(), 559  
  get\_magic\_quotes\_gpc(), 150  
  get\_magic\_quotes\_runtime(), 556  
  getlastmod(), 560  
  Header(), 516  
  highlight\_string(), 562  
  ImageChar(), 516  
  ImageFilledRectangle(), 532  
  ImageString(), 515  
  ImageTTFBBox(), 524  
  ImageTTFText(), 523  
  mail(), 143  
  mkdir(), 464  
  mktime(), 498  
  msyqli\_error(), 590  
  mysqli\_connect(), 316  
  now(), 504  
  parse\_url(), 482  
  set\_magic\_quotes\_runtime(), 556  
  time(), 498  
  touch(), 468  
  UNIX\_TIMESTAMP, 502  
Funcionalidad básica de sesiones, 538  
Funcionamiento de las arquitecturas de  
  base de datos Web, 309  
Funciones  
  de archivo, 106

  de archivo útiles, 106  
  de cadena, 141  
  de calendario, 505  
  de control de sesiones propias, 538  
  de directorio, 455  
  de estado, 488  
  de archivo, 468  
  de fecha, 492  
  de FTP, 478  
  de hash unidireccionales, 416  
  de imagen, 534  
  de PostScript, 516  
  de red de PHP, 480  
  de TrueType, 516  
  FTP, 484  
  GIF, 512  
  PNG, 512  
  y uso de mayúsculas  
  y minúsculas, 181  
Funciones avanzadas orientadas  
  a objetos de PHP5, 221  
Fundamentos  
  de la encriptación, 398

## G

Generación de documentos PDF, 33,  
  838  
Generar  
  gráfico final, 513  
  imágenes, 508  
  un catálogo en línea, 644  
  un certificado  
    con PDFlib, 864  
    PDF a partir de una plantilla, 856  
    RTF, 852  
  un documento PDF por medio  
    de PDFlib, 859  
GIF, 510  
GMT, 496  
GNU, 33, 250  
GPG, 444  
GPL, 34, 883  
Guardar datos para su lectura  
  posterior, 90  
Guardar el carro actualizado, 667

## H

Hash, 228  
  criptográfico unidireccional, 416  
Herencia, 197  
  múltiple, 211  
Herramientas  
  administrativas, 424  
Htdocs, 442  
HTML, 32, 44  
  atributo  
    action, 45  
    align, 45  
    alt, 174  
    archive, 767  
    background, 174  
    bgcolor, 45  
    border, 4  
    cellpadding, 83  
    cellspacing, 174  
    char, 105  
    checked, 345  
    class, 71  
    clear, 262  
    code, 235  
    color, 78  
    cols, 449  
    colspan, 46  
    content, 174  
    data, 184  
    datetime, 506  
    declare, 87  
    dir, 70  
    enctype, 456  
    for, 44  
    headers, 143  
    height, 128  
    href, 175  
    id, 166  
    language, 49  
    link, 174  
    maxlength, 45  
    media, 299  
    method, 45  
    multiple, 865  
    name, 45

object, 222  
 onchange, 740  
 rows, 275  
 scheme, 482  
 selected, 414  
 size, 45  
 span, 174  
 src, 128  
 start, 351  
 style, 174  
 summary, 374  
 target, 658  
 text, 45  
 title, 46  
 type, 45  
 valign, 613  
 value, 46  
 version, 262  
 width, 45  
 para la carga de archivos, 456  
 HTTP, 53  
 HTTP 1.1, 418  
 Hyperwave, 35

**I**

IBM, 400  
 IDEA, 400  
 Identificador, 44  
   de color, 514  
   de imagen, 514  
   de la conexión FTP, 488  
   de programador, 891  
   de resultados MySQL, 655  
 Identificadores  
   de MySQL, 276  
   descriptivos, 277  
 Identificar  
   al propietario de la secuencia de  
     comandos, 560  
   visitantes, 409  
   y personalizar usuarios, 606  
 IIS, 34, 398  
 IIS5, 424  
 ImageMagick, 509  
 Imagen  
   GIF, 35, 509

JPEG, 510  
 PNG, 510  
 IMAP, 438  
 Implementar  
   almacenamiento y recuperación de  
     marcadores, 631  
   autenticación  
     con el control de sesiones, 546  
     de usuarios, 614  
   autenticación con PHP y MySQL,  
     408  
   base de datos, 610  
   carro de la compra, 659  
   catálogo en línea, 652  
   control de acceso, 409  
   control de versiones, 568  
   estructuras de control, 77  
   funciones  
     administrativas, 790  
     de usuario, 778  
   herencia en PHP, 206  
   inicio de sesión, 772  
   interfaces, 211  
   iteradores e iteración, 226  
   métodos estáticos, 222  
   pago, 673  
   recomendaciones, 636  
   recursión, 193  
   replicación, 329  
   sesiones simples, 540  
   sistema, 695  
   sitio básico, 611  
   transacciones seguras con PHP y  
     MySQL, 432  
   un sistema de pago, 645  
   una interfaz de administración, 676  
 Importancia de la información, 387  
 Imprimir un resumen en la barra de  
   encabezado, 667  
 Incremento y decremento previo y  
   posterior, 65  
 Incrustar  
   código PHP, 33  
   PHP en HTML, 44  
 Inetpub, 178  
 Informix, 35

