



UD03. Estructuras de datos. Funciones. Angular

Esta práctica será evaluable, se desarrollará íntegramente en el tiempo de clase y con ella se busca afianzar los conocimientos adquiridos hasta ahora. Se corresponde con los siguientes criterios de evaluación y resultados de aprendizaje:

RA4. Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.				40%
f	g	h	i	

Vamos a reproducir la práctica Clasificación de la unidad anterior, esta vez en una aplicación angular teniendo en cuenta los siguientes requisitos.

1. Ahora la información irá almacenada en un modelo de datos adecuado y no en una estructura de datos del tipo matriz. Programación orientada a objetos.
2. Se tratará de un proyecto Angular subido a vuestro repositorio y plenamente funcional
3. Se ha de incorporar en la documentación del proyecto (Por ejemplo en GIT) un UML del diagrama de clases planteado.
4. Se crearán tantos componentes como sea necesario teniendo en cuenta que debemos tener uno para cada “parte” o “trozo” visible en la web. Esta separación por componentes será visual y también por funcionalidad. Es decir, no vamos a crear el mismo componente para mostrar la clasificación que para el cuadro o formulario de enfrentamientos.
5. Esta vez, el nombre de cada equipo en la lista será también un enlace que nos lleve a una ficha de datos del equipo
6. Puedes “hacer crecer” todo lo que quieras o aportar la funcionalidad propia que desees (y se valorará). Por ejemplo, que dentro de la pantalla detalle de equipo haya un listado de jugadores asociados.
7. Recuerda que deben estar todos los datos cargados.