

# Relatório de projeto semestral

## Identificação

- **Grupo** 004
- **Alunos:**
  - Ana Catarina Sousa nº 48301
  - Hugo Curado, nº 48761
  - Pedro Neto, nº 48758

## Número de horas de trabalho

- Ana Catarina Sousa, 10 horas
- Hugo Curado, 18 horas
- Pedro Neto, 10 horas

## Contextualização

Este relatório corresponde ao projeto semestral de ASW do ano letivo de 2016/2017, e tem como objetivo ser suporte físico para avaliação da aplicação web.

- **Etapas do trabalho:** 2ª etapa
- **Acesso à aplicação:**
  - **URL principal:** <http://appserver-01.di.fc.ul.pt/~asw004/projeto>
  - **URL de administração:** <http://appserver-01.di.fc.ul.pt/~asw004/projeto/admin>
- **Tabela de utilizadores de teste:**

Username	Password
robot001	Rob07
my_name	my_password
mr.funny	9gag

- **Utilizador de teste admin:**

Username	Password
admin001	Admin07

## Trabalho realizado

## Ferramentas utilizadas

- LAMP,
- Codeigniter, Framework utilizada para facilitar o desenvolvimento da webapp

- DataTables, utilizado para tabelas com informação dinâmica, utilizadno tecnologia AJAX para as ir atualizando
- Bootstrap, utilizado para facilitar a construção do front end
- Datetimepicker, utilizado para gerar calendários facilitando o utilizador ao inserir uma data
- JQuery Framework utilizada para facilitar o desenvolvimento do java script
- Country Select, Plug in utilizado para facilitar a escolha do país
- jQuery Form js, utilizado para enviar imagens num pedido ajax

## Discriminação de funcionalidades

### Ponto 1.

- Um nome e uma desrição[100%]
- Um número de jogadores(entre 2 e 10)[100%]
- O valor da primeira aposta[100%]
- [EXTRA]O valor máximo que os jogadores podem apostar neste jogo[100%]
- [EXTRA] o momento em que o jogo vai começar, independentemente de ter ou não o número de jogadores definidos[0%]
- [EXTRA] condições a satisfazer para que os jogadores se possam juntar a este jogo (por exemplo idade mínima ou número mínimo de créditos na conta)[0%]

### Ponto 2.

- [EXTRA] Pode ser dada ao dono de uma proposta a possibilidade de iniciar o jogo a qualquer momento[0%]

### Ponto 3.

- Listar as propostas de jogo actuais, apresentando links para que o utilizador se possa juntar ao jogo.[100%]
- [EXTRA] cada jogador só pode participar num jogo de cada vez[0%]

### Ponto 4.

- Quando o jogo começou[100%]
- A lista de jogadores[100%]
- Quem é o jogador actual[100%]
- O valor da aposta de cada jogador[100%]
- O valor de aposta a cobrir[100%]
- O valor do pote[100%]
- As cartas que estão na mesa[100%]
- As cartas do jogador que tem o login feito[100%]

### Ponto 5.

- [EXTRA] A entrada do jogador numa partida pode estar condicionada pelo pagamento à casa de uma quantia pré-determinada[100%]

### Ponto 6.

- Desistir[100%]
- Cobrir a aposta[100%]
- Aumentar a aposta[100%]

- [EXTRA] All-in (apostar tudo)[100%]

**Ponto 7.**

- as que ainda não começaram[100%]
- as que estão a decorrer[100%]
- [EXTRA] as que já terminaram[100%]
- fazer uma pesquisa por nome, descrição e dono[100%]
- [EXTRA] pesquisa por uma das propriedades actuais do jogo (jogador actual, montante da aposta actual, montante do pote, etc.)[0%]