



UNIVERSIDAD LATINA DE COSTA RICA

POWERED BY **Arizona State University**

PROYECTO

El Casino Sheraton desea implementar un sistema que le ayude a controlar los juegos que poseen, clientes, ganadores y funcionarios, para ello le han solicitado a su persona que desarrolle el sistema que le ayude a gestionar los principales componentes que poseen.

Para ingresar al sistema, se debe solicitar un usuario y su debida contraseña (se debe validar que el mismo este previamente registrado), guardar en una bitácora (archivo plano) el usuario, fecha y hora que se ingresó, mostrar un mensaje de bienvenida y finalmente llevarme a una página principal.

El sistema debe tener un menú compuesto de la siguiente manera:

- Inicio
- Juegos
 - Agregar
 - Mostrar
- Personas
 - Clientes
 - Agregar
 - Mostrar
 - Ganadores
 - Agregar
 - Mostrar
- Usuarios
 - Agregar
 - Mostrar
- Auditoria
- Acerca de
- Salir (Debe registrar las salidas en una bitácora – archivo plano y llevarme a la pagina de login)

Juegos

Para el registro de los Juegos, el sistema debe tomar en cuenta: código (PK), nombre y estado (activo - inactivo); el aplicativo debe tener la capacidad de almacenar, mostrar y actualizar (no se actualiza la PK).

Clientes

Para la administración de los Clientes, para el casino es importante saber: cédula (PK), nombre del cliente, tipo de cliente (Gold – Platinum - Classic) y modo de pago (efectivo – tarjeta) – si selecciona tarjeta, debe aparecer los siguientes campos:

Tipo de tarjeta (debido - crédito)

Número de tarjeta

Este módulo debe permitir registrar, mostrar y actualizar un cliente en específico (no actualizar la PK).

Ganadores

Para registrar un cliente como ganador, se debe solicitar:

- Cargar en un “lista desplegable” el nombre del juego, únicamente los activos.
- Digitar la cédula del cliente
- El sistema debe generar un número random que fungirá como PK (campo solo lectura).
- Monto que pagar por ser ganador

El sistema debe tener la capacidad de administrar N cantidad de ganadores, lo que incluye el almacenamiento, muestra de todos los ganadores y eliminación de un ganador.

Usuarios

En cuanto a la seguridad, el sistema debe contar con un Gestor de Usuarios; para el registro de usuarios que tiene acceso al sistema, se requiere los siguientes datos: nombre, cédula, género (femenino - masculino), años de antigüedad, perfil (Supervisor – Coordinador - Plataforma), usuario (PK) y contraseña; y calcular el monto del salario según los siguientes criterios y mostrarlo:

- El Supervisor tiene un salario de \$3500 + \$20 por cada año de antigüedad
- El Coordinador posee un salario de \$2000 + \$15 por cada año de antigüedad
- El Plataforma cuenta con un salario de \$750 + \$10 por cada año de antigüedad

El aplicativo debe tener la capacidad de agregar, mostrar, eliminarlos y actualizarlos.

Auditoría y Acerca de

El módulo de auditoría debe desplegar en pantalla los datos de la bitácora de login y logout. Finalmente, debe crear una página de “Acerca de” es donde van los créditos de la aplicación, datos de los desarrolladores, nombre de la Universidad, curso, profesora, agreguen una imagen y cualquier otro dato que deseen agregar.

Se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos a evaluar:

- **Formularios:** 26 puntos
 - Agregar y Actualizar Juegos
 - Agregar y Actualizar Clientes
 - Agregar Ganadores
 - Agregar y Actualizar Usuarios
 - Nota: TODOS los actualizar deben cargar los datos previos, y poner las PK en modo lectura
- **Bases de Datos:** 28 puntos
 - Mantenimiento Juegos (insert – select - update)
 - Mantenimiento Clientes (insert – select - update)
 - Mantenimiento Ganadores (insert – select - delete)
 - Mantenimiento Usuarios (insert – select – update – delete – select.. where)
- **JSP:** 12 puntos
 - Lista desplegable el nombre de los juegos
 - Generación del código random
 - Cálculo del salario del usuario
- **JavaScript:** 6 puntos
 - Despliegue de la opción - tarjeta en cliente
 - Despliegue salario
- **Try – catch:** 4 puntos
 - Uso del try – catch para los ficheros
 - Uso del try – catch para la base de datos
- **Manejo de Ficheros:** 4 puntos
 - Apertura y cierre del archivo
 - Almacenamiento de la información sin pérdida de datos
 - Lectura y despliegue de toda la información
- **CSS:** 5 puntos
 - Implementación de una plantilla CSS sobre todos los archivos que se muestran al usuario
 - Implementación de un menú de navegación sobre todos los archivos que se muestran al usuario
- **Otros aspectos:** 5 puntos
 - Navegabilidad
 - Formato & orden
 - Ventana de “Acerca de”
 - Imagen en el “Acerca de”
- **Manual de Usuario:** 10 puntos

- Orden y redacción
- Ilustraciones del sistema
- Completo y en formato PDF

Fecha de entrega: 23 de diciembre del 2022

Notas:

1. El proyecto debe realizarse en tríos, la nota del proyecto será asignada a las tres partes.
 - a. Si tienen algún inconveniente con alguna de las partes, deben comunicarlo de manera formal por medio del Teams, haciendo un grupo de los 3 integrantes y exponiendo la problemática.
 - b. Si alguna de las partes no trabaja, pueden denunciarlo de manera formal por medio del Teams, haciendo un grupo de los 3 integrantes y exponiendo la problemática, recibiendo un 0 de nota en el proyecto.
 - c. Si el proyecto No se presenta en trío, se sancionará con un 10% sobre la nota del proyecto, ya que NO acató indicaciones.
2. Se debe entregar por medio de la U Virtual: en espacio asignado para subir el proyecto, No se aceptarán proyectos por otros medios o en otras partes del aula virtual.
3. El proyecto debe entregarse en un archivo comprimido y compuesto por:
 - a. Proyecto de Netbeans
 - b. Manual de Usuario en formato PDF
 - c. Archivo .txt con el nombre de los integrantes