

## Taller 05

*“Coding is not just code, is a live thing to serve everyone!”  
— Ming Song*

**Instrucciones:** Genere un un programa que permita las siguientes opciones:

- 1) Ingresar credenciales como login.
- 2) Generar un nuevo jugador por medio de registración.
- 3) Ver los jugadores existentes.

No necesitamos más de lo solicitado. Adjunto unos templates de Player() y Controller(). Puede realizar todo el programa con la clase Controller(), si gusta realizar más scripts como “middlewares” para cargar los files externos, un script con un main, scripts con views, front-end, es a discreción propia.

El objetivo es poder cargar los archivos JSON (adjuntos en el campus) y con ellos realizar las funcionalidades requeridas para ver los jugadores, registrar uno nuevo y loguearse.

Por el momento, estos JSON son considerados como su base de datos, así que cuando se registre un nuevo jugador, el JSON existing\_users.json ahora tendrá un nuevo elemento con esa información.

El proceso de registrar debe de revisar que la clave sea de al menos 8 caracteres contenga números y letras no repetidas, que el username este disponible (vs. los usuarios ya existentes), que el correo sea un correo valido (@) y que el username no contenga espacios (Ho La, no se permite).

Para login, debe de dar 3 mensajes.

- 1) Usuario no existente.
- 2) Contraseña equivocada ( Si el usuario es correcto).
- 3) Credenciales correctos!

Y la funcionalidad de ver usuarios, sencillamente devuelve la lista de los usuarios existentes (que estén ingresados en el JSON existing\_users ).

**100**

- **30 Log In**
- **30 Ver usuarios existentes y add newPlayer al JSON**
- **40 lógica del programa + proceso de registrar**