

Pràctica UF3: Formularis i esdeveniments. DOM i UF4: Comunicació asíncrona

Observacions inicials i criteris de correcció:

Aquesta pràctica es pot realitzar individualment o en grups de dos persones sempre que les dos persones s'avaluïn de les mateixes UF's . En cap cas es podrà realitzar en grups de 3 o més persones.

Per a la correcció de la pràctica caldrà implementar una solució que:

- a) Separi completament les tres facetes del desenvolupament en entorn client (contingut, aspecte i comportament)
- b) Funcioni en tots els navegadors

La descripció general de la pràctica consisteix en crear un joc de tipus brain training. En concret, caldrà crear una petita base de dades de preguntes per tal d'obtenir la informació. Les preguntes que apareixeran seran de diferents temes. Podeu triar la temàtica del vostre joc, per exemple, podeu agafar com a idees:

- Temes d'informàtica: Sistemes operatius, bases de dades, programació, xarxes...
- Temes clàssics: esports, ciència, història, literatura...

La pràctica consta de tres apartats que tenen el següent pes:

1. Front end: Login (1 punt)
2. Front end: Fer partida (4.5 punts)
3. Back end: Administració de preguntes (4.5 punts)

A més del funcionament correcte de les funcionalitats demanades, en la correcció es valorarà:

- La separació correcta de la part javascript mitjançant event handlers o event listeners
- L'accés correcte al DOM, és a dir que no hi hagi errors d'accés al DOM per no estar disponible, per fer servir selectors incorrectes, etc.
- La validació correcta de tots els imputs de l'usuari, és a dir, que l'usuari no pugui introduir dades incorrectes

Descripció dels enunciats

1. Front End: Login

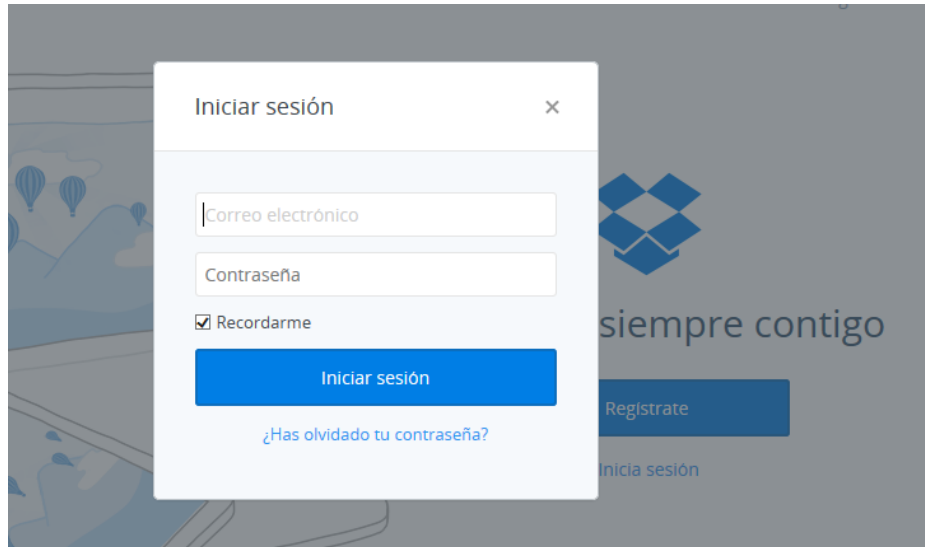
a) Cal crear una pàgina web que serà el home. No cal que sigui massa elaborada, però cal que habiliti l'accés a la resta de funcionalitats mitjançant un diàleg de login.

Alumnes amb UF3:

D'acord amb el client el que ens ha demanat és:

"M'agrada molt la forma en la que em connecto a dropbox i vull una cosa similar. Quan una persona (usuari, administrador...) premi el botó de login, ha d'aparèixer sobre la mateixa finestra un diàleg que li preguntarà el seu nom d'usuari i el password. Si són correctes, el botó de login de la pàgina home

desapareixerà i en el seu lloc apareixerà el missatge Benvingut acompanyat del nom de l'usuari a tota la resta de pàgines i, si l'usuari és administrador el redirigirà a la pàgina de back end corresponent. A més, si no és correcte, volem que es produeixi un petit efecte sobre els quadres de text que simulin un moviment de negació, és a dir, un balanceig d'esquerra a dreta."



