



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE  
ESCUELA DE INGENIERÍA  
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

IIC2513 — Tecnologías y Aplicaciones Web

# Proyecto Semestral - Entrega 1

## Entrega

- **Fecha y hora:** Viernes 21 de abril de 2023, 20:00
- **Lugar:** Repositorio grupal en la organización del curso en GitHub

## Objetivos

- **Construir** sitios con contenido dinámico.
- **Construir** aplicaciones usando las tecnologías y herramientas disponibles.
- **Integrar** técnicas de desarrollo de software para construir aplicaciones web de alta calidad.

## 1. Descripción

Para esta entrega, cada equipo de estudiantes deberá trabajar en la definición y consolidación de las reglas del juego que desarrollarán. Al mismo tiempo, deberán desarrollar un sitio web navegable (que permita moverse entre las distintas páginas por medio de la interfaz) que mezcle contenido estático y dinámico, en el que se pueda explorar información básica de la aplicación y que incluya avances en lo que serán los futuros componentes usados en el juego.

En cuanto al **aspecto estático**, se deberán desarrollar componentes que permitan desplegar contenido fijo (siempre el mismo contenido). Las vistas de este tipo, con las que deberá contar la aplicación, son:

- **una *landing page*** que incluya, como mínimo: un logo, una frase que resuma el juego y una imagen que tenga relación con este. Cada equipo tendrá libertad de agregar más cosas si creen que aporta a la página (por ejemplo, mostrar un formulario de *log in/sign in* que se vuelva funcional en futuras entregas).
- **una página principal** que incluya, como mínimo, un párrafo resumen del juego y otro elemento provisional que agregue valor. Algunos elementos que podrían agregar valor a esta página podrían ser una sección de estadísticas, redireccionamiento a distintos tipos de partidas, mostrar las partidas en juego, o una opción para crear una partida rápida. Estos elementos pueden ser agregados a modo provisional, es decir, sin necesariamente tener la funcionalidad asociada e incluso pudiendo usar valores “hardcodeados” (lo importante es que la página principal se acerque a cómo se verá en su forma final).
- **una página acerca del equipo**, donde deberán agregar una foto o avatar, el nombre y una pequeña descripción para cada integrante.

En cuanto al **aspecto dinámico**, este se deberá ver reflejado en una página que describa las reglas e instrucciones del juego. Esta página deberá incluir al menos dos secciones en las que se utilicen al menos dos componentes relacionados con el juego. Algunos ejemplos de este tipo de página son:

- **Cómo jugar al ajedrez, Chess.com:** en esta página se explican las reglas que rigen el juego en cuestión (ajedrez) y contiene elementos que podríamos considerar como componentes (tablero y cada una de las piezas) para visualizar las reglas.
- **4 colors:** en esta página, previo a empezar el juego, se muestra un componente que dinámicamente va cambiando para mostrar las reglas. Esto es un ejemplo de lo que podrían hacer para mostrar las instrucciones de su juego o los elementos de este.

Finalmente, además de desarrollar la aplicación anteriormente descrita, **deberán desarrollar un mockup de su juego**. Este mockup puede ser entregado como un documento (en formato PDF), una presentación (en formato de diapositivas) o en cualquier otro formato que sea razonable y aprobado por quien sea el/la ayudante asignado al grupo. El objetivo es que esta maqueta permita explorar todos los aspectos del juego a implementar, y facilitar la estimación de esfuerzo requerido para su implementación, de forma que cada ayudante pueda guiar de mejor manera al grupo. Por esta razón, este punto será evaluado independientemente de los ajustes sugeridos por el/la ayudante, ya que sugerencias del equipo de ayudantes podrían llevar a modificar drásticamente el juego a implementar (lo que es posible y esperable que ocurra en etapas tempranas de desarrollo y no tiene relación con la calidad del mockup). **Esta parte de la entrega no requiere código, pero sí es vital para preparar el desarrollo del proyecto en futuras entregas.**

Para realizar preguntas técnicas, sobre requisitos o sobre el proyecto o entrega en general se deberá utilizar el repositorio oficial del curso en GitHub: [IIC2513/Syllabus](#).

## 2. Entregables

Como equipo deberán entregar:

- Implementación de la aplicación web, utilizando React, con todas las vistas solicitadas.
- Mockup del juego a implementar, en un formato coordinado con el/la ayudante del grupo, que describa el funcionamiento del juego a implementar.

## 3. Bandas

A continuación, se describe el criterio para entrar a cada banda. Tengan en cuenta que los criterios son acumulativos y que para caer dentro de una banda es necesario tener todo lo de las bandas anteriores. La nota correspondiente a cada una de estas bandas se encuentra descrita en el enunciado general del proyecto.

- **Banda D:** Todas las vistas estáticas (*landing page*, página principal y sección “Acerca De”).
- **Banda C:** Vista dinámica para reglas e instrucciones
- **Banda B:** Un mayor desarrollo en las páginas solicitadas anteriormente. Ejemplo de cosas que se revisarán: uso de fuentes (*fonts*) y colores que no sean los que vienen por defecto, buen *layout* de los elementos en las distintas vistas (márgenes, bordes, tamaños, que no haya *overflow* o que este se maneje debidamente), utilización de imágenes acordes con el juego, entre otros.
- **Banda A:** Mockup presentado en formato apropiado (no se evalúa que esté correcto, solo que esté completo y abarque los elementos que definirán en sus reglas del juego).

#### 4. Notas

- Se recomienda que cada equipo se ponga en contacto con su ayudante en caso de que requiera aclarar lo que se espera del proyecto en general y de la entrega en particular, además de aclarar detalles de la entrega que no estén claros.
- Posterior a la entrega, cada equipo deberá coordinar una reunión con su ayudante para recibir *feedback* de la entrega. Además, en esa misma instancia, se le pedirá a cada integrante que hable de detalles funcionales y técnicos de lo que entregaron. Si bien puede pasar que se dividan ciertas responsabilidades, se espera que manejen de manera general lo implementado. Es responsabilidad del grupo ponerse en contacto con el ayudante y gestionar la reunión. **El no reunirse con su ayudante antes de que inicie la siguiente entrega, significará un descuento del 50 % sobre la nota obtenida por el o los individuos.**
- Esta entrega tiene asociado **un (1) cupón de atraso**. En caso de no usarse, puede ser utilizado en futuras entregas. Los días de atraso incluyen fines de semana (utilizar un cupón de atraso un viernes, mueve la entrega al sábado, no al siguiente día hábil).