



PROYECTO UNO

INGENIERÍA DE APLICACIONES WEB

Primer cuatrimestre de 2018

Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación - Universidad Nacional del Sur



HTML - CSS - Javascript - DOM

Fecha de entrega: 10 de Abril de 2018 (inclusive).

Fecha de defensa: 12 de Abril de 2018.

Cantidad de integrantes por comisión: 2 (dos).

Descripción (Tema 1):

El proyecto consiste en la implementación de una aplicación web que permita al usuario visualizar información en mapas, utilizando Javascript y el Document Object Model. La aplicación debe ser visualmente atractiva, mostrando el lugar en el mapa, junto con cualquier información asociada al mismo y permitiendo al usuario visitante agregar comentarios en los distintos lugares.

Se debe permitir visualizar al menos 3 lugares o elementos en el mapa, la información debe provenir de un archivo en formato JSON siguiendo el modelo de datos diseñado en el Proyecto 0 y debe ser cargada dinámicamente, de forma tal que modificaciones a el/los archivo/s modifiquen el contenido de la aplicación correspondientemente.

Es importante lograr un aspecto atractivo de la aplicación y permitir una interacción intuitiva para el usuario. Los comentarios que haga el usuario deben permanecer almacenados en el navegador únicamente, recién en el proyecto 2 se requerirá que sean visibles por todos los usuarios de la aplicación.

Se evaluará el código generado para lograr el funcionamiento de la aplicación, en especial, es importante la separación del modelo de datos, la visualización y la lógica de la aplicación. Además, la página debe simular una aplicación profesional, de alguna empresa o institución (nombre y logo incluido). Además, debe tener al menos dos temas o estilos generales diferentes y el usuario debe poder elegir uno de ellos. El navegador deberá recordar cualquier cambio que el usuario haga en la aplicación para la próxima vez que el mismo usuario acceda a la página.

Descripción (Tema 2):

El proyecto consiste en la implementación de una aplicación web que permita al usuario evaluador listar las evaluaciones disponibles, utilizando Javascript y el Document Object Model. La aplicación debe ser visualmente atractiva, permitiendo al usuario evaluador cargar y modificar las evaluaciones correspondientes.

Se deben mostrar al menos 1 evaluación con 3 comisiones y 3 criterios a evaluar, y la información debe provenir del modelo de datos diseñado en el Proyecto 0 y ser cargadas dinámicamente, posiblemente de un archivo, de forma tal que modificaciones a el/los archivo/s modifiquen el funcionamiento de la aplicación correspondientemente. Es importante lograr un aspecto atractivo de la aplicación, tratando de reflejar la evaluación visualmente y permitir una interacción intuitiva para el usuario.

Se evaluará especialmente el código generado para lograr el funcionamiento de la aplicación, en especial, es importante la separación del modelo de datos, la visualización y la lógica de la aplicación. Además, la página debe simular una aplicación profesional, de alguna empresa o institución (nombre y logo incluido). Además, debe tener al menos dos temas o estilos generales diferentes y el usuario debe poder elegir uno de ellos. El navegador deberá recordar cualquier cambio que el usuario haga en la aplicación para la próxima vez que el mismo usuario acceda a la página.



PROYECTO UNO

INGENIERÍA DE APLICACIONES WEB

Primer cuatrimestre de 2018

Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación - Universidad Nacional del Sur



Descripción (Tema 3):

El proyecto consiste en la implementación de una aplicación web que permita al usuario visitante ver la información disponible del torneo, utilizando Javascript y el Document Object Model. La aplicación debe ser visualmente atractiva, mostrando los enfrentamientos (ya sea futuros o pasados), el fixture completo, la tabla de posiciones y el detalle de cada participante.

Se debe permitir al usuario visitante navegar por las distintas vistas y la información deben provenir del modelo de datos diseñado en el Proyecto 0 y ser cargadas dinámicamente, posiblemente de un archivo, de forma tal que modificaciones a el/los archivo/s modifiquen el funcionamiento de la aplicación correspondientemente. Es importante lograr un aspecto atractivo de la aplicación, tratando de reflejar un torneo profesional y permitir una interacción intuitiva para el usuario.