Inicializar  
   matrices indexadas numéricamente,  
     115  
   una matriz, 117  
 Innobase, 351  
 InnoDB Hot Backup, 351  
 Instalación  
   binaria, 920  
   desde código fuente, 921  
 Instalar  
   Apache en Windows, 934  
   Apache, PHP y MySQL en Unix, 920  
   Apache, PHP y MySQL en  
     Windows, 930  
   el código del proyecto, 914  
   GPG, 445  
   MySQL, 922  
     en Windows, 931  
   PDFlib, 924  
   PEAR, 919  
   PHP, 924  
   PHP en Windows, 936  
   PHP y MySQL, 918  
 Instalar mod\_auth\_mysql, 427  
 Instrucción  
   DDL, 360  
   de asignación, 65  
   de cadena, 555  
   de procesamiento SGML, 49  
 Instrucciones  
   #include, 171  
   de bucle, 83  
   de PHP, 49  
 Integración de base de datos, 35  
 Interacción  
   con el entorno, 472  
   con el sistema de archivos, 454  
   y el servidor, 454  
   con MySQL u otras bases  
     de datos, 588  
 InterBase, 35  
 Interfaz de usuario, 695  
 Internet, 32, 45  
   Explorer, 379  
   Information Server 5, 424  
 Invocar funciones, 52  
 IP, 338

IRIX, 36  
 ISAM, 356  
 Iteraciones, 44

**J**

Java Server Pages, 34  
 JPEG, 510  
 JSP, 34

**L**

Lectura  
   adicional, 111  
 Leer  
   correo, 719  
   desde  
     directorios, 462  
     un archivo, 101  
   línea a línea, 103  
   todo el archivo, 104  
   un carácter, 105  
   una longitud arbitraria de bytes, 106  
 Liberar recursos, 517  
 Licencia  
   comercial, 34, 37, 444  
   de código abierto, 34, 37  
 Limitaciones  
   de la capacidad del sistema, 382  
 Limpiar cadenas, 144  
 Linux, 34, 36, 250  
 Linux/Unix, 950  
 Llamadas  
   a funciones, 179  
   no definidas, 180  
   que no existen, 588  
   por referencia frente a llamadas por  
     valor, 169

**M**

MAC, 440  
 Mala presentación, 372  
 Malas especificaciones técnicas, 393  
 Manipulaciones de matrices, 133  
 Manipular  
   cadenas y expresiones regulares, 140  
   imágenes, 699

Marcas de tiempo de Unix, 497  
 Matrices  
   con diferentes índices, 117  
   indexadas numéricamente, 113  
   multidimensionales, 113  
 MD5, 401  
 Medios publicitarios en línea, 372  
 Mensaje de error, 70  
 Método  
   .htaccess, 179  
   .call(), 225  
   .clone(), 224  
   .set(), 219  
   .toString(), 229  
   abstractos, 36, 224  
   ASINSearch(), 897  
   browseNodeSearch(), 901  
   de almacenamiento InnoDB, 38  
   de autenticación, 390  
   de carga de archivos, 689  
   de clase, 197  
   estáticos, 197  
 Microsoft  
   Active Server Pages, 34  
   Internet Information Server, 34, 919  
   SQL Server, 37, 286  
   Windows, 34, 36, 38  
   Windows XP, 34  
 Modificadores  
   de acceso, 197  
     private y protected, 207  
 Modificar  
   configuración de una cuenta, 787  
   contenido, 689  
   contraseñas, 624  
   datos, 389  
   parámetros de informes  
     de error, 597  
   temporalmente el entorno  
     de ejecución, 555  
   una cuenta existente, 737  
 Mostrar  
   artículos, 821  
   libros de una categoría, 894  
   marcadores, 633  
 Motor  
   de MySQL, 434

  de PHP, 255  
   Zend, 33, 37  
 Motores de almacenamiento, 355  
 MSQL, 35  
 MySQL, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 45  
   desde el punto de vista del sistema  
     operativo, 336

## N

Navegador  
   del usuario, 434,  
   Web, 48  
 Negación de servicio, 392  
 Netscape, 391  
 Niveles de informes de errores, 596  
 No actualizar el sitio, 373  
 No realizar el seguimiento del éxito  
   del sitio, 374  
 No responder a la información  
   generada  
   por el sitio Web, 373  
 No suministrar información  
   importante, 372  
 Nota sobre los tipos de tablas, 276  
 Novedades  
   de MySQL 5.0, 38  
   de PHP 5.0, 37

## O

Obtener  
   información  
     con SHOW, 339  
     sobre archivos, 465  
     sobre columnas con  
       DESCRIBE, 340  
     sobre el directorio actual, 464  
     sobre el entorno de PHP, 559  
   la fecha y la hora en PHP, 495  
   más información sobre bases  
     de datos, 338  
     un clase AmazonResultSet,  
       896  
 ODBC, 35, 324  
 Opción Secure Hash Algorithm 1, 416  
 Open Database Connectivity  
   Standard, 35

