

Lista de entregables Proyecto Spot it!

Entregable Semana 7 (30.09.22) - Structure and Wireframes

1. Repositorio y README.md
2. Descripción del problema
3. Adaptaciones
4. Mapa del sitio
5. Diseño individual en papel
6. Discusión de grupo
7. Acuerdos en diagramas digitales
8. Exportar wireframes a formato SVG en carpeta design/.
9. Página principal
10. Sala de espera de anfitrión e invitado
11. Página de juego
12. Páginas secundarias: créditos, ayuda, leaderboard
13. Explicación en archivo design/design.md.

Entregable Semana 9 (14.10.22) - XHTML Images and CSS

1. Contenido de todas las páginas de los wireframes en XHTML
2. Páginas válidas (usar validador de W3C)
3. Web semántico (no div/span)
4. Redundancia de código permitida.
5. Favicon en todas las páginas
6. Página de juego con sus contenidos sin posicionar
7. Sitio navegable por todas las páginas.
8. Dar crédito a los autores de las imágenes/recursos (página de créditos).
9. Aplicar y ajustar estilos si se reutiliza el diseño hecho en el diagramador (ej: Figma)
10. Usar una paleta de colores generada por un programa (usar variables CSS).
11. Estilos deben ser válidos ante el Unicorn validator de W3C
12. Diseño adaptativo en todas las páginas (responsive design)
13. Estilos uniformes a lo largo del sitio
14. Reutilizar archivos de estilo a lo largo del sitio (ej.: common.css)
15. Modularización: estilos propios de cada página, ej: board.css, @import url('common.css')
16. Diagramación (layout) con FlexBox.
17. Buenas prácticas (ej.: variables, comentarios, no usar vendor prefixes como -webkit-)
18. Efectos en imágenes: encontradas, en búsqueda, con adaptaciones del juego (dependiente de cada equipo)
19. Transiciones/animaciones básicas.

Entregable Semana 11 (28.10.22) - Client and Message Passing Design

Aplica sólo a la página de juego.

1. Permite un juego local en modo solitario.
2. Realimentación en caso de éxito/error (ej.: sonido/animación al marcar objeto incorrecto).
3. Puntaje
4. Implementar adaptaciones propias escogidas por el equipo que tengan sentido.
5. Todo el comportamiento está en archivos externos.
6. Buenas prácticas: <scripts> al final de documento, asíncrono, addEventListener.
7. Establece los manejadores de eventos (setup game).
8. Consistencia de paradigmas de programación (funcional, procedimental, orientado a objetos).
9. Modularización (archivos .js importan otros archivos .js, subrutinas NO son extensas).
10. Documentación de subrutinas y tipos de datos propios.
11. Buenas prácticas: identificadores significativos, let/const, indentación.
12. Reutilización de código: no hay redundancia entre subrutinas ni archivos
13. Válido ante un linting (ESLint)
14. Diseño del protocolo del paso de mensajes en XML/JSON.
15. Simular una sesión de juego entre los integrantes cambiando roles (servidor, jugadores) con un chat.
16. Repetir hasta obtener una sesión exitosa de juego con pocos objetos.
17. Usar los mensajes en formato XML/JSON y registrar la sesión del chat.
18. Diseñar una máquina de estados (autómata) que explique el manejo de eventos.
19. Exportar la máquina de estados a SVG, incrustarla en el design/design.md.
20. Diseñar los algoritmos de las transiciones de la máquina de estados en design/design.md.

Entregable Semana 13 (11.11.22) - Server

Aplica sólo a la página de juego.

1. Permite a dos o más personas jugar en la pantalla de juego con una configuración fija.
2. Implementar un servidor delimitado para el juego con tecnología a escoger (ej.: Node.js).
3. Implementar el protocolo de paso de mensajes para la página de juego.
4. Comunicación a través de WebSockets (u otra tecnología, ej.: persistencia en la nube).

Entregable Semana 14 (18.11.22) - Game 1 and Session

1. Adaptaciones de cada equipo (a coordinar con el profesor).
2. Manejo de rondas en la pantalla de juego.
3. Persistencia de algunos datos del juego (archivos/bases de datos).
4. Implementar sesiones de juego.
5. Página principal permite crear o unirse a sesiones.
6. Sala de espera de anfitrión permite configurar sesiones y ver invitados.
7. Sala de espera de invitado permite ver invitados.
8. Anfitrión puede iniciar la sesión y todos los jugadores comienzan a jugar.
9. Pantalla de juego aplica configuración del anfitrión.
10. Manejo de partidas: retorno a la pantalla de sesión/sala de espera.
11. Almacenar y recuperar los valores ingresados por usuarios en el localStorage.

Entregable Semana 15 (25.11.22) - Game 2

1. Adaptaciones de cada equipo (a coordinar con el profesor).
2. Manejo de rondas, partidas, sesiones.
3. Reconfiguración de la sesión/partida: el anfitrión puede cambiar parámetros entre partidas.
4. Reporte de ganadores, mejores marcadores.
5. Salirse de la partida/sesión.
6. Instrucciones en el README.md para configurar y correr la aplicación web.

Entregable Semana 16 (30.11.22) - Presentación

1. Presentación del juego al resto de la clase.