



LABORATORIO DE PROGRAMACION Y LENGUAJES

Ejercicio integrador para examen final regular

Alumno: Lucca Nicolás MANSILLA

VideoFanLOL

"VideoFanLOL" será una aplicación web de la web 2.0 que se caracterizará por permitir a sus usuarios registrados publicar contenido multimedial en formato de video. Además, permitirá a los usuarios generales (registrados y no registrados) realizar búsquedas y visualizar los vídeos que publiquen los usuarios registrados. Para todo esto, la aplicación tendrá funcionalidades para los usuarios registrados y los no registrados, tal como se detallan a continuación:

→ Usuarios generales:

- **Búsqueda de videos:** la búsqueda debe hacerse por criterios, como ser: usuario que subió el video, palabra clave, lugar donde se registró el video, fecha de subida a la aplicación, etc. El resultado de la búsqueda debe mostrarse en una grilla, donde para cada video se muestre su título y una imagen preliminar.
- **Visualización de videos:** a partir del resultado de la búsqueda, se debe poder reproducir los videos encontrados. El usuario elige cual video quiere visualizar. Cuando se visualice un video, se deben mostrar sus datos: título, descripción y el nombre del lugar donde fue grabado. Para el lugar donde fue grabado, se debe incluir un recurso para que, cuando el usuario pulse sobre él, se abra una ventana emergente que contenga un mapa (como por ejemplo de Google Maps) en el cual se encuentra marcado el lugar donde fue grabado el video. Además, debajo del video y de sus datos, se deberán mostrar 3 sugerencias de videos relacionados. Los videos de la aplicación se pueden relacionar a través de las palabras clave o del lugar donde fueron grabados. Finalmente, y a efectos de estadísticas, se debe registrar la visualización para que el usuario que subió el video pueda ver la cantidad de visualizaciones que tiene su material.

→ Usuarios registrados:

- **Creación de cuenta:** cualquier usuario puede registrarse en la aplicación. Para ello, debe completar un formulario con los siguientes datos: nombre de usuario (cadena de caracteres única dentro de la aplicación), contraseña de acceso, dirección de correo electrónico, fecha de nacimiento y país de residencia. Por cuestiones de seguridad, la contraseña debe guardarse de manera encriptada en la base de datos.
- **Iniciar sesión en la aplicación:** una vez que el usuario ha creado su cuenta, puede utilizar las funcionalidades para usuarios registrados. Para esto, lo primero que deberá hacer es iniciar sesión, ingresando para ello su nombre de usuario y su contraseña de acceso.



LABORATORIO DE PROGRAMACION Y LENGUAJES

- **Subida de videos:** una vez que inició la sesión, el usuario registrado puede subir a la aplicación los videos en formato MP4, que tengan una duración máxima de 10 minutos y un tamaño máximo de 500 MB. En el proceso de subida del video, el usuario debe indicar un título del video, una descripción, una lista de hasta 10 palabras clave, la fecha de grabación y el lugar donde fue registrado. Además de éstos datos provistos por el usuario, se debe registrar la fecha y hora de subida a la aplicación.
- **Acceso al panel general:** una vez que inició la sesión, el usuario registrado puede acceder a un panel donde podrá ver la lista de los videos que ha subido a la aplicación. En este panel, junto a cada video se deben mostrar sus datos (titulo, descripcion, palabras clave, etc) y la cantidad de visualizaciones que ha tenido. Además, para cada video, se deben incluir recursos para que el usuario pueda modificar sus datos y para eliminarlo de la aplicación. Por último, la aplicación brinda un beneficio de "super pop usuario" a sus usuarios más populares. Este beneficio consiste en que si el usuario tiene mas de 100 visualizaciones de sus videos durante 5 días seguidos, entonces le permitirá subir videos de hasta 1 GB de tamaño ó videos de hasta 30 minutos de duración. En este panel general se debe informar al usuario si es "super pop usuario" o no, en función de sus estadísticas de visualización diarias.

Finalmente, cuando un usuario general ingrese a la aplicación, en la página de inicio se deben mostrar los 5 últimos videos cargados en la aplicación por los usuarios registrados. También se deben incluir una funcionalidad para que los usuarios registrados inicien una sesión y una funcionalidad para que los usuarios no registrados puedan crear su cuenta.

Para la descripción anterior, usted deberá desarrollar la aplicación "VideoFanLOL", cumpliendo con todos los requisitos que se enunciaron.

Consideraciones sobre el trabajo a realizar

- La aplicación Web desarrollada debe incluir las buenas prácticas aprendidas durante la cursada, haciendo uso de estándares y lenguajes (HTML5, CSS, JavaScript, PHP, AJAX), estructuras de archivos apropiadas y el paradigma orientado a objetos. Si lo desea, puede utilizar frameworks de desarrollo.
- En caso de ser necesario, enunciar como se resolverán las ambigüedades que surjan.
- Al momento de la entrega, se deberá incluir:
 - el código fuente
 - un manual del usuario de la aplicación, incluyendo capturas de la aplicación desarrollada



LABORATORIO DE PROGRAMACION Y LENGUAJES

- en caso de trabajar con frameworks, se deberá presentar una guía de instalación de la aplicación desarrollada
- un detalle que incluya una lista de las páginas web principales que forman parte de la aplicación web y la función que cumple cada una dentro de la aplicación
- un resumen de las actividades realizadas para el desarrollo de la aplicación web
- en caso de utilizar bases de datos, se deberá enviar un script SQL con todas las consultas **para crear la base de datos y tablas** utilizadas en la aplicación web.
- El presente enunciado es válido únicamente para ser desarrollado y presentado por el alumno indicado y en el turno de examen del mes de julio de 2023.
- **IMPORTANTE:** Solamente se enviarán 2 enunciados del proyecto integrador a cada alumno. Si un alumno solicitó 2 enunciados y no desarrolló ninguno, no se le asignará un tercero. En ese caso, el examen final consistirá en realizar un ejercicio que será entregado al comienzo del examen final y no podrá utilizar ningún material de ayuda para programar.
- **Fecha de entrega:** Sábado 29 de julio de 2023 hasta las 15:00.
- **Forma de entrega:** Enviar por correo electrónico a lpyl.cr.unpsib@outlook.com
- **Fecha de defensa:** Martes 01 de agosto de 2023 a partir de las 16:00, de manera presencial en el Laboratorio "Jorge ARDENGHI" del Departamento de Informática.