

Programación 1

Condiciones generales:

El alumno debe tener la cursada aprobada para gozar del derecho de examen.

Los trabajos que no cumplan con las consignas de presentación descritas a continuación no serán aceptados.

Descripción:

Para el final se debe presentar un sistema de compra on-line (carro de compras) que conste de: Navegación de categorías; Catálogo de productos; Agregar y quitar elementos de la compra; Cierre de la compra solicitando datos del pago y del cliente.

El trabajo es **individual**, desarrollando una maqueta HTML válida (bajo el DTD que el alumno desee) que implemente las tecnologías dictadas en el transcurso del cuatrimestre.

A tal efecto, se aplicará JavaScript con manejo de DOM y objetos nativos de ECMAScript.

El objetivo principal de este trabajo es lograr la solución interactiva más creativa, que se tendrá en cuenta en la evaluación del trabajo final, respetando las siguientes consignas:

Sobre el diseño:

Serán desaprobadas las entregas que carezcan de diseño o que el mismo no se visualice de manera apropiada en los navegadores de uso común (Internet Explorer, Firefox, Chrome)

Debe respetarse una interfaz navegable y comprensible, donde el usuario pueda interpretar el proceso completo de la compra.

La interfaz debe ser HTML válida según la normativa de la W3C, con el uso de una o más hojas de estilo.

No se pide validación del documento CSS.

Sobre el website:

Debe poseer un catálogo de productos que pueda filtrarse por categorías (como mínimo tres categorías).

Cada vez que se cambia de categoría debe aparecer una oferta especial que se destaque durante 10 segundos a modo de banner flotante, luego esta oferta DEBE DESAPARECER.

En la grilla de productos, cada ítem debe mostrar: Nombre, descripción, precio y una imagen en miniatura que deberá ampliarse al hacerle click o mouseover (por ejemplo, como hace MercadoLibre).

Debe haber un área del sitio que muestre (mientras se están navegando las categorías) la cantidad de productos comprados y el monto a pagar, esto es una especie de 'minicarro' que al hacerle click debe mostrar TODOS los productos comprados con el subtotal por cada producto y el total de la compra.

Los productos deben poder quitarse ya sea de a una unidad, como todos los que se hayan comprado.

Si se selecciona más de una vez el mismo producto debe aparecer una única vez en el resumen de la compra, indicando la cantidad de veces que se compró cada uno.

Debe haber un botón que indique el final de la selección de productos para dar paso al proceso de ingreso de datos de envío y pago de la compra (también llamado checkout).

En el checkout se debe solicitar la información del cliente (nombre, teléfono, email, lugar y fecha de entrega) y del pago (método de pago, cuotas –si corresponde–). Este proceso debe tener la posibilidad de cancelarse para seguir agregando o eliminando

Programación 1

productos del carro.

La única validación solicitada de este proceso es que los datos obligatorios hayan sido completados.

Sobre la programación:

La interacción de todo el proceso de compra (categorías, ver producto, resumen de compra y checkout) se debe hacer en un único documento HTML, no pudiendo intervenir más de un archivo.

Se deben aplicar las técnicas de manejo de DOM dictadas durante la cursada, haciendo especial implementación en la creación y eliminación de objetos, alteraciones de CSS, etc.

Las categorías y los productos deben obtenerse de un ARRAY multidimensional o de Objetos OBJECT.

Se deben manejar funciones semánticas para cada instancia de los distintos pasos del proceso de compra.

Usar temporizadores –Intervalos y TimeOut– para suavizar los efectos y/o generar transiciones.

Queda prohibida la intrusión de código Javascript dentro del HTML (como etiquetas SCRIPT que no carguen sources externos ó eventos asignados inline).

Los elementos se deben generar con DOM, quedando prohibida la creación de etiquetas con innerHTML.

Serán REPROBADAS automáticamente las entregas que hagan uso de las ventanas obstrusivas: alert, prompt y confirm. TODO debe realizarse desde el DOM.

Fecha de entrega y Defensa:

El trabajo se debe entregar dos días hábiles antes de la mesa en que el alumno se haya anotado, en el mismo horario en que se efectúa la mesa. Ese día, el COORDINADOR de la carrera recibirá en sala de profesores⁽¹⁾ los discos de cada alumno.

Luego, el día que figura en el DvPanel como mesa de final, el alumno asistirá exclusivamente a **defender** su examen, donde el docente ya tendrá las correcciones pertinentes y el alumno justificará o explicará los puntos débiles del desarrollo.

Esta norma tiene como objetivo agilizar el proceso de corrección (evitando que los alumnos deban esperar un largo rato para recibir su corrección) y ofrecerle al alumno una devolución de errores más detallada y fiel a su entrega.

De esta manera, si una mesa de final se realiza –por ejemplo– el Jueves 5 a las 19:00hs, el alumno deberá:

- Presentarse el Martes 3 a las 19:00hs a entregar el CD/DVD con su respectiva entrega.
- Presentarse el Jueves 5 a las 19:00hs para recibir su corrección y defender la entrega.

Se da por notificado y entendido que el alumno que no realice la entrega previa NO GOZARÁ del derecho de final, así como el alumno que no se presente a la DEFENSA no será aprobado aunque haya entregado un final acorde a la presente pauta.

Se recuerda que la tolerancia de presentación a la mesa de FINAL es de 45 minutos de iniciada, luego el alumno será considerado AUSENTE. Si debe rendir dos finales el mismo día/hora, acérquese a una de las mesas a dar el presente a fin de informar al docente.

Formato de entrega:

Programación 1

El trabajo debe presentarse en CD debidamente rotulado (Alumno, cuatrimestre, comisión, turno, materia y profesor), dentro estarán los archivos utilizados para el desarrollo, ordenados bajo la siguiente arquitectura:

/css	<- carpeta con los archivos .css.
/js	<- carpeta con los archivos .js.
/recursos	<- carpeta con los archivos de recursos .psd .ai, capturas en JPG.
/iconos	<- carpeta con las imágenes usadas para el maquetado.
index.html	<- html principal.
alumno.txt	<- mismos datos que se piden en el rótulo.

IMPORTANTE: Los datos del alumno deben estar escritos en el DISCO, siendo esto más importante que la cajita en que se entrega. Si un disco no posee nombre, apellido y final, será rechazado teniendo AUSENTE en la respectiva mesa

Evaluación:

Se va a evaluar en primera instancia la funcionalidad del programa y su aspecto más técnico, la codificación.

El código resultante deberá ser acotado, minimizando el uso de variables y optimizando su modificación.

En segunda instancia se tendrá en cuenta el proceso de compra del usuario. Y por último, el diseño y navegabilidad de la interfaz.

La defensa es presencial y el docente puede realizar preguntas sobre el desarrollo del programa así como pedir que se modifiquen determinadas líneas de código a fin de evaluar el criterio de programación del alumno y su autoría.

El trabajo debe cumplir con **TODAS** las pautas solicitadas, la ausencia de alguna es motivo suficiente para considerar la entrega como desaprobada.