Se evaluará especialmente el código generado para lograr el funcionamiento de la aplicación, en especial, es importante la separación del modelo de datos, la visualización y la lógica de la aplicación. Además, la página debe simular una aplicación profesional, de alguna empresa o institución (nombre y logo incluido). Además, debe tener al menos dos temas o estilos generales diferentes y el usuario debe poder elegir uno de ellos. El navegador deberá recordar cualquier cambio que el usuario haga en la aplicación para la próxima vez que el mismo usuario acceda a la página.

Descripción (Tema 4):

El proyecto consiste en la implementación de un fixture interactivo online que permita a los usuarios cargar resultados de competencias y ver cómo se actualizan las posiciones y demás datos, utilizando Javascript y el Document Object Model. La aplicación debe ser visualmente atractiva, mostrando las competencias que pueden ser actualizadas, agrupadas según corresponda, y permitiendo al usuario completar todos los datos, incluso de manera aleatoria, y también borrar todos los datos cargados fácilmente.

El fixture debe corresponder a algún tipo de competencia que permita, a partir de los resultados obtenidos por los participantes, construir tablas de información derivadas de los mismos. Por ejemplo, un fixture para la copa mundial de fútbol, deberá permitir ingresar los resultados de los partidos de los grupos, y a partir de esta información, construir la tabla por grupo con la posición de cada equipo y la mayor cantidad de información posible, incluyendo partidos jugados, goles a favor y en contra, etc. Además, deberá construir automáticamente el cuadro de playoff y también permitir ingresar los resultados de estos partidos y mostrar el avance. También es posible utilizar cualquier otro tipo de torneo y/o deporte, los requisitos son que permitan, a partir de los resultados, obtener tablas de posiciones y/o avance en un torneo de estilo playoff.

La información de los participantes y los partidos a disputar debe obtenerse de un archivo JSON conteniendo la información correspondiente. Cada participante debe poseer una imagen, un nombre, una descripción y cualquier otra información que resulte pertinente. La página debe mostrar a los participantes de los partidos y permitir obtener la información específica de cada participante intuitivamente.

La página debe simular una aplicación profesional, de alguna empresa o institución (nombre y logo incluido). Además, debe tener al menos dos temas o estilos diferentes y el usuario debe poder elegir uno de ellos. El navegador deberá recordar cualquier cambio que el usuario haga en la aplicación para la próxima vez que el mismo usuario acceda a la página.



PROYECTO UNO

INGENIERÍA DE APLICACIONES WEB

Primer cuatrimestre de 2018

Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación - Universidad Nacional del Sur



Observaciones

- El archivo principal debe denominarse "index.html"
- Debe ser un documento **válido HTML5**.
- Cualquier aclaración o comentario adicional sobre la página, debe hacerse en un html aparte denominado "readme.html", el cual debe ser accesible desde la página principal y debe además, incluir los nombres de los autores.
- Deben utilizar archivos **CSS externos válidos** para los estilos de la página.
- El código Javascript debe estar en uno o más archivos externos al documento HTML. Pueden, y se recomienda, utilizar librerías Javascript para mejorar el aspecto y la usabilidad de la página, siempre y cuando den crédito a los autores apropiadamente.
- Deben probar la página en **diferentes navegadores**.

Modalidad de Entrega

El proyecto deberá estar almacenado en un repositorio de GitHub dentro de una Organización específica de la comisión creada para la materia, cuyo nombre (de la organización) debe seguir el formato "UNS_IAW_2018_ComXX". Se debe enviar por email a proyectos.iaw@gmail.com un link a la versión de código correspondiente (utilizando el tag **entrega**) antes del 11 de Abril.

Además, el día de la defensa, en horario a coordinar, cada comisión tendrá 10 minutos para explicar su proyecto y mostrarlo en funcionamiento, utilizando GitHub Pages, y luego responder las preguntas de la cátedra.

Cabe destacar que en dicha defensa, deben estar presentes todos los miembros de la comisión.