



## Práctica final de la 2ª evaluación en la que se pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos sobre el framework Vue

### INDICACIONES:

1. Lee con detenimiento este enunciado, se tendrán que desarrollar todos los puntos tal y como se indican en él.
2. Genera el esqueleto del proyecto con vue-cli. Utiliza para el desarrollo todos los recursos Vue vistos.
3. El proyecto deberá mantenerse en un repositorio de github propio llamado finalVue\_tuNombre. **Debes ir haciendo uso periódico del control de versiones y no subir todo el último día.** Recuerda no subir al repositorio la carpeta node-modules. **No cumplir con este punto supondrá un 0,5 menos en la nota final de la práctica.**
4. La entrega de esta práctica consistirá en el enlace al repositorio del proyecto. El enlace tendrá que entregarse antes de la entrega parcial.
5. Habrá que generar una etiqueta para la versión entregable. **No cumplir con este punto supondrá un 0,5 menos en la nota final de la práctica.**
6. Organiza el código de la manera más legible posible. Utiliza todos los recursos vistos.
7. Para poder probar la aplicación, monta tu propia API con el módulo JavaScript JSON Server. El fichero de datos al que ha de apuntar esta API será el proporcionado con este enunciado.
8. Los datos de bbdd.json deberán mantener la estructura dada, no se admitirá ningún cambio en los mismos salvo que se detecten errores. **Cualquier cambio supondrá un 0,5 menos en la nota final de la práctica.**
9. bbdd.json almacena:
  - 9.1. Datos de los clubs de futbol participantes en la primera división española.
  - 9.2. Datos de los partidos de todas las jornadas de la liga. Los partidos ya jugados tienen el resultado almacenado en un array de dos posiciones.
  - 9.3. Datos de los jugadores de cada equipo.
10. Cuáles de los componentes del proyecto van a ser vistas y cuales simples componentes, deberás decidirlo tú.
11. Esta práctica se centra en el uso de Vue, lo que no quita para que el aspecto final sea cuidado.
12. Se valorará de forma negativa el uso de DOM **(0,2 pt menos por cada vez que se use).**
13. En el Aula Virtual puedes ver la rúbrica con la que se va a evaluar esta práctica. Ten en cuenta para el desarrollo los distintos criterios que conforman la misma.
14. **ENTREGA PARCIAL:** El día 15 de febrero habrá una evaluación parcial de la práctica. Esta evaluación parcial supondrá un punto de la nota final, y se evaluarán los siguientes aspectos:
  - 14.1. La estructura del proyecto tendrá que estar completa. Se habrán incluido ya las vistas, los componentes y la definición de rutas del menú de navegación. (0,4pt si es adecuada)
  - 14.2. La navegación, a partir del menú, tendrá que ser funcional. (0,2pt)
  - 14.3. La funcionalidad asociada a las opciones de menú “Nuevo Partido” y “Nuevo Jugador” tendrá que estar completada. (0,4pt)
15. **Cualquier plagio detectado supondrá, de forma automática, un 0. De la misma forma, la profesora podrá reclamar al alumno que defienda la práctica y cualquier indicio de no saber lo que ha desarrollado supondrá, también, un 0.**

## ENUNCIADO:

Crea una página web para gestionar la liga de fútbol profesional de 1ª división:

1. La página tendrá un menú de navegación lateral con las siguientes opciones:

- Inicio
- Clasificación
- Jornadas
  - Nuevo Partido
- Equipos
- Jugadores
  - Nuevo Jugador
  - Eliminar Jugador

Este menú permanecerá siempre a la vista e inalterable.

2. Si se pulsa en Inicio, se cargará la página de inicio, donde se mostrará el logo de la liga en grande y debajo la temporada en curso.

3. Si se pulsa en Clasificación, se cargará la página que mostrará la clasificación actual (esta habrá que sacarla de los datos almacenados de cada equipo). Haciendo click sobre un equipo, se mostrarán los nombres de todos sus jugadores y los goles metidos por cada uno. Los datos de los jugadores y goles se mostrarán sin dejarse de ver los datos de la clasificación.

4. Si se pulsa en Jornadas:

- 4.1. Se cargará una página en la que, arriba centrado, aparecerá un desplegable con el número y la fecha de todas las jornadas de las que haya datos.

- 4.2. Cuando el usuario seleccione una jornada se mostrará, debajo del desplegable los partidos jugados en dicha jornada con el resultado. Algo como:

Elche CF 0 – 1 FC Barcelona

...

- 4.3. Si el partido no se hubiera jugado, en lugar de números habrá un input numérico para introducir el resultado y un botón para que, cuando este se pulse, se actualicen los datos del partido almacenados (fíjate como están almacenados los resultados en bbdd.json):

Elche CF  –  FC Barcelona

- 4.4. Cuando se introduce un resultado, se actualiza la clasificación sumando 3 puntos al ganador o 1 a cada uno en caso de empate (los puntos están almacenados por equipo).

5. Si se va a dar de alta un Nuevo Partido para una jornada concreta, se mostrará un formulario con campos para poder introducir todos los datos necesarios. Los equipos participantes se seleccionarán de sendos desplegables que se rellenarán a partir de los equipos almacenados en bbdd.json.

6. Si se pulsa en Equipos, se cargará una página con la lista de los equipos participantes en la liga:

- 6.1. Para cada equipo se mostrará primero el nombre y después una lista de los jugadores que pertenecen al mismo. Al final habrá un botón de Nuevo Jugador.

- 6.2. Al pulsar sobre Nuevo Jugador se cargará el componente de Nuevo Jugador (explicado más adelante) en alguna zona de la página. A este componente habrá que pasarle como parámetro el nombre del equipo para el que se va a introducir un nuevo jugador.

7. Si se pulsa en Jugadores, se cargará una página con el listado de todos los equipos a la izquierda y con un espacio en blanco a la derecha:

7.1. Cuando se haga click sobre un equipo, en la zona de la derecha se cargará el nombre de cada uno de los jugadores del equipo.

7.2. Si se hace click sobre uno de los jugadores, aparecerá la información que de él haya almacenada, un campo de entrada numérico para el número de goles a sumar con un botón para realizar la acción y otro botón para eliminar al jugador:

7.2.1. Si se mete un número de goles, éste se sumará a los ya almacenados.

7.2.2. Si se elimina un jugador, desaparecerá por completo de bbdd.json.

8. Cuando se pulse Nuevo Jugador se mostrará un formulario para introducir el nombre del jugador, el equipo al que pertenece y el número de goles metidos. Si por parámetro le ha llegado el equipo, se mostrará el valor en el campo de entrada del equipo y no será modificable (esto para el caso de que se llegue hasta aquí desde Equipos)

9. Al pulsar sobre Eliminar Jugador, aparecerán dos desplegables:

9.1. El primero con todos los equipos de la liga.

9.2. El segundo con los jugadores, y se actualizará cada vez que cambie la selección en el primer desplegable.

9.3. Cuando esté seleccionado un jugador se habilitará un botón Eliminar