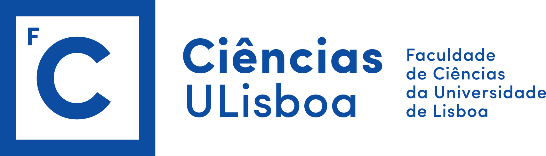
****

Aplicações e Serviços na Web  
(2016/2017)

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, horas
* Hugo Curado, horas
* Pedro Neto, 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.

* **Etapa do trabalho**: 2ª etapa
* **Acesso à aplicação**:
  + **URL principal**: [http://appserver-01.di.fc.ul.pt/~asw004/](http://appserver-01.di.fc.ul.pt/~asw999/)projeto
  + **URL de administração:** [http://appserver-01.di.fc.ul.pt/~asw004/projeto/admin](http://appserver-01.di.fc.ul.pt/~asw999/admin.php)
* **Tabela de utilizadores de teste**:

|  |  |
| --- | --- |
| **Username** | **Password** |
| robot001 | Rob07 |
| my\_name | my\_password |
| mr.funny | 9gag |

# 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 utlizada 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[0%]

**Ponto 6.**

* Desistir[100%]
* Cobrir a aposta[100%]
* Aumentar a aposta[100%]
* [EXTRA] All-in (apostar tudo)[0%]

**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%]