

EVALUACIÓN MÓDULO 3

Se harán algunos desarrollos del prototipo de pronósticos de la copa américa.

EJERCICIO 1

PARTE 1

Crear las tablas necesarias en la base de datos y sus relaciones para poder realizar las siguientes acciones:

1. Registrar los equipos participantes, de cada equipo registrar su nombre y su código internacional (https://wits.worldbank.org/wits/wits/WITSHelp-es/content/codes/country_codes.htm)
2. Registrar los partidos de la competición, de cada partido registrar, los equipos que se enfrentan, la fecha y la hora del partido.
3. Registrar los usuarios de la aplicación, de cada usuario registrar su cédula, nombre y apellido.
4. Registrar los pronósticos, en cada pronóstico debe constar el código del usuario, el código del partido, el código del equipo 1, el marcador asignado al equipo 1, el código del equipo 2, el marcador asignado al equipo 2.

Se debe guardar los scripts de creación de las tablas y sus relaciones.

PARTE 2

Crear los scripts para:

1. Ingresar todos los equipos de la competición
2. Ingresar los 10 primeros partidos con información real
3. Ingresar 3 usuarios con datos reales
4. Registrar 3 pronósticos por cada usuario. Cada usuario debe pronosticar el partido de Ecuador y cualquiera otros 2 partidos.

PARTE 3

Crear los scripts para realizar las siguientes consultas:

1. Recuperar todos los partidos que se juegan el 22 de junio
2. Recuperar los pronósticos de un usuario específico.
3. Recuperar los pronósticos de un partido específico.

CUANDO TENGA LAS 3 PARTES, pedir revisión a los tutores.

EJERCICIO 2

Crear un proyecto de Rest Web Services basado en la estructura de los ejercicios que ha realizado durante el curso.

Cada rest web service expuesto, debe permitir interactuar con la base de datos.

PARTE 1

Crear un Rest Web Service para ingresar un equipo.

Probar desde POSTMAN

PARTE 2

Crear un Rest Web Service para consultar los pronósticos de un usuario específico

PROBAR desde POSTMAN

PARTE 3

Crear un Rest Web Service para ingresar un pronóstico

PROBAR desde POSTMAN

EJERCICIO 3

Crear una aplicación móvil, que permita registrar un pronóstico deportivo, con la siguiente funcionalidad:

1. El usuario debe estar fijo en pantalla (mostrar el usuario) – Dato quemado
2. El equipo 1, se muestra en pantalla (dato quemado)
3. El equipo 2, se muestra en pantalla (dato quemado)
4. El usuario ingresa marcador para el equipo 1
5. El usuario ingresa marcador para el equipo 2
6. Al presionar guardar, se guarda el marcador en la tabla respectiva