Operaciones de clase, 206  
 Operaciones de registro  
   de usuarios, 396  
 Operador  
   :, 222  
   --, 66  
   ?, 44  
   @, 70  
   +, 120  
   =, 70  
   ==, 153  
   ===, 156  
   =>, 70  
   AND, 68  
   cast, 904  
   coma, 69  
   comodín, 289  
   de asignación, 55  
   de cadena, 64  
   de comparación, 67  
   de concatenación, 56  
   de ejecución, 70  
   de identidad, 67  
   de incremento  
     posterior, 66  
     previo, 66  
   de módulo, 64  
   de multiplicación, 63  
   de referencia, 66  
   de subconsulta especial, 302  
   de suma, 64  
   de supresión de error, 70  
   de tipo, 71  
   de unión, 119  
   escalar homólogo, 119  
   EXISTS, 302  
   iguales, 77  
   instanceof, 71  
   like, 317  
   NOT, 597  
   OR, 597  
   ternario, 69  
   unitario, 63  
 Operadores  
   aritméticos, 63  
   bit a bit, 69  
   de asignación, 64

  de cadena, 64  
   de comparación, 67  
   de matriz, 70  
   lógicos, 68  
   y su prioridad, 44  
 Optimizar  
   código, 568  
   diseño, 346  
   tablas, 347  
   una base de datos, 329  
 Oracle, 35, 37, 286  
 Ordenaciones  
   de usuario inversas, 127  
   definidas por el usuario, 125  
 Ordenar  
   cadenas, 153  
   matrices, 114  
   multidimensionales, 125  
 Ordenar matrices, 124  
 Otras características útiles, 554  
 Otras sugerencias, 347  
 Otros operadores, 67  
   de comparación, 67

## P

Páginas y secuencias almacenadas, 434  
 Palabra clave global, 62  
 Pantalla del editor, 714  
 Papel, 840  
 Paquetes  
   de datos, 440  
   encritados, 440  
   TCP, 440  
 Parámetros  
   de configuración de Apache, 422  
   de fwrite(), 98  
 PDFlib, 839  
 Pérdida o destrucción de datos, 389  
 Perl, 34, 36, 57  
 Permisos, 347  
 Personal Home Page, 33  
 PGP, 444  
 Philip Greenspun, 479  
 Philip R. Zimmermann, 444  
 PHP, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 43  
   ejemplo

add\_bms.php, 632  
 admin.php, 676  
 AmazonResultSet.php, 897  
 authmain.php, 548  
 basic\_exception.php, 232  
 basic\_stored\_procedure.sql, 361  
 bobs\_front\_page.php, 128  
 book\_sc.sql, 650  
 bookmark\_fns.php, 612  
 bookmarks.sql, 611  
 bookorama.sql, 271  
 browserdir.php, 463  
 calc\_age.php, 502  
 cartfunctions.php, 911  
 change\_passwd.php, 624  
 checkout.php, 669  
 constants.php, 891  
 content.html, 421  
 create\_database.sql, 762  
 createauthdb.sql, 415  
 delete\_bms.php, 634  
 delete\_story.php, 710  
 directory\_submit.html, 480  
 directory\_submit.php, 481  
 file\_exception.php, 237  
 filedetails.php, 466  
 footer.inc, 177  
 forgot\_passwd.php, 627  
 freight.html, 82  
 freight.php, 84  
 ftpmirror.php, 484  
 header.inc, 176  
 home.html, 174  
 home.php, 175  
 httpass, 423  
 index.html, 848  
 index.php, 653  
 insert\_book.php, 679  
 inter.php, 561  
 iterator.php, 226  
 login.php, 611  
 logout.php, 623  
 lookup.php, 477  
 make\_button.php, 520  
 member.php, 620  
 mysql\_calc\_age.php, 504  
 new\_post.php, 831  
 newbook.html, 319  
 page.php, 697  
 pdf.php, 857  
 pollsetup.sql, 527  
 process.php, 674  
 processfeedback.php, 142  
 processorder.php, 100  
 publish.php, 714  
 purchase.php, 669  
 recommend.php, 638  
 reflection.php, 228  
 register\_form.php, 614  
 register\_new.php, 614  
 rejection.html, 421  
 resize\_image.php, 700  
 results.php, 311  
 results\_generic.php, 325  
 score.php, 849  
 search.php, 711  
 send\_private\_mail.php, 449  
 services.php, 219  
 show\_book.php, 658  
 show\_cart.php, 661  
 show\_cat.php, 656  
 show\_poll.php, 529  
 showpoll.php, 533  
 showpoll.phs, 530  
 simplegraph.php, 513  
 story.php, 705  
 upload.php, 795  
 user\_defined\_exception.php, 236  
 view\_post.php, 829  
 vieworders.php, 101  
 vieworders2.php, 131  
 vote.html, 528  
 writer.php, 703  
**función**  
 addslashes(), 148  
 array(), 115  
 array\_count\_values(), 135  
 array\_pop(), 130  
 array\_push(), 130  
 array\_rand(), 129  
 array\_reverse(), 128  
 array\_sum(), 666  
 array\_walk(), 134  
 arsort(), 125

