

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

**Gestión de Datos en Medios Digitales**

**Curso 2018/2019**

**Práctica:**



## Requerimientos

- Los **grupos** estarán compuestos **entre 3 y 5 alumnos**. Excepcionalmente los alumnos también podrán realizar la práctica individualmente.
- La práctica será entregada por uno de los componentes del grupo en la fecha indicada a través del Aula Virtual.
- Todos los integrantes del grupo deberán trabajar de forma equitativa y conocer todos los aspectos de la práctica, incluido el código, aunque no hayan desarrollado alguno de ellos. La falta de trabajo o el desconocimiento de alguno de los integrantes del grupo, podrá suponer el suspenso de la práctica de dicho integrante o del grupo.
- La nota de cada alumno del grupo es independiente. Un alumno puede obtener más o menos nota que el resto de sus compañeros. La nota individual de cada alumno se determina en base al conocimiento de la práctica desarrollada, su trabajo y la presentación.
- Para la realización de esta práctica se presupone que el alumno ha superado las asignaturas del primer cuatrimestre del tercer curso, así como los cursos anteriores.
- Se requieren conocimientos sobre desarrollo de software.
- En caso de **copia** de Internet, alguna fuente externa o entre grupos, todos los alumnos implicados perderán automáticamente el derecho de evaluación **de la asignatura** durante el presente curso.

## Enunciado

El grupo de prácticas debe simular el funcionamiento de una *Pokédex*.

La *Pokédex* es un dispositivo electrónico que cataloga y provee información sobre las especies de *Pokémon* que podemos encontrar en la serie y/o el videojuego. El nombre *Pokédex* se debe a la mezcla de términos *Pokémon* (*pocket + monster*, lo que vendría a ser un “monstruo de bolsillo” en nuestro idioma) al que se le añade la palabra *index* o índice.

La aplicación mostrará una interfaz para poder trabajar con la base de datos de *Pokémon*. Su diseño y creatividad queda en manos del grupo de alumnos, y se evaluará positivamente.



Los datos con los que trabaja nuestra *Pokédex* se encuentra en el Aula Virtual.

Nuestra *Pokédex* debe implementar las siguientes funciones:

- Crear una **interfaz** que muestre una lista de *Pokémon*, con columnas para sus datos y opciones para modificar la lista. Se podrá seleccionar un *Pokémon* concreto, y se mostrará de forma individual sus respectivos datos y la imagen del *Pokémon* seleccionado. Cada grupo es libre de diseñarla, siempre que cuente con todas las funciones pedidas. Se recomienda desarrollar la práctica con HTML, CSS y JavaScript (preferiblemente), o bien Java. (2 puntos)
- Es **imprescindible** crear/leer y guardar un fichero de configuración XML con ciertos datos para nuestra aplicación, como, por ejemplo: tamaño de la pantalla, color de la *Pokédex*, nombre de usuario, número de serie de su aplicación, etc. (0,5 punto)
- Poder **seleccionar** directamente desde la UI y en cualquier momento la **base de datos** a la que conectarse: SQLite o MongoDB (0,5 punto).
- Las siguientes consultas solo suman 1 punto si funcionan en ambas BBDD, en caso de que no funcione o no esté implementada para alguna, cuenta como un 0 en ese punto.
  - Mostrar todos los *Pokémon* o bien los de una generación en concreto a través de un desplegable, y poder ordenarlos de forma ascendente o descendente a través de la UI (1 punto).
  - Poder filtrar los *Pokémon* por sus tipos. (1 punto)
  - Poder filtrar los *Pokémon* legendarios, **además** de por tipo. Por ejemplo, añadiendo un *check* a la interfaz. (1 punto)
  - Poder añadir un *Pokémon* personalizado a las bases de datos, así como eliminar un *Pokémon* que seleccionemos. (1 punto)
  - Mostrar la foto del *Pokémon* seleccionado, así como al menos 5 de sus características. (1 punto)
  - En caso de que hubiera más de una imagen del *Pokémon* seleccionado, tener un visor de imágenes. (1 punto)
- Presentación (1 punto). La nota de la presentación puede variar en función del miembro del grupo, y es imprescindible obtener más de 0,5 en este apartado para superar la práctica. Se realizarán preguntas sobre el código, la interfaz o cualquier elemento de la práctica.

## CALENDARIO ORIENTATIVO DE DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

27 FEBRERO – Tener implementada la interfaz.

13 MARZO – Tener añadido el fichero de configuración XML.

27 MARZO – Tener implementada la base de datos con Mongo, y su comunicación con la aplicación.

10 ABRIL – Tener añadido el trabajo con SQLite.

**DEADLINE DE ENTREGA: 23 ABRIL 2019 (la tarea de entrega estará abierta hasta las 23:55 h)**