



Proyecto Semestre 1-2019

1. Escenario

El grupo docente de Aplicaciones con la Tecnología Internet (GDATI) acudirá a los estudiantes del semestre 1-2019 para que desarrollen una aplicación web con la finalidad de alcanzar los objetivos de la materia:

- Identificar las etapas del proceso de construcción de aplicaciones con tecnología internet y aplicar un método efectivo para el desarrollo de aplicaciones del dominio de la tecnología internet.
- Utilizar la tecnología adecuada para el desarrollo de aplicaciones basada en tecnología internet en diferentes escenarios.
- Comprender los antecedentes y los fundamentos tecnológicos de Internet y la Web.

La aplicación por desarrollar es una red social donde se podrá jugar Trivias. Esta aplicación debe permitir a los usuarios:

- Registrarse e iniciar sesión en el sistema tanto desde la aplicación, como usando las APIS de Facebook y Twitter.
- Definir en su perfil un Alias y una imagen que se mostrará siempre que aparezca el usuario.
- Escoger el tipo de trivia que quiere jugar (entretenimiento, deporte, comiquitas, lenguajes de programación, efemérides, marcas de logotipos, canciones, etc.)
- Responder a las trivias. Una trivia es una pregunta y 4 posibles respuestas donde solo una de ellas es correcta. Ejemplos de pregunta:

¿Qué tema es de Wilfrido Vargas?

1. Dormir contigo
2. Parampampam
3. Que se mueran los feos
4. Sazón

¿Cual es la verdadera identidad de He-Man?

1. Príncipe Adams
2. Príncipe Arthur
3. Príncipe Albert
4. Príncipe Orko

En el área de la pregunta puede haber una imagen o un audio, por ejemplo:



1. Audi
2. Toyota
3. Mercedes-Benz
4. Kia



1. Reinita Común
2. Gonzalito
3. Tordo Maicero
4. Canario de tejado



- Ganar puntos al responder las trivias. Por cada trivia respondida de manera correcta (100 puntos) y un bono si lo hace dentro de un período de tiempo establecido (200 puntos)
- Mostrar el ranking de los jugadores según los puntos obtenidos
- Participar por premios según ranking. Ganan los tres jugadores con más puntos para el momento del sorteo
- Participar por premios instantáneos. Los premios instantáneos consisten en preguntas hechas al azar a aquellos que estén jugando en un momento dado. Si respondes correctamente enseguida obtienen el premio. No se sabe cuando sale la pregunta, así que mientras mas juegue el usuario, mas oportunidad tendrá de ganar un premio instantáneo
- Consultar la ayuda donde se expliquen las reglas del juego y los retos

La aplicación también deber permitir a los administradores:

- Administrar los premios por ranking a entregar y las fechas de los sorteos
- Escoger de manera automática los ganadores de los sorteos por ranking en una fecha específica
- Administrar los premios instantáneos, indicando cantidad a repartir y frecuencia de aparición
- Visualizar los ganadores y el premio a entregar, así como indicar el estado (premio por entregar, premio entregado)

2. Requerimientos generales

- El sistema debe poder consultarse desde distintos dispositivos (diseño adaptativo)
- El sistema debe poder instalarse en distintos idiomas (Internacionalización)
- El sistema debe poder instalarse con diseños gráficos diferentes (personalización)

3. Fases del proyecto

Se sugiere que la aplicación sea desarrollada en equipos de tres (3) a cinco (5) personas, con el fin de equilibrar la carga de trabajo individual de los programadores y agilizar el tiempo de entrega.

La aplicación será desarrollada siguiendo una adaptación de la metodología ágil Scrum, a través de la herramienta GitHub.



El proyecto será entregado por fases, de manera presencial en las clases de teoría.
Las fases son:

Fecha	Entrega	% Nota	Responsable de Corregir
10/7/19	Requerimientos	10%	Profesora
09/09/19	Inception	15%	Profesora
23/09/19	Prototipo	25%	Profesora y Preparador
09/10/19	Implementación	35%	Profesora y Preparador
16/10/19	Closing	15%	Profesora y Preparador

4. Tecnologías a usar

- Lenguaje Python [<https://www.python.org/>]
- Microframework web Flask [<http://flask.pocoo.org/>]
- Plug-in flask-user [<https://pythonhosted.org/Flask-User/>] (recomendado, pero no obligatorio)
- MongoDB [<https://www.mongodb.com/>]
- Selenium

6. Notas Adicionales

Se definen las siguientes reglas:

- Cada integrante del equipo debe trabajar hasta el final del proyecto, en caso de que dicho integrante abandone el equipo, perderá la nota de todo lo que llevaba acumulado durante el desarrollo del proyecto.
- Los integrantes que se encuentren involucrados con copias idénticas entre módulos obtendrán **0 puntos** sobre la nota obtenida a partir de la fase de implementación, es decir, perderán los puntos referentes a la entrega **Prototipo, Implementación y Closing**.
- La organización de los integrantes dependerá única y exclusivamente del mismo equipo, es decir, serán los mismos equipos quienes planificarán y dividirán las tareas que debe realizar cada integrante, y todos deben estar de acuerdo con dicha división de manera unánime.