

Proyecto III Bimestre: Control Torneo Deportivo

Descripción:

El proyecto consiste en una aplicación en ambiente web (Backend y Frontend) el cual consiste, en poder llevar el control de un Torneo Deportivo, únicamente Ligas. Todo lo que se le pedirá debe trabajarse con Nodejs, Angular y MongoDB, debe utilizar para la seguridad del usuario Tokens para poder verificar sus datos. De ahí en más usted es libre de utilizar cualquier otro framework o librería que usted desee utilizar.

Funciones del Administrador:

1. Se creará un administrador al iniciar el proyecto con los siguientes datos:
 - Usuario: ADMIN
 - Password: deportes123
2. Podrá Logearse y lo redireccionará automáticamente a una página administrativa, donde podrá escoger a donde dirigirse.

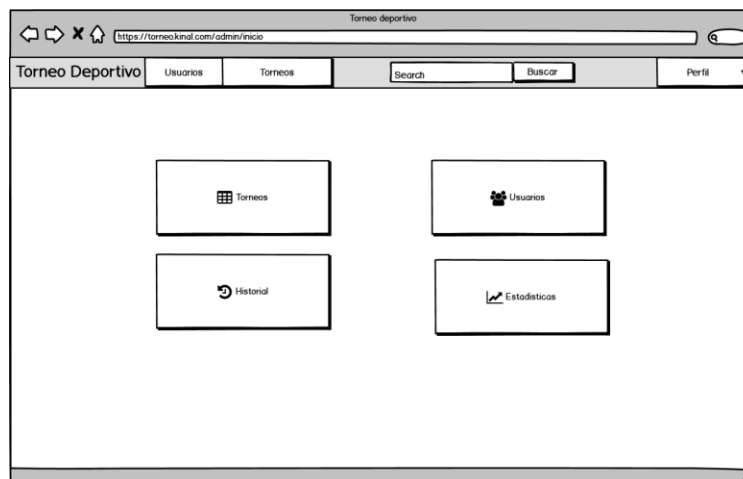


Imagen a modo de ejemplo

3. Podrá administrar todos los usuarios excepto otro usuario de tipo Administrador (Editar, Eliminar, Visualizar o Agregar un Administrador nuevo).
4. Podrá administrar todos los torneos creados (Editar, Eliminar, Visualizar o Agregar un nuevo Torneo).

Funciones del usuario:

1. Un usuario puede registrarse.
2. El usuario puede logearse.
3. Puede crear, visualizar, editar o eliminar una liga, únicamente las que él ha creado.

