

Proyecto #1

Valor: 15%

Fecha de entrega: viernes 20 de mayo.

El proyecto puede ser desarrollado en equipos de 3 personas como máximo.

Objetivo

Desarrollar un sistema web donde se apliquen los conceptos vistos en clase y se complementen con investigaciones relacionadas a la temática del curso.

Instrucciones

La UEFA necesita un nuevo sistema de repartición de equipos por grupo para los diferentes torneos del continente y le solicita desarrollar un sistema web que pueda tener los siguientes requerimientos:

1- Una página web pública atractiva con toda la información de los campeonatos continentales, que es la UEFA y un formulario de contacto que envié mensajes al correo electrónico.

2- Acceso de administrador

- 1.1. Debe tener un login de usuario (nombre de usuario, contraseña encriptada) ligado a una base de datos y que funcione con manejo de sesiones con un tiempo limite de 10 minutos.
- 1.2. Una vez que el administrador accede al sistema, este tiene varias opciones.
 - 1.2.1. Ingresar equipos: Ingresa los equipos a la base de datos que van a participar en la competición europea, la cantidad máxima de equipos son 32, por equipo se almacena el nombre del equipo y país de procedencia. No pueden haber más de 4 equipos por país.
 - 1.2.2. Sortear los grupos: esta función acomoda en grupos de 4 equipos la A hasta la H.
 - 1.2.3. Ingresar resultados: Una vez que los equipos son sorteados se debe permitir la inserción de resultado de cada partido ejemplo:



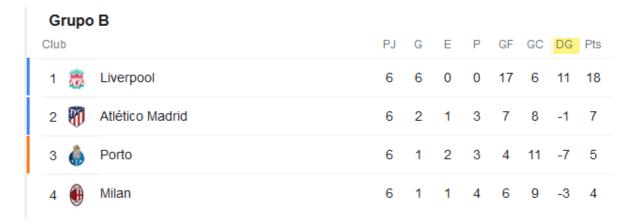
Grupo A

Atletico de Madrid, España Arsenal, Inglaterra Juventus, Italia Wolfburgo, Alemania

| Partidos: | |
|-------------|----------------|
| Atletico | VS Arsenal |
| Juventus | _ VS Wolfburgo |
| Atletico | _VS Juventus |
| Arsenal | _ VS Wolfburgo |
| Wolfburgo | VS Atletico |
| Juventus | VS Arsenal |
| Arsenal | VS Atletico |
| Wolfburgo | VS Juventus |
| Juventus | VS Atletico |
| Wolfburgo _ | _ VS Arsenal |
| Atletico | _ VS Wolfburgo |
| Arsenal | VS Juventus |

Los diferentes resultados deben ser almacenados en la tabla correspondiente en la base de datos.

3- Subpágina publica(cualquier persona la puede consultar sin tener que acceder a un login) que muestre los datos de la tabla de posiciones de la Champions League ejemplo:



Los lenguajes autorizados para este sistema son: PHP, JS, CSS. La base de datos puede estar en el sistema que gusten, preferiblemente Mysql o MariaDB. Se pueden apoyar en frameworks como Boostrap.

Cada grupo debe subir el código del proyecto al aula virtual y a su servidor en AWS para su respectiva defensa en clase.

Rúbrica:

Interfaz amigable con el usuario: 3%

Manejo de sesiones: 2%

Interacción con la base de datos (escritura y lectura).2%

Sorteo de los grupos: 3%

Orden de las carpetas (img, php, css, js): 1%

Tabla de posiciones según los marcadores: 4%