Per fer aquesta part, caldrà que es pugui iniciar sessió amb els usuaris:

Usuari	Password	Rol
pepe	Pepe	Usuari
pepa	Pepa	Usuari
superpepe	12345	Administrador

Alumnes amb UF4:

No cal que es faci una interfície elaborada, però si una en la que es faci l'accés a la base de dades mitjançant ajax.

b) També s'ha de permetre donar d'alta a nous usuaris. Per donar-se d'alta caldrà introduir com a mínim la següent informació:

- Nom d'usuari
- Password
- Email
- Data naixement
- País
- Població

Alumnes amb UF3: Cal fer les següents validacions amb javascript sobre aquests camps:

a) Tots son obligatoris

- b) Nom d'usuari i password mínim 6 lletres
- c) Password ha de tenir com a mínim una lletra i un número.
- d) Data naixement ha de tenir més de 16 anys per jugar
- e) Email: Ha de tenir un format vàlid (2 o més lletres, 1 @, 2 o més lletres, un punt i 2 o més lletres)
- f) Si només teniu la UF3 podeu guardar els usuaris a memòria (array) o a local storage

Alumnes amb UF4: Cal fer les següents validacions sobre aquests camps amb crides ajax a la base de dades (si només teniu aquesta UF, no cal fer les validacions anteriors):

- a) No pot haver 2 usuaris amb el mateix username
- b) El país s'ha de poder triar de la base de dades. Un cop escollit el país, es podrà escollir la població, és a dir, es mostraran les poblacions del país indicat

2. Front End: Fer partida

Des de la pàgina de home, una vegada ens hem loggejat, els usuaris han de poder fer partides d'entrenament. Una partida, consistirà en que li preguntarem a l'usuari 10 preguntes a l'atzar de la base de dades. Per cada pregunta es disposarà de 3 segons (si voleu podeu ajustar el temps al vostre criteri) per donar resposta. Pot passar:

- Es marca la resposta correcta
- Es marca la resposta incorrecta o no es marca cap resposta i s'acaba el temps

En qualsevol dels dos casos, es passarà a la següent pregunta. Per al càlcul de la edat mental es farà servir la següent formula:

$$\text{Edat mental} = 100 - (\text{preguntes correctes} * 10) + (\text{N}^\circ \text{ Aleatori de } 0 \text{ a } 9)$$

Caldrà mostrar el resultat de la partida a l'usuari, emmagatzemar els resultats i també mostrar la seva evolució.

Benvingut Jordi

Pregunta 1/10

Quin event javascript es produeix i ens permet saber que un document està carregat al client?

☐ window.yata
☐ document.yavoy
☐ window.ready
☐ document.ready

Enviar

Temps restant:

Alumnes amb UF3:

- a) Si només teniu la UF3, podeu crear la informació de preguntes i respostes a memòria amb l'ús d'arrays

3. Back End: Administració de les cartes

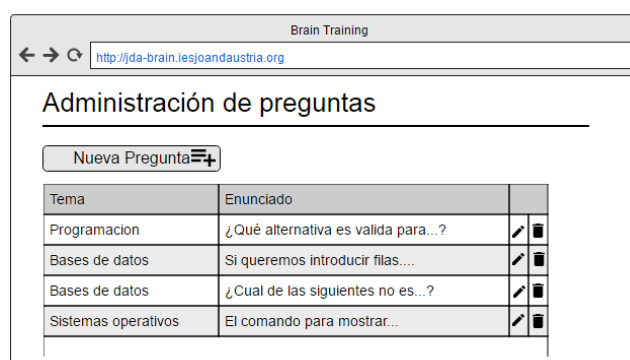
L'administrador (usuari superpepe), ha de poder gestionar les preguntes del joc. Ens ha demanat una interfície des de la que poder realitzar fàcilment les tasques de crear noves preguntes, modificar les existents o fins i tot eliminar-les.

Si l'usuari vol crear una nova pregunta, caldrà demanar-li les dades. Tots els camps són obligatoris i caldrà fer la verificació de les dades.

Si l'usuari vol eliminar una pregunta, caldrà demanar-li una confirmació de la operació. Si està segur, la pregunta hauria de desaparèixer.

Si l'usuari vol modificar alguna de les preguntes, caldria mostrar-li un diàleg en el que es mostrin les dades actuals. L'usuari modificarà tot allò que consideri i guardarem els canvis.

Us proposem una interfície similar a:



Brain Training

← → ↻ <http://jda-brain.iesjoandaustria.org>

Administración de preguntas

Nueva Pregunta ➕

Tema	Enunciado		
Programacion	¿Qué alternativa es valida para...?	✎	🗑
Bases de datos	Si queremos introducir filas....	✎	🗑
Bases de datos	¿Cual de las siguientes no es...?	✎	🗑
Sistemas operativos	El comando para mostrar...	✎	🗑

Alumnes amb UF3:

- Podeu gestionar la informació de les preguntes amb l'ús d'arrays.
- Cal poder veure el detall complet de cada pregunta si es fa click sobre ella

Alumnes amb UF4:

- Les crides a la base de dades tant per donar d'alta, com per modificar o per donar de baixa s'han de fer amb ajax sense canviar de pantalla.
- No cal fer cap validació sobre la funcionalitat de creació de preguntes

Annex:

Proposta de base de dades per fer la pràctica:

