**Enunciado entrega 1**

**IIC2513 Tecnologías y aplicaciones WEB**

**Fecha límite de esta entrega: viernes 4 de octubre, 23:59 hrs.**

## **Introducción**

En esta entrega se busca establecer las bases estructurales del proyecto mediante la presentación de los diagramas clave que representan la arquitectura de la aplicación: el **modelo entidad relación (ER)** y el **diagrama de clases**. Estos diagramas serán fundamentales para definir tanto el diseño de la base de datos como el modelo orientado a objetos de la aplicación, permitiendo tener una representación clara de las entidades y sus relaciones. Además, se evaluará la organización del equipo y el seguimiento de tareas mediante un **tablero Kanban**. Se espera que en esta entrega incluya las correcciones solicitadas por el ayudante en el modelo preliminar de su juego presentado en la entrega anterior.

## **Indicaciones**

El objetivo de esta primera entrega es la presentación del modelo entidad relación (ER) y diagrama de clases de su juego. integrando las correcciones recibidas de la entrega anterior, junto con la demostración de cómo el equipo organiza y distribuye las tareas. **Considere que se utilizará SEQUELIZE como ORM** de tal manera de preparar el desarrollo de su aplicación considerando dicha herramienta.

**Sobre la entrega**

Deberán entregar un **documento pdf** (*nada de código aún*) con:

1. **Modelo preliminar de entidad relación (ER):** trabajaremos con Postgres, por lo que el modelo debe estar orientado a esta base de datos.
2. **Diagrama de clases del juego:** Este diagrama debe representar las principales clases y sus relaciones. El objetivo es ilustrar cómo se organizan los objetos en el sistema y cómo interactúan entre ellos.
3. **Tablero de Kanban en Jira o Trello:** Se debe incluir un enlace o captura de pantalla de un tablero de Kanban activo, donde se pueda observar la distribución de tareas, el estado de cada una, y la asignación de responsables. Este tablero debe estar actualizado y ser una herramienta clave para el seguimiento del proyecto.
4. Correcciones del mockup entregado en la entrega anterior.

#### **Herramientas sugeridas:**

Para crear tanto el diagrama ER como el diagrama de clases, pueden usar diversas herramientas. A continuación se sugieren algunas opciones:

1. Modelo ER: Herramientas como [ERDPlus](https://erdplus.com/), [Lucidchart](https://www.lucidchart.com/), o [Dbdiagram.io](https://dbdiagram.io/) les permitirán generar diagramas de entidad relación de manera intuitiva.
2. Diagrama de clases: Pueden usar herramientas como [Lucidchart](https://www.lucidchart.com/), Draw.io, o incluso herramientas más especializadas como [Astah](https://astah.net/).
3. En el caso de los mockups, pueden utilizar herramientas como Balsamiq, Cacoo, Mockingbird, o Pencil, una opción completamente gratuita.
4. Para la gestión de tareas, se recomienda utilizar **Jira** o **Trello**, donde se puede crear un tablero Kanban que permita al equipo seguir el progreso de las tareas.

**Forma de entrega**

**Se realizará entregando un documento en PDF que incluya todo lo anterior** solicitado además de todos los otros puntos que ustedes consideren relevantes para explicar los alcances de su aplicación.

***NOTA****: Si tienen un programa de mockups, por ejemplo, que genera otro formato distinto a pdf, pregúntenle al ayudante asignado a su grupo si se puede y las restricciones a ese tipo de entrega.*

***NO se aceptarán***:

* Entregas por mail (ya sea al profesor o ayudantes)
* Entrega de documentos que no sea en PDF (salvo el acuerdo previo con el ayudante)

## **Sobre el Modelo de Datos**

Representen su modelo de datos con un diagrama ER (Entidad Relación). Ésto les permitirá tener algo intermedio que luego podrán mapear tanto a tablas de bases de datos como a un modelo orientado a objetos. Traten de capturar lo más que puedan pero no es necesario que sea absolutamente exhaustivo (muy probablemente cambiará durante el desarrollo del proyecto). Sólo los atributos que obviamente se van a necesitar. **Privilegien la simplicidad cuando sea posible.**

Hay muchas herramientas para generar este tipo de diagramas y pueden utilizar la que más les guste. Si quieren un ejemplo: [https://erdplus.com](https://erdplus.com/).

#### **Sobre el diagrama de clases:**

El **diagrama de clases** es fundamental para describir el diseño orientado a objetos de la aplicación. Debe incluir las principales clases que se utilizarán, sus atributos, métodos, y las relaciones que existen entre ellas, como herencia, agregación o composición. Este diagrama permitirá visualizar cómo los objetos del sistema interactúan entre sí y cómo se modela la lógica del juego.

#### **Sobre el tablero Kanban:**

La organización y el seguimiento del trabajo en equipo son aspectos clave en el desarrollo de cualquier proyecto. Para esta entrega, se evaluará el uso de un **tablero Kanban** en herramientas como **Jira** o **Trello**, el cual debe estar actualizado y reflejar el progreso de las tareas asignadas.

El tablero Kanban debe mostrar:

* **Tareas creadas y asignadas** a los miembros del equipo.
* **Estados de las tareas**, como "Por hacer", "En progreso" y "Completadas".
* **Responsables de cada tarea** para asegurar una correcta distribución de responsabilidades.

Incluir un enlace al tablero o una captura de pantalla donde se visualice el estado actual del proyecto. El objetivo es que el equipo demuestre su capacidad de organizarse y llevar un control eficiente del trabajo mediante una metodología ágil. Idealmente agregar a su ayudante de proyecto al tablero para que este pueda monitorear de forma más fácil el avance del proyecto.

## **Dudas**

Para que todo el curso se vea beneficiado, hagan sus preguntas a través de las issues del curso en el repositorio en GitHub. *No se responderá ninguna duda de entregas de proyecto por e-mail.*

Si prefiere utilizar Discord a las issues de GitHub, se encuentra habilitado un canal de texto en el servidor de discord del curso, específicamente para realizar consultas de enunciado de las entregas de proyecto. Además se puede realizar consultas más específicas a su ayudante de proyecto.

Si hay problemas con algún compañero(a) y no lo pueden resolver, comuníquese con su ayudante de proyecto, con la coordinadora de ayudantes o con el profesor.