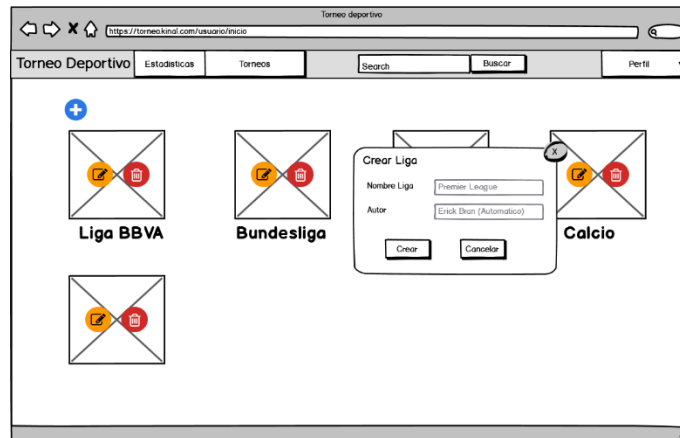


Imagen a modo de ejemplo

4. Puede crear, visualizar, editar y eliminar equipos de la liga, únicamente las que él ha creado.

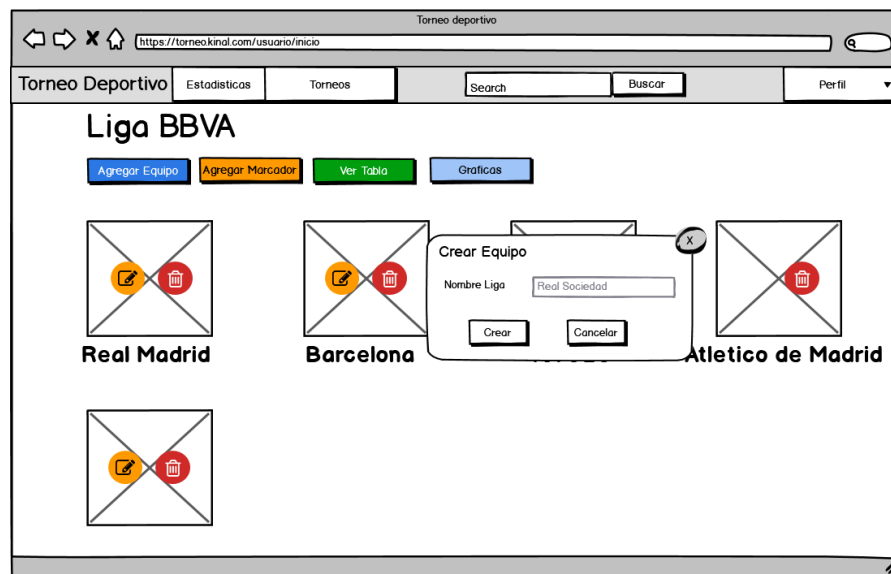


Imagen a modo de ejemplo

5. Cada equipo poseerá una imagen que se puede editar en cualquier momento al igual que cualquier dato que el equipo posea. (Puede usar URL's)
6. El usuario podrá escoger de que liga desea ver los equipos y gráfica.
7. En una liga habrá como máximo 10 equipos en la misma. (esto debe ser automático, no estático).

8. Podrá agregar el resultado por jornadas y equipos implicados en el partido. (AYUDA: para obtener la cantidad de jornadas debe ser 1 menos que la cantidad de equipos. Ejemplo: tengo 6 equipos como máximo tendré 5 jornadas).

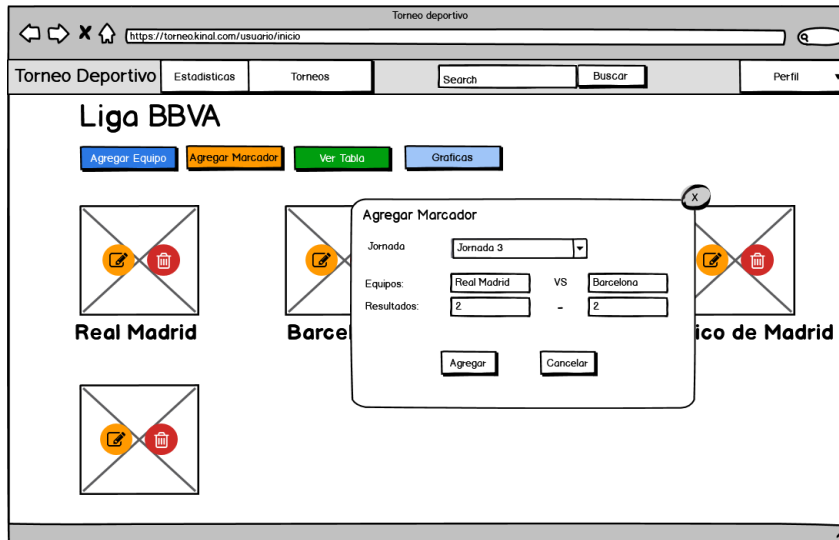


Imagen a modo de ejemplo

9. La tabla de liga debe mostrarme los puntos del equipo, goles a favor, goles en contra, diferencia de goles y partidos jugados. (esto lo obtendrá de agregar los resultados)
10. La tabla se debe ordenar automáticamente por puntos del equipo.
11. Podrá visualizar una gráfica la cual muestre los puntos que pose cada equipo.



Imagen a modo de ejemplo

12. El usuario logeado podrá editar sus datos de perfil

Aspectos a tomar en cuenta

1. Funcionalidad
2. Autodidacta
3. Cumplimiento de instrucciones
4. Diseño

Practica Supervisada #2 Control Torneo Deportivo

| Rubrica de calificación (puede cambiar) | | |
|--|--------|--------|
| Descripción | Valor | Punteo |
| Login, Registrar y Uso de Tokens. | 1 pts | |
| CRUD Equipo | 4 pts | |
| Grafica | 5 pts | |
| Tabla de Liga | 4 pts | |
| Diseño | 1 pts | |
| Total | 50 pts | |