

Running Events – v3.0 web

Uma empresa de gestão de eventos desportivos precisa de uma nova interface web para gerir os eventos de corrida. O seu trabalho é desenvolver a solução Web completa, usando técnicas estudadas nesta disciplina, por forma a conseguir:

- conteúdos adequados à funcionalidade pedida, com apresentação amigável, fluidez e responsividade;
- armazenamento persistente, em PostgreSQL;
- tolerância a quebras de conectividade com o servidor, mantendo interação amigável;
- segurança, evitando vulnerabilidades comuns e observando regras de autorização de acesso.

A estrutura da interface deve incluir:

- topo: um cabeçalho, com o nome da empresa, e opções de navegação;
- área de conteúdo principal, que deve ser “bem ocupada” com os elementos de cada contexto;
- só na página de entrada: rodapé para patrocinadores, contactos, e “sobre a empresa” com os créditos da aplicação web (nomes dos alunos que desenvolveram a solução).

Existem “eventos realizados” (relativos ao passado), “eventos a decorrer” (relativos à data atual), e os “próximos eventos” (que estão agendados para data futura). Em cada um destes três conjuntos, se tiver 1 a 4 eventos, deve procurar otimizar a área de conteúdo principal, ocupando a área disponível naquele bloco. Se nesse conjunto existirem mais de 4 eventos, deve haver paginação, permitindo ir para os 4 (ou menos) eventos seguintes (e também voltar aos anteriores). Isto deve surgir na zona pública e página inicial, com prioridade para eventos a decorrer e os futuros.

A aplicação web deve ter uma secção de acesso reservado a utilizadores registados, permitindo, após autenticação:

- apenas com o perfil ATLETA:
 - Inscrição num evento, registando nome, género (M,F) e escalão (júnior, sénior, vet35, vet50, vet65). Inclua um formulário que permita recolher estes dados, e os demais que achar relevantes (o evento...), e submete-los para o servidor.
No resultado de uma inscrição, deve ser mostrada uma referência MB para pagamento de um valor. Esta referência MB é gerada num serviço externo, a quem o servidor solicita uma nova referência para determinado valor (campo amount, numérico com separador decimal.):
<https://magno.di.uevora.pt/tweb/t2/mbref4payment>
 - Consultar as suas próprias inscrições (sem ter acesso aos dados de outros utilizadores). No caso de inscrições não pagas (verificar o que está registado na BD local ao servidor), mostrar a opção para realizar o pagamento (apresentando novamente a mesma referência MB antes gerada e guardada no servidor), e desse modo confirmar a inscrição. Deve simular o pagamento com um botão que envia essa indicação ao servidor, que marcará a inscrição como paga/confirmada.
- apenas com o perfil STAFF:
 - registar um novo evento para uma data, dado um nome, uma descrição e o valor da inscrição, submetendo os dados para o servidor;
 - registar o tempo (data e hora) de um participante num ponto (*start*, P1, P2, P3, *finish*) da prova (dados o evento, local, o nº do participante e respetivo timestamp), submetendo dados para o servidor.

Deve ainda ser possível (na parte pública da webapp):

- **Procurar**, numa zona apropriada, eventos, seja pelo nome, seja por data de realização (desenvolver os conteúdos Web, nomeadamente formulários de procura, e submeter para o servidor).
- Ao escolher um evento, deve permitir a **consulta da lista de participantes** inscritos, mostrando nome, género, escalão e estado (que será confirmada quando estiver paga, ou não confirmada), de acordo com o devolvido pelo servidor para essa opção do serviço a implementar.
- Mostrar lista com a **classificação geral** absoluta (por ordem inferior de tempo, para os inscritos que terminaram). Um atleta que ainda não chegou ao fim pode surgir na classificação provisória também. O cálculo o tempo é a diferença entre o timestamp no local *start* e o timestamp em *end*.
- Na lista acima, deve ser possível **filtrar** (por nome ou por escalão), sem comunicar novamente com o servidor, e desfazer a aplicação desses filtros.
- A qualquer momento depois do início da prova deve ser possível **consultar a situação de um atleta**, que será *finish* com determinado tempo, ou P1, P2, ou P3 com o tempo de prova nesse ponto, ou ainda *start* com indicação do timestamp de saída.

Não são aceites ficheiros de código-fonte obtidos online. Ative os mecanismos de segurança que entender necessários. Os aspetos omissos são decididos pelos alunos e mencionados no relatório. O trabalho será apresentado no final.

Entrega

Os trabalhos devem ser entregues dentro do prazo estabelecido, através do *upload* de um ficheiro .zip no espaço apropriado, no *Moodle*. Esse ficheiro incluirá uma pasta tweb-t2-YYYYY-ZZZZZ (YYYYY e ZZZZZ são os números de aluno de cada elemento do grupo). Essa pasta deve conter todo o código-fonte e um **relatório** com identificação e considerações dos alunos, incluindo um balanço crítico (sem ultrapassar 2 páginas).

Os alunos podem trabalhar individualmente ou em grupos de dois elementos.

Prazo: *ver moodle*