

Materia:	Laboratorio de Computación IV ▾
Nivel:	4º Cuatrimestre ▾
Tipo de Examen:	Trabajo practico - Sala de juegos

# Sala de Juegos

## Importante:

- **TP obligatorio para poder acceder al TP final.**
- **TP obligatorio para poder acceder a la promoción de la materia**

## Enunciado:

Se debe realizar la aplicación “Sala de juegos”, para poder almacenar la información de desempeño de los jugadores.

La forma de corrección será por sprint de una semana.

La “Sala de Juegos” tiene que contar con los siguientes puntos:

1. Servidor:
  - a. Presentarlo en un servidor Heroku o Firebase.
2. Almacenamiento de datos
  - a. Uso de la base de datos de Firebase.
3. Login y Registro de usuarios.
4. Lógica de los juegos.
  - a. Ahorcado
  - b. Mayor o Menor
  - c. Preguntados
5. Juego agregado por el alumno.
  - a. Juegos que no se pueden utilizar
    - i. TATETI
    - ii. MEMOTEST
    - iii. PIEDRA PAPEL O TIJERA
6. Experiencia de usuario.
  - a. Diseño de pantallas
  - b. Navegación
  - c. Información clara y completa al mostrar mensajes o hacer acciones.
  - d. Experiencia de usuario en los juegos.
7. Diseño y Estilos
  - a. Utilización de primeNG o angular Material o Bootstrap
  - b. Utilización de animaciones(css o con ts)
  - c. Favicon

8. Listados con los resultados.
9. Presentación : “Quién Soy” se debe tener:
  - a. Datos personales del alumno.
  - b. Imagen del alumno
  - c. Explicación del juego propio

La aplicación de juegos debe permitir a nuestros usuarios (jugadores) medir sus capacidades cognitivas y motrices, debe ser simple de utilizar y permitir tener estadísticas de cada jugador y de cada juego.

Los juegos deben guardar toda la información que sea importante para cada juego en particular.

Solo se puede ingresar si es un usuario registrado o se registra.

No utilizar Alert.

## **Fechas de pre-entrega:**

### **Sprint 1 (Clase 03):**

- Armado del proyecto
- Subido a heroku o firebase.
- Componente de Login.
- Componente Home.
- Componente “Quién Soy”
  - Datos personales del alumno.
  - Imagen del alumno
  - Explicación del juego propio
- Favicon

### **Sprint 2 (Clase 04):**

- Componente Home
  - Tiene que ser el componente principal, el cual tendrá los accesos a los diferentes juegos y listados.
  - Si el usuario está logueado, mostrar información del mismo y botón de Log Out. (No se debe mostrar los botones de Registro y Login una vez que el usuario está logueado).
- Componente Login
  - Tiene que tener la validación de usuario contra firebase
  - Registrar el log de ese usuario en firebase.
    - En caso de que sea exitoso registrar:
      - Usuario
      - Fecha de ingreso
  - En caso de inicio de sesión exitoso debe rutear a la home.
  - Debe tener botones de acceso rápido.
    - Estos botones tienen que completar los campos de email y contraseña con un usuario válido que al presionar el botón ingresar acceda a la home.
- Componente Registro

- Tiene que generar un nuevo usuario y redirigir al home al crearlo exitosamente, es decir, loguear al usuario automáticamente.
- Emitir mensaje si el usuario ya se encuentra registrado. (NO USAR ALERT)

### **Sprint 3 (Clase 05)**

- Incorporar el chat.
  - Solamente usuarios logueados podrán acceder a la sala de chat.
  - Debemos marcar el usuario y hora que envió el mensaje.
- Incorporar módulos y loadchildren.
- Incorporar los juegos:
  - Ahorcado:
    - No se debe ingresar datos desde el teclado. Utilizar botones para el ingreso de las letras.
  - Mayor o Menor:
    - Desde un mazo de carta se va a preguntar si la siguiente es mayor o menor.
    - El jugador sumará un punto ante cada carta que adivine.

### **Sprint 4 (Clase 06)**

- Agregar el juego Preguntados
  - Tiene que obtener las imágenes de una api.
  - Realizar el llamado a la api desde un Service.
  - Dar al jugador opciones de elección. No se puede ingresar datos por teclado.
- Juego propio
  - Realizar juego propio.
  - Juegos que no se pueden utilizar
    - TATETI
    - MEMOTEST
    - PIEDRA PAPEL O TIJERA
  - Agregar descripción de su juego en la sección “Quién soy”. Debe contar con información de qué juego es y cómo se juega.

### **Sprint 5 (Clase 07)**

- Incorporar listado de resultados
  - Al finalizar cada juego se debe guardar registro del resultado.
  - Guardar datos del usuario, fecha, puntaje, etc..
- Incorporar una encuesta:
  - Tiene que pedir los siguientes datos:
    - Nombre y apellido.
    - Edad, validar que sean mayores de 18 años y menores de 99 años.
    - Número de teléfono, validar que sean solo números y no más de 10 caracteres.
  - Mínimo 3 preguntas.
    - Utilizar distintos controles, textbox, checkbox, radiobutton, etc.
    - No se pueden repetir.
  - Tiene que contar con validaciones.
  - Todos los campos son requeridos.

- Guardar las respuestas en Firebase identificando el usuario.

### **Sprint 6 - Post Primer Parcial**

- Incorporar una nueva sección que muestre las respuestas de la encuesta.
  - Solo lo podrá ver un usuario con perfil administrador
  - Utilizar Can Activate y Guard.