asort(), 125  
 checkdate(), 500  
 checkdnsrr(), 483  
 chown(), 468  
 clearstatcache(), 468  
 closedir(), 463  
 copy(), 469  
 cos(), 849  
 count(), 131  
 crypt(), 416  
 current(), 134  
 date(), 52  
 debug\_backtrace(), 235  
 decoct(), 467  
 delete(), 749  
 die(), 557  
 dl(), 561  
 dns\_get\_mx(), 480  
 doubleval(), 322  
 each(), 118  
 empty(), 76  
 end(), 133  
 ereg(), 164  
 ereg\_replace(), 165  
 eregi(), 164  
 eregi\_replace(), 165  
 error\_reporting(), 598  
 escapeshellcmd(), 441  
 eval(), 555  
 exec(), 441  
 exit(), 548  
 explode(), 132  
 extract(), 136  
 fclose(), 98  
 fdf\_create(), 857  
 fdf\_set\_file(), 857  
 fdf\_set\_value(), 857  
 feof(), 103  
 fgets(), 105  
 fgetcsv(), 103  
 fgets(), 103  
 fgets(), 103  
 file(), 104  
 file\_exists(), 488  
 file\_get\_contents(), 98  
 file\_put\_contents(), 98  
 filetime(), 466  
 filegroup(), 465  
 filemtime(), 466  
 fileowner(), 465  
 fileperms(), 467  
 filesize(), 106  
 filetype(), 467  
 flock(), 108  
 floor(), 503  
 fopen(), 92  
 fpassthru(), 104  
 fputs(), 97  
 fread(), 106  
 fseek(), 107  
 ftell(), 107  
 ftp\_connect(), 487  
 ftp\_fget(), 489  
 ftp\_get(), 490  
 ftp\_login(), 487  
 ftp\_mdtm(), 488  
 ftp\_nlist(), 491  
 ftp\_put(), 490  
 ftp\_quit(), 487  
 ftp\_size(), 491  
 func\_get\_arg(), 186  
 func\_get\_args(), 186  
 func\_num\_args(), 186  
 fwrite(), 97  
 get\_current\_user(), 560  
 get\_extension\_funcs(), 559  
 get\_loaded\_extensions(), 559  
 get\_magic\_quotes\_gpc(), 312  
 getdate(), 499  
 getenv(), 472  
 gethostbyaddr(), 483  
 gethostbyname(), 482  
 getimagesize(), 797  
 getlastmod(), 560  
 gettype(), 74  
 header(), 539  
 highlight\_file(), 562  
 htmlspecialchars(), 314  
 imap\_body(), 721  
 imap\_close(), 721  
 imap\_delete(), 721  
 imap\_expunge(), 721  
 imap\_fetchheader(), 721  
 imap\_header(), 721

imap\_headers(), 721  
 imap\_open(), 721  
 implode(), 151  
 ini\_get(), 561  
 ini\_set(), 561  
 intval(), 133  
 is\_array(), 75  
 is\_callable(), 75  
 is\_dir(), 467  
 is\_double(), 75  
 is\_executable(), 467  
 is\_file(), 467  
 is\_float(), 75  
 is\_int(), 75  
 is\_integer(), 75  
 is\_link(), 467  
 is\_long(), 75  
 is\_null(), 75  
 is\_numeric(), 75  
 is\_object(), 75  
 is\_readable(), 467  
 is\_real(), 75  
 is\_resource(), 75  
 is\_scalar(), 75  
 is\_string(), 75  
 is\_uploaded\_file(), 461  
 is\_writable(), 467  
 isset(), 76  
 join(), 151  
 key(), 226  
 krsort(), 125  
 ksort(), 125  
 list(), 118  
 lstat(), 467  
 ltrim(), 144  
 mail(), 143  
 main(), 588  
 max(), 191  
 md5(), 416  
 microtime(), 505  
 mkdir(), 464  
 mktime(), 498  
 move\_uploaded\_file(), 461  
 mysql\_error(), 558  
 mysqli\_affected\_rows(), 322  
 mysqli\_connect(), 315  
 mysqli\_connect\_errno(), 312

