

## Proyecto Integrador 2º DAW – Campamento Infantil

# DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

### Objetivo:

Realizar la aplicación web de un campamento infantil. Ya conocemos el proyecto, y ahora toca ver las especificaciones de la parte de cliente.

### Tareas:

Para el correcto desarrollo de esta aplicación web del lado del cliente se pide lo siguiente:

- Debe haber formularios con validaciones, tanto por HTML como por JavaScript. Estas validaciones deben cumplir con las especificaciones de UX que se han visto en la asignatura de Diseño de Interfaces, es decir:
  - Deben hacerse mientras el usuario está rellenando el formulario, y no sólo cuando pulsa el botón de enviado.
  - Deben estar cerca del elemento que tiene la información errónea.
  - Debe haber también una notificación cerca del botón de enviado que avise al usuario de que hay errores en el formulario, en el caso de que los haya.
- Debe haber elementos dinámicos en la web, que se oculten o se muestren cuando interactúe el usuario con ellos.
  - Esto debe conseguirse a través de la manipulación del DOM, cargando la información de forma dinámica.
- Las llamadas a servidor deben ser las menos posibles:
  - La información se preparará en el lado de cliente, y se enviará de forma asíncrona con JSON al lado del servidor para su procesamiento y almacenamiento.
- Se requieren al menos dos secciones de la página:
  - Una pública, a la que pueda acceder el público general que visite nuestra web.



- Una privada, accesible sólo por los tutores legales de quienes participan en el campamento. Esta parte privada estará accesible por medio de un login, y en ella habrá una ficha de participante, donde el tutor legal podrá revisar y actualizar los datos de la persona tutelada. En esta sección se podrá ver también la planificación del campamento, versión para tutores legales.
- Se **recomienda** también una sección para administradores y monitores. Esta sección tendrá, como mínimo:
  - Información de las actividades a realizar por el monitor que se haya logueado (lista de participantes, hora, elementos necesarios para realizar la actividad).
  - Información personal del monitor (nombre y apellidos, fecha de nacimiento, el certificado negativo de delitos sexuales...)

Se pedirá también la documentación en forma de memoria, siguiendo el esquema que se siguen en los Trabajos de Fin de Ciclo. Este esquema se proporcionará junto con este enunciado, y se pedirá parte de su realización en cada entrega.

## Entregas

### Entrega 1. Interacción con el usuario

Fecha de entrega: 18 de enero

Porcentaje: 20%

Se pide:

- Desarrollo de formularios
  - Login
  - Registro de participante
  - Modificación de datos del participante / tutores legales
- Validación de formularios
- Memoria: Punto 1 completo, "Introducción" ("Módulos formativos incluidos", "Palabras clave", "Herramientas y lenguajes"). Se agradecerá que el Punto 2 esté empezado ya, puesto que las siguientes entregas son más pesadas en cuanto a programación.

## Entrega 2. Web dinámica

Fecha de entrega: 1 de febrero

Porcentaje: 20%

Se pide:

- Elementos dinámicos en la página (por JS), en los formularios o en otras partes de la página.
- Sección de administradores / monitores.
- Memoria: Apartados "Planificación" del punto 2 ("Estudio de mercado", "Modelo de datos", "Diagramas UML", "Diseño de interfaces", "Planificación del desarrollo").

## Entrega 3. Comunicación con el servidor

Fecha de entrega: 15 de febrero

Porcentaje: 30%

Se pide:

- Login funcional
- Registro de datos en BBDD del servidor
- Consulta y mostrado de datos del servidor en la página
- Ninguna página puede tener .php en su dirección.
- Memoria: Apartado "Desarrollo de la práctica" (funcionalidad y ejecución). Este apartado debería estar empezado desde la Entrega 2, y en esta entrega estar completo.

## Entrega 4. Corrección de errores

Fecha de entrega: 1 de marzo

Porcentaje: 30%

Se pide:

- Pruebas funcionales
- Memoria: Entrega del documento final del proyecto, con todos los apartados que se han elaborado en entregas anteriores y, además:
  - Conclusiones
  - Bibliografía
  - Anexos (en los que estarán las pruebas del proyecto)
  - Opcional: un anexo de “Historia del proyecto”, con los problemas que ha habido y la forma que habéis tenido, como equipo, de solucionarlos.