

EVALUACIÓN	Obligatorio	GRUPO	TODOS	FECHA	24/07/2019
MATERIA	Taller de Desarrollo Frontend				
CARRERA	Analista en Tecnologías de Información / Analista Programador				
CONDICIONES	<p>- Puntos: Máximo: 100 - Mínimo: 70 - Fecha máxima de entrega: 14/08/2019</p> <p>LA ENTREGA SE REALIZA EN FORMA ONLINE EN ARCHIVO NO MAYOR A 40MB EN FORMATO ZIP, RAR O PDF.</p> <p>IMPORTANTE:</p> <ul style="list-style-type: none">- Inscribirse- Formar grupos de hasta dos personas.- Subir el trabajo a Gestión antes de la hora indicada, ver hoja al final del documento: "RECORDATORIO"				

GESTIÓN DE CAMPEONATO

Objetivo

El objetivo de este obligatorio es desarrollar una aplicación web que permita organizar un campeonato deportivo en modo "liga" (todos contra todos). En un principio el deporte soportado será el fútbol, aunque luego podría generalizarse hacia otros deportes.

Una vez que el usuario se registre en el sistema, se podrá ingresar la información del campeonato. Se asume que cada usuario podrá organizar un solo campeonato.

La consulta y persistencia de los datos se realizarán mediante una API REST proporcionada por el equipo docente. El acceso a la API REST será publicado oportunamente en aulas.

La aplicación

La aplicación constará de dos etapas, ya que primero se ingresarán los equipos con sus jugadores, y luego se podrán ingresar los resultados de los partidos entre ellos.

De cada equipo interesa informar el nombre, color primario y color secundario de camiseta. Para cada equipo, se deberá registrar en detalle a sus jugadores, ingresando su nombre, apellido, número de camiseta y fecha de nacimiento. Se asume que cada equipo podrá tener como máximo 10 jugadores.

Una vez que se hayan ingresado todos los equipos y sus jugadores, se podrá dar comienzo al campeonato.

De los partidos interesa conocer los 5 jugadores que comenzaron el mismo, los goles que acontecieron, las amonestaciones y las expulsiones sufridas, ingresando el minuto en el que sucedieron y el jugador implicado.

Quedarán fuera de consideración detalles como las fechas de los partidos, sustituciones acontecidas, cantidad de partidos de suspensión y validaciones complejas, como acumulación de tarjetas, límite de goles o tarjetas en un partido, cumplimiento de expulsiones, etc.

Con el ingreso de los resultados y eventos de cada partido se deben actualizar en la misma interfaz en tiempo real las tablas de los RF6, RF7 y RF8.

Requerimientos Funcionales

La aplicación deberá permitir realizar las siguientes funcionalidades:

1. **Registro en la aplicación:** se ingresará usuario y contraseña. No se realizará ninguna validación de correo electrónico ni de ningún tipo.
2. **Login en la aplicación**
3. **Ingreso de Equipo y Jugadores:** se deberá realizar el registro del equipo, colores y sus jugadores en simultáneo.
4. **Confirmación de Campeonato:** se cerrará la inscripción al campeonato, ya no se podrán inscribir nuevos equipos.
5. **Ingreso de Partido:** se ingresarán los equipos involucrados, el resultado final y los eventos del mismo, incluyendo el minuto en el que sucedieron y el jugador implicado:
 - Goles
 - Amonestaciones
 - Expulsiones
6. **Visualización de Tabla del Campeonato** la cual debe contener:
 - Nombre del equipo
 - Puntos
 - Goles a favor
 - Goles en contra
 - Diferencia de golesLa tabla deberá estar ordenada por puntos, luego por diferencia de goles y luego por goles a favor.
7. **Visualización de Tabla de Goleadores:** se mostrarán los máximos diez goleadores del campeonato.
8. **Visualización de Tabla de Fair Play:** se mostrará a los equipos ordenados por puntaje de fair play ordenado de menor a mayor. Cada tarjeta amarilla vale 1 punto, mientras que cada tarjeta roja vale 3 puntos.

Requerimientos No Funcionales

- La aplicación será construida utilizando *React + Redux*, conectándose con la API disponible.
- El IDE de desarrollo a utilizar será el *Visual Studio Code*.

Se valorará especialmente la aplicación de las prácticas recomendadas vistas en clase.

PRODUCTO Y ESTRUCTURA DE LA ENTREGA DEL OBLIGATORIO

El producto final deberá ser una aplicación para navegador web.

Se deberá entregar:

- La versión compilada de la aplicación (build).
- El código fuente de la aplicación **EXCLUYENDO LA CARPETA NODE_MODULES** para no exceder los 40MB de peso.

DEFENSA

La defensa del obligatorio se realizará el día 15/08/2019 durante el horario de clase. La misma será detallada por el docente. **Es una instancia OBLIGATORIA.** La no concurrencia implica la pérdida total de los puntos del obligatorio.

IMPORTANTE:

Los requerimientos de la aplicación pueden sufrir ajustes durante el periodo de desarrollo que serán informados oportunamente por el docente.

Es responsabilidad de los integrantes del equipo de obligatorio tener en cuenta las aclaraciones o solicitudes sobre el trabajo realizadas por los docentes. Estas aclaraciones o solicitudes se consideran parte integral de la letra.

RECORDATORIO: IMPORTANTE PARA LA ENTREGA

□ **Obligatorios** (Cap.IV.1, Doc. 220)

La entrega de los obligatorios será en formato digital online, a excepción de algunas materias que se entregarán en Bedelía y en ese caso recibirá información específica en el dictado de la misma.

Los principales aspectos a destacar sobre la **entrega online de obligatorios** son:

1. La entrega se realizará desde gestion.ort.edu.uy
2. Previo a la conformación de grupos cada estudiante deberá estar inscripto a la evaluación. **Sugerimos realizarlo con anticipación.**
3. **Uno de los integrantes del grupo de obligatorio será el administrador del mismo** y es quien formará el equipo y subirá la entrega
4. Cada equipo (2 estudiantes) debe entregar **un único archivo en formato zip o rar** (los documentos de texto deben ser pdf, y deben ir dentro del zip o rar)
5. El archivo a subir debe tener **un tamaño máximo de 40mb**
6. Les sugerimos **realicen una 'prueba de subida' al menos un día antes**, donde conformarán el **'grupo de obligatorio'**.
7. La **hora tope para subir el archivo será las 21:00** del día fijado para la entrega.
8. La entrega se podrá realizar desde cualquier lugar (ej. hogar del estudiante, laboratorios de la Universidad, etc)
9. Aquellos de ustedes que presenten alguna dificultad con su inscripción o tengan inconvenientes técnicos, por favor pasar por la oficina del Coordinador o por Coordinación adjunta **antes de las 20:00hs.** del día de la entrega

Si tuvieras una situación particular de fuerza mayor, debes dirigirte con suficiente antelación al plazo de entrega, al Coordinador de Cursos o Secretario Docente.