mysqli\_connect\_error(), 548  
 mysqli\_errno(), 590  
 mysqli\_error(), 590  
 mysqli\_fetch\_array(), 318  
 mysqli\_fetch\_assoc(), 317  
 mysqli\_fetch\_row(), 365  
 mysqli\_num\_rows(), 322  
 mysqli\_query(), 316  
 mysqli\_select\_db(), 316  
 mysqli\_stmt\_bind\_param(), 323  
 mysqli\_stmt\_bind\_result(), 324  
 mysqli\_stmt\_execute(), 323  
 mysqli\_stmt\_fetch(), 324  
 mysqli\_stmt\_prepare(), 323  
 next(), 133  
 nl2br(), 144  
 number\_format(), 72  
 opendir(), 463  
 passthru(), 470  
 pdf\_add\_outline(), 861  
 pdf\_begin\_page(), 861  
 pdf\_close(), 863  
 pdf\_fill(), 870  
 pdf\_new(), 859  
 pdf\_open(), 861  
 pdf\_open\_file(), 863  
 pdf\_place\_image(), 870  
 pdf\_rect(), 869  
 pdf\_set\_info(), 861  
 pdf\_setlinewidth(), 869  
 pdf\_show(), 863  
 pdf\_show\_xy(), 869  
 pdf\_stroke(), 869  
 phpinfo(), 61  
 pi(), 867  
 popen(), 470  
 pos(), 133  
 posix\_getgid(), 467  
 posix\_getpuid(), 465  
 prev(), 133  
 print(), 134  
 print\_r(), 595  
 printf(), 145  
 proc\_close(), 470  
 proc\_open(), 470  
 putenv(), 472  
 range(), 115

readdir(), 463  
 readfile(), 104  
 rename(), 469  
 reset(), 119  
 rewind(), 107  
 rmdir(), 464  
 rsort(), 125  
 rtrim(), 144  
 serialize(), 558  
 session\_destroy(), 542  
 session\_get\_cookie\_params(), 539  
 session\_start(), 540  
 session\_unregister(), 542  
 session\_unset(), 542  
 set\_error\_handler(), 599  
 set\_time\_limit(), 491  
 setcookie(), 539  
 settype(), 74  
 sha1(), 416  
 show\_source(), 562  
 shuffle(), 128  
 sin(), 871  
 sizeof(), 135  
 sort(), 114  
 split(), 165  
 sprintf(), 145  
 srand(), 129  
 stat(), 467  
 str\_replace(), 157  
 strcasecmp(), 153  
 strchr(), 155  
 strcmp(), 153  
 strip\_tags(), 181  
 stripslashes(), 148  
 stristr(), 155  
 strlen(), 98  
 strnatcasecmp(), 153  
 strnatcmp(), 153  
 strpos(), 156  
 strrchr(), 155  
 strrpos(), 156  
 strstr(), 155  
 strtok(), 151  
 strtolower(), 148  
 strtoupper(), 148  
 substr(), 152  
 substr\_replace(), 156

system(), 441  
 time(), 498  
 trigger\_error(), 599  
 trim(), 144  
 uasort(), 127  
 ucfirst(), 148  
 ucwords(), 148  
 uksort(), 127  
 umask(), 465  
 unlink(), 106  
 unserialize(), 558  
 unset(), 76  
 urlencode(), 417  
 usort(), 126  
 var\_export(), 228  
 vprintf(), 147  
 vsprintf(), 147  
 Hipertext Preprocessor, 33  
 orientado a objetos, 39, 196  
 versión 4 frente a versión 5, 221  
 versión 5, 35, 98  
 Piratas informáticos, 336  
 Plaintext, 429  
 Planificar y ejecutar un proyecto de  
 aplicación Web, 567  
 PNG, 510  
 Polimorfismo, 199  
 Política de privacidad, 378  
 POP, 438  
 Portabilidad, 35, 36, 38  
 PostgreSQL, 35, 37, 286  
 PostScript, 510  
 Precedencia y asociatividad, 73  
 Presentar la solución, 608  
 Pretty Good Privacy, 444  
 Principio  
 de asignación del privilegio más  
 bajo, 264  
 de autenticación, 387  
 Privilegios, 329  
 actualizar, 335  
 Privilegios de usuario, 337  
 Probar  
 el estado de las variables, 76  
 y establecer tipos de variables, 74  
 Problemas  
 al abrir el archivo, 96

con el uso de archivos planos, 109  
 habituales, 461  
 relacionados con la Web, 338  
 Procedimientos almacenados, 355  
 Procesar  
   archivos, 90  
   datos XML, 37  
   el formulario, 46  
   la carga de varios archivos, 795  
 Programación avanzada con MySQL, 354  
 Propiedades  
   de archivo, 468  
   handle, 464  
   path, 464  
 Proteger  
   la base de datos MySQL, 336  
   páginas múltiples, 417  
 Protocolo  
   de capa  
     de aplicación, 438  
     de red, 438  
   de control de transmisión, 438  
   de Internet, 438  
   de red, 405  
   de transferencia  
     de hipertexto seguro, 436  
   HTTP/1.1, 476  
   IMAP, 476  
   SMTP, 476  
   SSL, 438  
 Prototipos, 568  
 Pruebas, 394  
   incompletas, 394

**Q**

Query, 33, 263

**R**

RAID, 391  
 Rasmus Lerdorf, 33  
 Razones para utilizar PHP y MySQL, 34  
 RC2, 400  
 RC4, 400  
 RC5, 400

RDBMS, 33, 37, 110  
 Realizar  
   copia de seguridad de la base de datos MySQL, 348  
   seguimiento de las compras de un usuario mientras compra, 644  
   transferencia de datos inicial, 350  
   y anular suscripciones, 786  
 Recortar subexpresiones, 161  
 Recortar costes, 380  
 Recuperar  
   datos  
     con criterios específicos, 290  
     con un orden dado, 297  
     de la base de datos, 285  
     desde varias tablas, 292  
   resultados de consulta, 317  
 Recursos  
   específicos de MySQL y SQL, 946  
   para Apache, 946  
   PHP, 943  
   Web, 942  
 Redes  
   TCP/IP, 390  
 Reemplazos, 209  
 Referencias, 66  
 Registrar variables de sesión, 540  
 Registro, 608  
   de transacciones, 279  
 Reinterpretar variables, 76  
 Relaciones, 249  
 Rendimiento, 35, 37  
 Reordenar matrices, 128  
 Repetición, 160  
 Representación gráfica de datos, 509  
 Repudio, 389  
 Requisitos de la solución, 688  
 Resaltar código fuente, 555  
 Responder o reenviar correo, 751  
 Restablecer  
   contraseñas olvidadas, 626  
   la base de datos MySQL, 348  
 Reutilizar código, 168  
   y crear funciones, 168  
 Riesgos y amenazas, 371  
 RTF es un formato de texto, 842

**S**

Saber cuándo parar  
   feof(), 103  
 SAMBA, 406  
 Sangrado, 573  
 Secuencia de comandos  
   add\_bm\_form.php, 631  
   add\_bms.php, 632  
   book\_sc.sql, 651  
   CGI, 930  
   change\_passwd.php, 624  
   change\_passwd\_form.php, 624  
   como argumento, 563  
   con el nombre  
     resize\_image.php, 700  
   de carga, 759  
   de configuración, 720  
   de exploración de directorios, 463  
   de PHP, 46  
   de servidor, 33, 44  
   del núcleo, 51  
   delete\_bms.php, 634  
   edit\_book\_form.php, 680  
   filedetails.php, 465  
   forgot\_form.php, 627  
   forgot\_passwd.php, 627  
   go-pear, 939  
   index.php, 652  
   insert\_book.php, 679  
   keyword\_add.php, 711  
   keywords.php, 711  
   logout.php, 551  
   make\_button.php, 520  
   member.php, 620  
   populate.sql, 725  
   process.php, 673  
   publish.php, 714  
   publish\_story.php, 715  
   purchase.php, 669  
   register\_new.php, 614  
   results.php, 313  
   score.php, 849  
   show\_book.php, 658  
   show\_cart.php, 65  
   show\_cat.php, 652  
   view\_post.php, 822  
   vieworders.php, 102  
 Seguridad  
   física, 388  
 Seleccionar  
   claves lógicas, 253  
   modos de archivo, 91  
   tipos de dato de columna, 277  
   un entorno de desarrollo, 568  
   una base de datos, 309  
   una cuenta, 738  
   una estrategia, 371  
 Separar lógica y contenido, 578  
 Serialización, 555  
 Servicios Web, 33, 876  
   con XML y SOAP, 33  
 Servidor  
   multiusuario, 33  
   secundario, 349  
   Web, 33, 34, 44  
   Web seguro, 387  
 Sesión  
   iniciar, 261  
   iniciar en el servidor FTP, 487  
   iniciar en MySQL, 261  
   iniciar y cerrar, 730  
 SHA-1, 416  
 S-HTTP, 436  
 Shutdown, 331  
 SimpleXML, 37, 875  
 Sistema de privilegios de MySQL, 263  
 Sistemas, 407  
   BSD, 446  
   de administración de contenido, 32  
   de compresión, 440  
   de distribución inmediata, 380  
   de encriptación, 396  
   de permisos, 347  
   de preguntas y respuestas, 844  
   existentes, 688  
   SSL, 378  
 Sistemas de administración de base de datos, 109  
 Slashdot, 410  
 SMTP, 438  
 SOAP, 872



Sobrecargar métodos, 224  
 Software  
   de generación de documentos, 844  
   para crear  
     PDF mediante  
       programación, 846  
 Solaris, 36, 950  
 Solucionar  
   errores con elegancia, 585  
   problemas con los encabezados, 871  
 SORT\_NUMERIC, 124  
 SORT\_REGULAR, 124  
 SORT\_STRING, 124  
 SQL, 33, 35, 37, 39, 111  
   add, 306  
   all, 220  
   alter, 331  
   ALTER TABLE, 304  
   and, 68  
   any, 635  
   are, 106  
   as, 37, 55  
   asc, 298  
   at, 51  
   avg, 299  
   egin, 363  
   between, 291  
   bit, 69  
   boolean, 76  
   by, 80  
   call, 224  
   case, 80  
   char, 105  
   check, 223  
   close, 312  
   column, 121  
   commit, 358  
   connect, 312  
   connection, 262  
   constraint, 360  
   continue, 86  
   count, 130  
   create, 184  
   CREATE DATABASE, 341  
   CREATE INDEX, 276  
   CREATE TABLE, 267  
   current, 117

