

# Práctica 2 de Laboratorio de Modelos Avanzados de Bases de Datos

Subject: **Firestore**

## Objetivo:

OT va a cambiar: Se quiere integrar al público dentro de la mecánica del programa, y se ha decidido hacer mediante un concurso para los espectadores.

- El concurso consta de un modelo de datos donde existen concursantes y dueños, en los cuales están dos de los concursantes de OT.
- Cada dueño y cada concursante tiene un “precio” en “créditos” establecido en función del criterio de un administrador.
- En la emisión de cada programa, el administrador asignará una puntuación a cada equipo y a cada concursante OT.
- Existirá un mínimo de 12 programas.
- Cada programa tendrá un nombre, una imagen y un texto descriptivo.
- Los espectadores conseguirán puntos sumando los puntos en función de a quién eligieron.
- Cada espectador dado de alta puede elegir gastar un máximo de 50 “créditos” para escoger exactamente 1 equipo y 2 concursantes.
- Cada espectador podrá comentar cada programa, pudiendo haber respuestas de comentarios.
- Existe un ranking donde se calcula la posición de cada espectador, y es público, cada uno conoce su posición en el ranking y la del resto.
- Los espectadores tendrán un perfil, donde podrán poner el nombre con el que se publicará su información, si quieren que el nombre y resto de información sea pública o no, su foto de perfil o imagen de usuario de Google, una descripción, el histórico de las puntuaciones de los concursantes y equipo elegido, etc.

## *Cuidado con:*

- El cálculo del ranking debe ser realizado de forma que minimice el número de datos transmitidos por los usuarios: Si se calcula al vuelo, los datos serán muchísimos...
- Cuidado con la privacidad: Los usuarios deben poder ocultar su información, y esta no debe aparecer en los listados públicos del ranking o en los comentarios.
- Los comentarios NO pueden permitir que se añadan fotografías.

## Tecnologías a utilizar:

- POLYMER : para el desarrollo de componentes web (sugerencia).
- FIREBASE : para el almacenamiento en BBDD (obligatoria).

## Temporización:

- Semana 1: Planteamiento y prospección tecnológica: diseño arquitectura y prototipo visual. Atención a funciones administrativas y usuarios.
- Semana 2: Definición de componentes y cards visuales, desarrollo.
- Semana 3: Desarrollo. Reglas de seguridad.
- Semana 4: Integración y entrega.

## Entrega:

- Memoria explicativa (15 hojas máximo) y Vídeo demostrativo del trabajo realizado.
- Código fuente completo de la solución aportada.
- Fecha límite de entrega: 31/03/2020