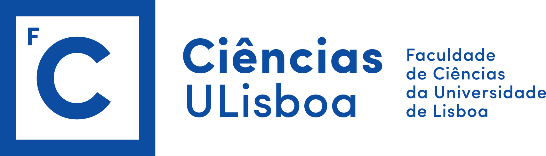
****

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, 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.

* **Etapa do trabalho**: 3ª 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

Foram acrescentadas mais algumas funcionalidades ao projeto como o histórico, busca avançada no dash board, opção de invalidar jogos no admin e timeout para jogada

# Ferramentas utilizadas

# Discriminação de funcionalidades

**Ponto 1.**

1. quando um jogo é proposto, este deve ficar disponível na lista de propostas para todos os utilizadores da plataforma, de forma assíncrona; [100%]
2. da mesma forma, o estado de uma proposta e hipótese de se associar à mesma, deve ser alterado de forma assíncrona; [100%]
3. o estado de um jogo deve ser alterado de forma assíncrona após uma ação, para todos os jogadores desse jogo: [100%]
4. [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.* [90%]

**Ponto 2.**

1. deve ser possível filtrar propostas de jogo por criador, número de jogadores, aposta

mínima, data de início; [100%]

1. a informação de cada jogo deve ser fortemente visual, usando ícones visuais para as

cartas da mesa e do jogador; [100%]

1. 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); [100%]
2. deve ser apresentado o tempo de jogo, atualizado segundo a segundo; [100%]
3. [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; [50%]

1. [EXTRA] a 10 segundos do *timeout,* devem ser dados alertas visuais que mostrem esse

facto ao jogador; [100%]

**Ponto 3.**

1. deve poder consultar a informação de cada jogo, de forma assíncrona, enquanto estes estão a decorrer; [100%]
2. deve receber notificações na sua página de entrada, de forma assíncrona, caso o valor de apostas de uma mesa ultrapasse os 10 000 euros. [100%]
3. [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. [100%]