cursor, 363  
 DATABASE, 307  
 decimal, 146  
 declare, 87  
 DECLARE, 363  
 delete, 106  
 DELETE, 266  
 desc, 298  
 describe, 92  
 DESCRIBE, 275  
 disconnect, 326  
 distinct, 637  
 double, 60  
 drop, 269  
 DROP DATABASE, 307  
 DROP INDEX, 305  
 DROP TABLE, 307  
 else, 44  
 end, 133  
 escape, 93  
 exception, 232  
 exec, 441  
 execute, 323  
 exists, 106  
 explain, 340  
 external, 889  
 extract, 136  
 false, 67  
 fetch, 312  
 first, 927  
 float, 76  
 for, 44  
 foreign, 360  
 found, 81  
 from, 143  
 full, 694  
 function, 126  
 get, 46  
 global, 62  
 go, 312  
 grant, 261  
 GRANT, 264  
 group, 299  
 having, 300  
 in, 67  
 initially, 927  
 inner, 865

input, 45  
 insert, 269  
 INSERT, 266  
 int, 76  
 integer, 901  
 into, 286  
 is, 55  
 join, 151  
 key, 118  
 last, 155  
 left, 174  
 like, 50  
 LOAD, 350  
 local, 72  
 LOCK TABLE, 267  
 lower, 160  
 ltrim, 144  
 match, 615  
 max, 191  
 min, 163  
 natural, 153  
 next, 133  
 no, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 43  
 not, 77  
 null, 271  
 of, 55  
 on, 33, 34, 35, 37, 39, 44  
 only, 459  
 open, 49  
 OPEN, 341  
 option, 80  
 or, 43  
 order, 50  
 out, 70  
 output, 416  
 pad, 128  
 prepare, 323  
 primary, 271  
 privileges, 269  
 procedure, 361  
 public, 96  
 PUT, 457  
 read, 350  
 real, 32, 39, 40, 43  
 references, 360  
 revoke, 269  
 REVOKE, 264

right, 83  
 rollback, 358  
 rows, 275  
 rtrim, 144  
 select, 80  
 SELECT, 266  
 set, 203  
 SET, 108  
 some, 175  
 space, 160  
 sql, 271  
 sqlstate, 364  
 substr, 152  
 sum, 361  
 table, 45  
 temporary, 345  
 tinyint, 272  
 to, 50  
 transaction, 358  
 trim, 144  
 true, 67  
 unique, 344  
 unknown, 467  
 update, 269  
 UPDATE, 266  
 upper, 160  
 user, 265  
 using, 295  
 values, 135  
 varchar, 273  
 view, 413  
 where, 290  
 with, 146  
 write, 693  
 year, 499  
 SQLite, 35, 37, 111  
 SSL, 96  
 Steve Maranda, 535  
 Subconsultas  
   básicas, 300  
   de filas, 302  
   relacionadas, 302  
   y operadores, 301  
 Subexpresiones, 160  
 Suministrar  
   servicios y artículos digitales, 379  
   transacciones seguras, 433

Suposiciones erróneas hechas por los desarrolladores, 394  
 Sustituir subcadenas, 156  
 con expresiones regulares, 165  
 Sybase, 35, 286

## T

### Tabla

columns\_priv, 334  
 db, 330  
 host, 330  
 tables\_priv, 330  
 user, 330

### Tablas, 246

Tamaño de un archivo, 106

### TCP, 390

### TCP/UDP, 438

Técnicas avanzadas de PHP, 39, 453

### Thawte, 395

### Tipos, 38, 58

de cadena, 280  
 de columna, 273  
 de combinación, 296  
 de datos de PHP, 59  
 de fecha y hora, 279  
 de sitios Web comerciales, 371  
 de tablas, 254  
 de variables, 58  
 MIME, 458  
 numéricos, 278  
 y niveles de privilegio, 266  
 Toma de decisiones, 44  
 con estructuras condicionales, 77  
 Trabajar con la base de datos de MySQL, 284  
 Transacciones, 355  
 Transferencia  
 archivos de texto, 489  
 Transferencia FTP, 489  
 Triple DES, 400

## U

Uniformidad, 170  
 University of Maryland, 406  
 Unix, 33, 34, 36, 38, 96

### comando

mget, 490  
 rcp, 389  
 touch, 468  
 traceroute, 390

### URL, 46

Usuario nobody, 446

### Utilizar

\_\_autoload(), 225  
 alias, 296  
 array\_reverse(), 129  
 atributos de clase, 203  
 autenticación, 387  
 autenticación básica en PHP, 419  
 auto\_prepend\_file y auto\_append\_file, 178  
 bucles, 116  
 para acceder a la matriz, 116  
 clases abstractas, 224  
 comillas mágicas, 555  
 constantes de clase, 222  
 cookies con sesiones, 539  
 declare, 87  
 el API de reflexión, 228  
 el control de sesiones en PHP, 536  
 el monitor de MySQL, 261  
 encriptación en PHP, 433  
 estos elementos en Smart Form, 163  
 etiquetas PHP, 48  
 explode(), implode() y join(), 150  
 fopen() para abrir un archivo, 92  
 formato HTML, 144  
 FTP, 475  
 para realizar una copia, 484  
 funciones  
 de búsqueda  
 de red, 475  
 de calendario, 495  
 de ejecución de programas, 469  
 de red y de protocolo, 474  
 de variables, 44  
 imágenes generadas automáticamente en otras páginas, 509  
 include(), 177

