

# CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

## Reto-6

### Inicialización DIGIMON

#### Presentación

El juego de Digimon requiere un soporte para almacenar los datos que se generan durante el juego. De esta manera será posible reiniciar el juego para nuevas partidas. Con lo cual es necesario construir una ligera aplicación que permita realizar las gestiones de back-end básicas para poder utilizar el juego.

¿Qué necesita que aporte la aplicación?

Crear una situación inicial, para comenzar el juego. La inicialización.

¿Qué tiene que hacer la inicialización?

Crear la base de datos y las tablas si no existen. que permitirán almacenar los datos de los jugadores, digimones, equipos, ...

Inicializar/Vaciar las tablas con los datos necesarios para que la aplicación pueda empezar a utilizarse.

#### Qué vamos a aprender

##### Base Datos

- Instrucciones de creación de Bases de datos, tablas y restricciones (LDD SQL)
- Instrucciones de manipulación (LMD SQL): Inserción, borrado y consulta de datos

##### Programación:

- Datos compuestos. Objetos o listas.
- Leer ficheros XML.
- Escritura ficheros XML.
- Acceso a Datos SQL.
- Utilización instrucciones SQL

##### Lenguaje Marcas:

- Estructura de registros XML

##### Sistemas:

- Docker???
- Instalación Mysql / MariaDB y conexión del mismo.

- Uso de docker para conexión a BBDD.
- Crear un docker encapsulando aplicación y sistema gestor de BBDD.

Entornos de Desarrollo:

- Uso de GitHub.
- Uso de ramas en el repositorio.

## Temporización

Inicio: 1 de marzo de 2022

Fin: 25 de marzo de 2022

	1 marzo Presentación del reto	2 marzo Trabajo	3 marzo Jornada CIDA	4 marzo No Lectivo	Sábado domingo
7 marzo Trabajo reto Entrega planificación	8 marzo Trabajo reto Entrega repositorio github equipo	9 marzo Trabajo reto.	10 marzo Trabajo reto	11 marzo Trabajo reto Exam. BDD	Sábado domingo
14 marzo Trabajo reto	15 marzo Trabajo reto Entrega entidades Java	16 marzo Trabajo reto Docker create Entrega script base de datos	17 marzo Trabajo reto	18 marzo Trabajo reto Entrega conexión BBDD	Sábado domingo
21 marzo Trabajo reto	22 marzo Trabajo reto	23 marzo Trabajo reto Entrega back- end	24 ma (Urzo Trabajo reto	25 marzo Exposición Refexión fin	

## Evaluación

### Criterios de evaluación

El reto se realizará en equipos. Solo se realizará individualmente por aquel alumnado con faltas de asistencia recurrentes (>20%) o porque haya sido expulsado de su equipo; en ambos casos se estudiaría la posibilidad de realizar un reto alternativo en el período de recuperación.

Se evaluará el trabajo entregado y la exposición final mediante rúbricas. Se evaluarán tanto las competencias técnicas como las transversales.

### Criterios de calificación

La nota de cada módulo se obtendrá mediante rúbricas con los resultados de aprendizaje correspondientes tanto a sus competencias técnicas como a competencias transversales, de acuerdo con esta tabla:

EVALUACIÓN	Competencias Técnicas (75%)	C. Transversales (25%)
------------	-----------------------------	------------------------

	PROG	ED	SI	BBDD	TE	CC
	30%	15%	15%	15%	15%	10%
CALIFICACIÓN	Profesorado 100%				Profesorado 100%	

## Rúbricas

### Entornos desarrollo

		Conseguido?
Utiliza GitHub	Genera peticiones Pull request	
	Sincroniza el proyecto de equipo con Pull	
	Utiliza ramas adecuadamente	
Git Local	Activa el repositorio local cada componente del equipo	
	Todos los repositorios locales pueden sincronizarse.	
	Conectan con GitHub	
	Gestiona las ramas adecuadamente.	

### Bases de Datos

		Conseguido
Se ha analizado el formato de almacenamiento de la información.	Define el juego de caracteres	
	Define la colación	
	Crea la base de datos	
Tabla Usuario	Define todos los campos	
	Se han seleccionado los tipos de datos adecuados.	
	Define la PK	
	Define las FK	
	Define otras restricciones	
Tabla Digimon	Define todos los campos	
	Se han seleccionado los tipos de datos adecuados.	
	Define la PK	
	Define las FK	
	Define otras restricciones	
	Inserta registros para que se pueda iniciar el juego	
Tabla MisDigi	Define todos los campos	
	Define la PK	
	Define las FK	

### Programación

		Conseguido
Aplicación Java	Creación y uso de interfaces/clases	
	Uso de estructuras simples	
	Uso de estructuras complejas (arrays, listas, colecciones...)	

	Diseño de algún patrón/API para la persistencia de datos	
Ficheros	Lectura de ficheros	
	Escritura de ficheros	
Base de Datos	Conexión con base de datos	
	Acceso a datos	
	Almacenamiento de datos	
	Actualización de datos	

### Sistemas (Julio)


### Trabajo en equipo - TE

Participación	Hasta 2,5
Capacidad de consenso	Hasta 2,5
Distribución de tareas	Hasta 2,5
Asunción de responsabilidades	Hasta 2,5

### Comunicación oral - CO

Claridad en el habla	Hasta 1,5
Vocabulario	Hasta 1,5
Volumen	Hasta 1,5
Comprensión	Hasta 1,5
Postura corporal	Hasta 1,5
Contenido	Hasta 2,5

## Criterios de calificación

La nota de cada módulo se obtendrá mediante rúbricas con los resultados de aprendizaje correspondientes tanto a sus competencias técnicas como a competencias transversales, de acuerdo con esta tabla: