

Evaluación I

NOMBRE ALUMNO: _____ RUT: _____

FECHA: _____ NOTA: _____

Unidad de Aprendizaje I:

Tecnologías del lado del
Servidor.

Aprendizaje esperado

1.1.- Realiza programa del lado
del servidor, de acuerdo con la
syntax del lenguaje.

Actividades

1. Desarrollo de formulario
que valide datos por lado
servidor y que cree
dinámicamente una lista
de elementos.

I. Presentación

Se le solicita la creación de una página web para realizar votaciones.

• Criterios de evaluación

Esta actividad, considera los siguientes criterios de evaluación:

- 1.1.1.- Utiliza variables y operaciones del lenguaje según requerimiento,
analizando situaciones problemáticas establecidas.
- 1.1.2.- Codifica instrucciones, estructuras de decisión y operadores según
requerimiento.
- 1.1.3.- Codifica instrucciones utilizando packages externos según
requerimiento.
- 1.1.4.- Implementa una aplicación sencilla en Django según requerimiento.

Puntos totales: 40

II. Instrucciones

1. Utilice documentación vista en clases si así lo desea.
2. Puede utilizar frameworks para el diseño si así lo desea.
3. Desarrollar formulario web según requerimientos.
4. Una vez finalizado el proyecto comprimir todo en un archivo con el siguiente nombre Evaluacion1_NombreAlumno.zip”.
5. Subir el archivo en ambiente de aprendizaje -> Programación Back End -> Evaluacion I.

III. Actividades

1. Desarrollo sitio formulario web

- a) Cree un nuevo proyecto llamado **evaluacion**. Puede usar el mismo entorno virtual trabajado o comenzar uno nuevo. **(1 puntos)**
- b) Cree una app llamada **elecciones**, se le entrego un archivo html con el front end que utilizara para crear los siguientes templates:
 - **Base:** Plantilla que servirá como base. Debe contener un menú que permita cambiar el contenido de la página web. **(2 puntos)**
 - **Formulario:** Plantilla que desplegara un formulario para inscribir candidatos. **(2 puntos)**
 - **Inscripción:** Plantilla que mostrara un mensaje de éxito o fracaso al momento de registrar un candidato. **(1 punto)**
 - **Votar:** Plantilla que contendrá un listado con los candidatos inscritos, cada candidato tendrá un botón que permitirá aumentar un voto a la vez. **(3 puntos)**
 - **Registro:** Plantilla que mostrar un mensaje de éxito o fracaso al momento de votar por un candidato. **(1 punto)**
 - **Resultados:** Plantilla que mostrara el candidato con más votos. **(2 puntos)**
- c) Cree las funciones correspondientes para trabajar las vistas y configure las url para acceder a estas.
 - **Formulario:** Función para mostrar el formulario entregado. **(1 punto)**
 - **Inscripción:** Función que recibirá los datos del candidato, debe crear un objeto de tipo candidato y agregarlo a la lista dentro de la clase elecciones. Debe validar que el nombre completo del candidato no exista en la lista antes de agregarlo. Envíe los mensajes correspondientes y muéstrello por la plantilla. **(3 puntos)**
 - **Votar:** Función para mostrar la tabla de candidatos entregada, debe mostrar todos los candidatos dentro de la lista ubicada en la clase elecciones, en caso de no haber ningún candidato muestre un mensaje indicándolo. **(4 puntos)**
 - **Registro:** Función que recibirá el nombre completo de un candidato, debe aumentar en 1 el voto del candidato en la lista dentro de la clase elecciones. Envíe los mensajes correspondientes y muéstrello por la plantilla. **(5 puntos)**
 - **Resultados:** Función que debe buscar al candidato con más votos dentro de la lista dentro de la clase elecciones y mostrarlo. En caso de haber 2 candidatos con la misma cantidad de votos solo muestre uno de ellos. **(4 puntos)**

d) Cree la clase **Candidato** con los siguientes atributos: **(3 puntos)**

- **Nombre:** Nombre del candidato.
- **Apellido:** Apellido del candidato.
- **Votos:** Atributo inicializado en 0.

Nota: No puede haber 2 candidatos con mismo nombre y apellido.

e) Cree la clase **Elecciones** con los siguientes atributos: **(1 puntos)**

- **Lista:** Objeto list vacío que permitirá guardar diferentes candidatos.

f) Cree los siguientes métodos en la clase **Elecciones**:

- **Inscribir:** Método que recibe un objeto de tipo candidato y que permitirá agregar un nuevo candidato a las elecciones. **Debe retornar el mensaje de éxito o fallo de esta acción. (2 puntos).**
- **Votar:** Método que recibe el nombre y apellido de un candidato, debe buscar al candidato dentro de la lista y aumentar en 1 su contador de votos. **Debe retornar el mensaje de éxito o fallo de esta acción. (3 puntos).**
- **Resultados:** devolverá al objeto candidato con más votos. **(2 puntos).**

Inscripcion Votos Resultados

Inscripcion candidatos

Registrar

Votos

Nombre completo	Votar
Perico los Palotes	<button>+ Voto</button>
Maria las Petunias	<button>+ Voto</button>

Resultados

El ganador de la eleccion fue Perico los palotes con 3 votos