### índices, 347

instrucciones predefinidas, 310  
 la base de datos correcta, 262  
 la clase treenode, 822  
 la función date(), 52  
 la función getdate(), 499  
 la secuencia de comandos show\_cart.php, 659  
 las funciones de directorio, 462  
 las funciones de PHP, 179  
 las interfaces de servicios Web de mazon, 882  
 matrices, 112  
 metadatos, 690  
 microsegundos, 505  
 mod\_auth\_mysql, 428  
 MySQL, 39, 243  
 operadores, 63  
 calcular los totales de los formularios, 71  
 otras funciones de FTP, 491  
 otras interfaces de base de datos y PHP, 324  
 otros sitios Web, 475  
 parámetros, 169  
 PEAR DB, 324  
 PHP, 39, 41, 44  
 en la línea de comandos, 555  
 y MySQL en grandes proyectos, 566  
 productos Zend, 580  
 require(), 169  
 e include(), 169  
 para plantillas de sitios Web, 173  
 require\_once() e include\_once(), 178  
 REST/XML sobre HTTP, 902  
 shuffle(), 128  
 SOAP, 883  
 SOAP con PHP, 883  
 sort(), 124  
 SSL, 433  
 strtok(), 151  
 subconsultas, 285  
 substr(), 152  
 texto y fuentes para crear imágenes, 509

transacciones con InnoDB, 358  
 un sistema existente, 684  
 una estructura de directorios estándar, 574  
 una optimización sencilla, 579  
 una subconsulta como tabla temporal, 303  
 valores  
 de columna atómicos, 252  
 predeterminados, 347  
 variables de sesión, 540

## V

Validar fechas, 500

### Variable

\$\_SESSION, 542  
 \$\_SESSION['sess\_var'], 542  
 \$\_SESSION['valid\_user'], 550  
 \$action, 764  
 \$button\_text, 522  
 \$char, 105  
 \$color, 522  
 \$current, 117  
 \$element, 118  
 \$fp, 97  
 \$host, 486  
 \$localfile, 486  
 \$localtime, 488  
 \$m\_childlist, 825  
 \$m\_depth, 825  
 \$name, 855  
 \$nothere, 76  
 \$output, 855  
 \$remotefile, 486  
 \$remotetime, 488  
 \$result, 64  
 \$searchtype, 314  
 \$tireqty, 54  
 \$total, 59  
 \$total\_shipping, 146  
 \$totalamount, 59  
 \$value, 189  
 \$var, 187  
 \$width, 531  
 account, 731  
 action, 730

browseNode, 892  
 cart, 893  
 corto  
     \$DOCUMENT\_ROOT, 101  
     \$email, 615  
     \$isbn, 321  
     \$new\_url, 632  
     \$sold\_passwd, 625  
     \$tiereqy, 100  
     \$username, 627  
 datadir, 276  
 de entorno GDFONTPATH, 523  
 de PHP, 53  
 de sesión, 541  
     \$selected\_account, 741  
     admin\_user, 678  
     auth\_user, 704  
     cart, 659  
     expanded, 819  
     valid\_user, 549  
 de tipo, 59  
     entero, 59  
     flotante, 322  
 especial llamada \$this, 203  
 global  
     \$\_SESSION, 538  
     \$\_php\_errormsg, 70  
 incorporada  
     \$\_HTTP\_SERVER\_VARS[DOCUMENT\_ROOT], 92  
 PHP, 558  
 POST, 667  
 superglobal  
     \$\_REQUEST, 522  
     \$\_SERVER, 218  
 Variables  
     cortos  
         \$del\_me, 634  
         \$name, 669  
         \$q1, 849

        \$searchtype, 312  
         \$tiereqy, 55  
         \$username, 620  
 de cookies, 62  
 de entorno, 62  
 de formulario, 53  
 de PHP, 74  
 de servidor predefinidas, 93  
 de tipo, 60  
 de tipo variable, 60  
 del archivo php.ini, 561  
 del sistema MySQL, 341  
 escalares, 71  
 globales, 54  
 locales, 363  
 miembro de la clase, 825  
 POST, 595  
 superglobales, 62  
 y literales, 57

Ver  
     el carro, 663  
     encabezados de mensaje, 747  
     información de listas, 782  
     los contenidos del buzón  
         de correo, 741  
 VeriSign, 395

## W

WBMP, 511  
 Windows, 44  
 Windows NT, 44  
 WSDL, 880

## X

XML, 876

## Z

Zend Technologies, 33, 35, 36, 580