

GUIÓN DE ACTIVIDAD



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo de la aplicación de escritorio de PlaceMyBet

OBJETIVOS

Los objetivos de la actividad son:

- Diseñar la aplicación mediante un prototipo previamente diseñado.
- Conocer y utilizar correctamente los diferentes controles que nos proporciona Visual C#.
- Conocer y utilizar correctamente las propiedades de cada control.
- Conocer y utilizar correctamente los eventos para manejar diferentes acciones del usuario.
- Implementar correctamente la lógica de la aplicación.
- Conocer la forma de acceder a una base de datos MySQL.
- Manipular correctamente los datos obtenidos de una fuente de datos.

PROCESO DE DESARROLLO

En esta segunda actividad evaluable diseñaremos e implementaremos la aplicación de escritorio del proyecto PlaceMyBet destinada a la gestión de la casa de apuestas por parte del administrador o gestor.

Utilizando los controles aprendidos en esta unidad, los principios básicos de diseño y con lo aprendido en la asignatura de programación de 1º se pide desarrollar las siguientes funcionalidades como mínimo:

- Diseñar las diferentes vistas en diseño en base a los prototipos desarrollados en la actividad evaluable
- Login del usuario administrador para poder utilizar la aplicación
- Mostrar información de todos los eventos actuales y la información de los distintos mercados.
- Se debe permitir crear nuevos eventos y eliminar eventos ya existentes. En el momento de la creación, se asume una cantidad inicial de 100€ en cada una de las apuestas que se permitan realizar.

Además, se pueden realizar tantas secciones extra que se crean importantes o útiles (ej. Gestión de usuarios, etc). Recuerda tener en cuenta todo lo aprendido el año pasado (validaciones, SQLInjection, DAO, etc).

FORMATO DE ENTREGA

Se entregará antes de la fecha y hora indicadas en la tarea un fichero comprimido que incluya la solución completa con el proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El peso de las actividades evaluables se refleja en el siguiente cuadro:

Actividad evaluable 1	25%
Actividad evaluable 2	30%
Actividad evaluable 3	15%
Actividad evaluable 4	20%
Defensa final y resultado del proyecto	10%

La rúbrica para la actividad evaluable 2 es la siguiente:

Aspecto a evaluar	<50% de los puntos	50-69% de los puntos	70-89% de los puntos	90-100% de los puntos
Implementación en C# (6 pts)	La aplicación no cumple todas las funcionalidades.	La aplicación cumple todas las funcionalidades. No contiene errores graves. La implementación no respeta lo aprendido en programación.	La aplicación cumple todas las funcionalidades. No contiene errores graves. La implementación se realiza correctamente pero no se respeta todo lo aprendido en programación.	La aplicación cumple todas las funcionalidades. No contiene errores. La implementación se realiza respetando todo lo aprendido en programación.
Diseño (3 pts)	La aplicación tiene una estética mala. Contiene múltiples errores de diseño. Existen errores en propiedades y/o eventos utilizados.	La aplicación tiene una estética ordenada y con sentido. Contiene algún error de diseño. Difiere notablemente de los prototipos. Existen errores en propiedades y/o eventos utilizados.	La aplicación tiene una estética ordenada y con sentido. Se aplican los principios de diseño. Varias vistas difieren bastante de los prototipos. Hay errores en algunos eventos o propiedades utilizados.	La aplicación tiene una estética ordenada y con sentido. Se aplican correctamente los principios de diseño. Se han respetado los prototipos. Los eventos y las propiedades utilizados para cada control son las correctas.
Profesionalidad del código (1)	Código no comentado	Código mínimamente	Código mínimamente	Código comentado apropiadamente,

punto)	Código no indentado	comentado Código no indentado	comentado Código indentado	sin resultar excesivo ni poco Código indentado
--------	---------------------	----------------------------------	-------------------------------	---

Recursos

- Vídeos:
 - Videos de la Unidad 2 en Florida Oberta
- Referencias:
 - Guía de C# - <https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/index>
 - Controles en Windows Forms - <https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/framework/winforms/controls/controls-to-use-on-windows-forms>