

Terceira fase do projecto de ASW

O objectivo desta fase é terminar a aplicação web. Em particular, esta fase foca na finalização da interface, nomeadamente o assincronismo (AJAX) e a estética da aplicação.

Funcionalidades a implementar

Os alunos deverão implementar toda a componente dinâmica da aplicação, bem como melhorar a usabilidade e estética da mesma, de acordo com os seguintes pontos:

1. Tornar a lógica da aplicação assíncrona, sem necessidade de ação explícita do utilizador para refrescar o estado da aplicação visível:
 - a. quando um jogo é proposto, este deve ficar disponível na lista de propostas para todos os utilizadores da plataforma, de forma assíncrona;
 - b. da mesma forma, o estado de uma proposta e hipótese de se associar à mesma, deve ser alterado de forma assíncrona;
 - c. o estado de um jogo deve ser alterado de forma assíncrona após uma ação, para todos os jogadores desse jogo;
 - d. [EXTRA] após X segundos (*timeout*), a jogada para um determinado jogador é realizada automaticamente ("Fold"). Deve ser possível escolher, na altura de criação de jogo, se se pretende usar esta opção e qual o *timeout*.
2. Tornar a aplicação usável e esteticamente agradável:
 - a. deve ser possível filtrar propostas de jogo por criador, número de jogadores, aposta mínima, data de início;
 - b. a informação de cada jogo deve ser fortemente visual, usando ícones visuais para as cartas da mesa e do jogador;
 - c. deve ser claro pela disposição da informação no ecrã qual o jogador atual e qual a ordem de jogo (ex: representação visual de jogadores à volta da mesa);
 - d. deve ser apresentado o tempo de jogo, atualizado segundo a segundo;
 - e. [EXTRA] cada jogador pode consultar o seu histórico de jogos, podendo este ser filtrado/pesquisado através do nome de utilizador de um dos oponentes nesses jogos e por data, bem como ordenados por valor ganho e valor perdido;
 - f. [EXTRA] a 10 segundos do *timeout*, devem ser dados alertas visuais que mostrem esse facto ao jogador;
3. O administrador:
 - a. deve poder consultar a informação de cada jogo, de forma assíncrona, enquanto estes estão a decorrer;
 - b. deve receber notificações na sua página de entrada, de forma assíncrona, caso o valor de apostas de uma mesa ultrapasse os 10 000 euros.

- c. [EXTRA] deve poder terminar/invalidar um jogo. Esta ação deve ter consequência imediata (com a apresentação de uma mensagem e término do jogo) aos jogadores dessa partida.

Os alunos não se devem preocupar, nesta fase, com o final do jogo. Isto é, o momento em que é decidido o vencedor do jogo e o valor do pote passa para o jogador vencedor não é necessário estar implementado ainda.

O trabalho deve ser enviado por grupo no moodle, até às 23h55 do dia 10 de Maio, num ficheiro ZIP com todos os ficheiros necessários para a execução da aplicação. Deverá estar presente um PDF com um relatório que contenha a descrição do trabalho realizado, ferramentas utilizadas e percentagem do trabalho concluído para cada um dos pontos acima referidos. Deve ainda ser referido o número de horas de trabalho investido, por cada elemento de grupo, nesta fase do trabalho.