



ICB0003-UF6-PR01

Nombre del alumno

Practica entregable (Enunciado y entregable)

Guía para el alumno

El alumno debe de entregar la práctica enunciada en este documento antes del cierre programado en el calendario. La nota y corrección de la práctica se publicará en la plataforma en un plazo no superior a 10 días hábiles, a contar desde la fecha límite de entrega.

Los entregables son:

- Este mismo documento incluyendo las capturas de pantallas indicadas en el mismo:
 - [CSnn] son capturas de pantalla que demuestran el resultado de una práctica. Para realizar la captura se utilizará la tecla "imp pant" o equivalente del teclado, y luego al final de documento y dentro de la página en blanco habilitada para cada captura, se realiza el "pegado" o "paste". Si fuera necesario se ajustará el tamaño.

El documento entregado tendrá el siguiente nombre:

ICB0003-UF6-PR01-"username".doc "username" = nombre de usuario del alumno en la plataforma Ejemplo: ICB0003-UF6-PR01-garciafloresraul.doc

- Código fuente del ejercicio mediante repositorio en GitHub Classroom, se entregara también dentro de una carpeta acompañando a este documento.

Ejercicio1-"username" "username" = nombre de usuario del alumno en la plataforma Ejemplo: Ejercicio1-garciafloresraul

- Bases de datos del ejercicio correspondiente a las capturas de pantalla y con el siguiente nombre:

"username".SQL "username" = nombre de usuario del alumno en la plataforma Garciafloresraul.SQL
--

Consultar Sesión Inicial para ver el video de cómo realizar estas operaciones.

La práctica está formada por 1 ejercicios.

La práctica puede realizarse en grupos de máximo 4 personas o de forma individual.

Independientemente de si se realiza la actividad en grupo o individualmente se debe entregar el código mediante un repositorio creado en github Classroom utilizando el [link de invitación](#) para su creación.

Ejercicio1 # Soporte de BBDD para carrera de caballos de cartas

Debéis añadir soporte de BBDD para un juego que simula carreras de caballos con cartas de la baraja española.

Actualmente el juego está disponible en modo consola, dispones del código fuente en el archivo **CarrerasDeCaballosConsole.zip***.

**Nota: Los que hayas hecho este curso la UF4 y/o UF5 podéis utilizar vuestra app desarrollada en la UF4 o UF5.*

El funcionamiento del juego de consola es el siguiente (si usáis una versión propia, bien de consola bien con GUI debería ser parecido)

- El jugador elige un caballo en el que apostar fichas. Una vez que todas las apuestas están hechas, se hace el bote y comienza el juego.
- El crupier sacará una carta y el caballo que corresponda a ese tipo "palo" de carta avanza un espacio en la "pista de carreras".
- Cada 4 rondas, la siguiente carta que saque el crupier será para que el mismo tipo "palo" de caballo retroceda 1 posición.

Por ejemplo, si están en la ronda 20 y el crupier saca 8 de Oros, caballo de Oros retrocede 1 posición.

```

--- Estado de la carrera ---
Caballo de Bastos:  - - - X - - - - - |
Caballo de Oros:    - - X - - - - - - |
Caballo de Espadas: - - X - - - - - - |
Caballo de Copas:   X - - - - - - - - |
  
```

```

El crupier ha sacado la carta: 7 de Bastos
Caballo de Bastos avanza una posicion
  
```

```

--- Estado de la carrera ---
Caballo de Bastos:  - - - - X - - - - |
Caballo de Oros:    - - X - - - - - - |
Caballo de Espadas: - - X - - - - - - |
Caballo de Copas:   X - - - - - - - - |
  
```

Tarea #1 Almacenamiento de la carrera de caballos

Deberá almacenarse la información relativa a la carrera de caballos y apuestas en un BBDD mySQL.

Contenido teórico necesario: [ICB0003-S06-C01]

Puntuación:

- (+2) Diseño de la DDBB acorde a las necesidades de la aplicación.

Tarea #2 Guardar i recuperar carreras de caballos de BBDD

Modifica la aplicación para que permita parar una carrera y almacenar su estado. Así mismo al iniciar la aplicación si existe una carrera anterior debe permitirse reanudarla en el mismo punto en que se guardó.

Contenido teórico necesario: [ICB0003-S06-C01] ,[ICB0003-S06-V04 y ICB0003-S06-V05]

Puntuación:

- (+0.5) Modificar la interface de la app para permitir la nueva funcionalidad
- (+2) Almacenamiento del estado de la carrera de caballos en la BBDD
- (+3) Restauración de la carrera

Tarea #3 Consideraciones generales

Ten presente estas buenas prácticas durante todo el desarrollo:

Contenido teórico necesario: [ICB0003-S06-C01-V03 y ICB0003-S06-C01-V06]

Puntuación:

- (+1) Parametrización de las queries
- (+0.5) Uso de una única conexión.
- (+0,5) Cierre de la conexión al terminar sesión de trabajo.

Tarea #4 Formulario Autoevaluación

[DIB01]: Entrega individualmente el formulario de autoevaluación relleno

Puntuación 0.5:

- + (0,5 puntos) Por rellenar el formulario realizando una autoevaluación consciente

Para poder puntuar el máximo de cada punto hace falta presentar las siguientes evidencias:

- o **[DIB02]:** Entrega un video donde se muestre el contenido de las tablas antes de iniciar la aplicación, se genere una sopa de letras y luego se muestre de nuevo el contenido de las tablas.
- o Fichero SQL para generación de la base de datos que has desarrollado.
- o Repositorio del proyecto con el código fuente.

[DIB02]: Link al video demostración de la aplicación.:

[DIB01]: Formulario autoevaluación – Carrera de caballos

Marca con una X el grado de realización

1-Realizado correctamente con código robusto y eficiente

2-Realizado con algunos fallos, inconsistencias o ineficiencias.

3-No realizado

Indica la puntuación obtenida en cada ítem según

Tarea #1 #2	1	2	3	Puntos
(2) Diseño de la DDBB				2
(2) Almacenamiento carrera				2
(0.5) Modificar interface de la app para la nueva funcionalidad				0.5
(3) La app se reanuda en el mismo punto en la que se dejó.				3
Observaciones/justificación:				
Tarea #3 #4 Consideraciones generales y autoevaluación	1	2	3	Puntos
(1) Parametrización de las quieres				1
(0.5) Uso de una única conexión.				0.5
(0,5) Cierre de la conexión al terminar sesión de trabajo.				0.5
(0.5) Rellenar el formulario de autoevaluación				0.5
Se ha entregado el video				-
Se ha entregado el SQL para generar la BBDD				-
Se ha entregado el código fuente				-
Observaciones/justificación:				