



La presente evaluación es de carácter **individual**, evite cualquier tipo de plagio o será penalizado. Evite compartir su código en chats grupales ya que podría verse afectado en su evaluación al identificar código copiado y modificado.

El objetivo de la evaluación es desarrollar el FrontEnd que toma como referencia la herramienta para gestión de cursos Google Classroom. Deberá aplicar sus conocimientos de HTML, CSS, Javascript, Bootstrap y Responsive Design.

Para gestionar la información del ejercicio debe utilizar LocalStorage y almacenar toda la información en un ítem llamado "classroom", este ítem tendrá un arreglo de JSONs, cada JSON tendrá la siguiente estructura:

```
{
  instructor: {
    nombre: "Goku",
    correo: "goku@gmail.com",
    imagen: "goku.jpg",
  },
  clases: [
    {
      nombreClase: "Programación II",
      codigo: "CSD33XZ",
      seccion: "1300",
      descripcion: "Clase donde se enseña a programar",
      participantes: [
        {
          nombre: "Krillin",
          correo: "krillin@gmail.com",
          imagen: "krillin.jpg",
        },
        // ...Otro participante
      ],
      anuncios: [
        {
          mensaje: "Hoy es el examen",
          fecha: "27/02/2020",
        },
        // ...Otro anuncio
      ],
      asignaciones: [
        {
          titulo: "Tarea 1",
          descripcion: "Entregar un programa",
          fecha: "28/02/2020",
        },
        // ...Otra asignación
      ],
    },
    //...Otra clase
  ],
}
```



UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE
INGENIERÍA EN SISTEMAS

POO/Desarrollo Web
Examen Práctico Unidad I

Catedrático: Erick Marín

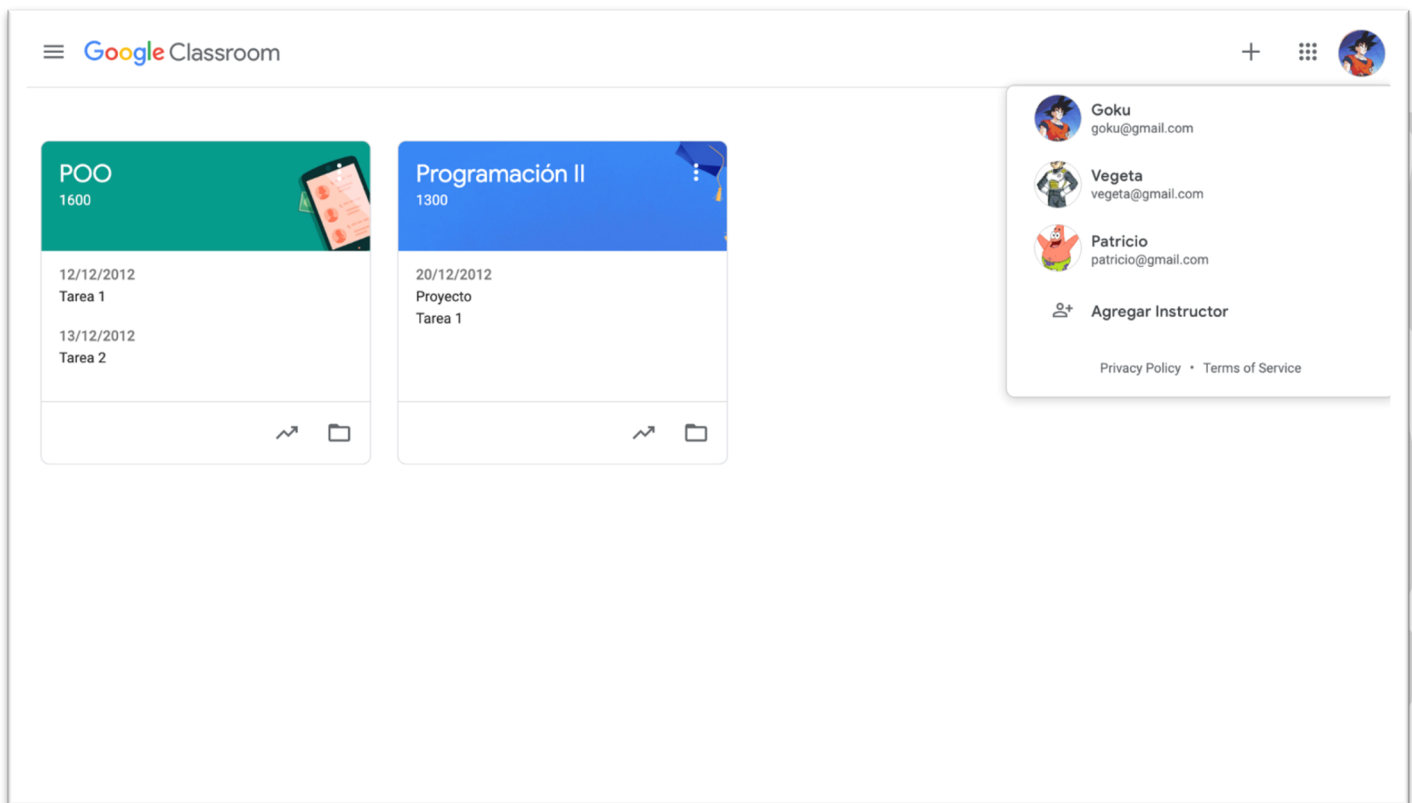
Frontend UI

La apariencia del sitio deberá ser como la imagen mostrada a continuación (Puede abrir las imágenes en Chrome y utilizar colorzilla para obtener los colores exactos) o ingresar a Google Classroom para tomar estilos de ejemplo, utilice bootstrap para la distribución de las secciones del sitio.

Agregue un botón para cerrar sesión donde lo considere.

Se incluye a este enunciado una carpeta de recursos con videos de prueba, imágenes de perfil y las fuentes necesarias.

Para títulos utilizar la fuente del archivo **Product Sans Bold.ttf**, para los demás textos utilizar la fuente de Google fonts llamada "Roboto"



La navegación y todo el UI debe ser lo más similar posible al video adjunto.

Para las opciones de Agregar Instructor, Nueva Asignación, Invitar, Unir a Clase y Crear Clase debe utilizar ventanas modales, el contenido y diseño de estas se dejan a su criterio, trate de que sean simples.



UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE
INGENIERÍA EN SISTEMAS

POO/Desarrollo Web
Examen Práctico Unidad I

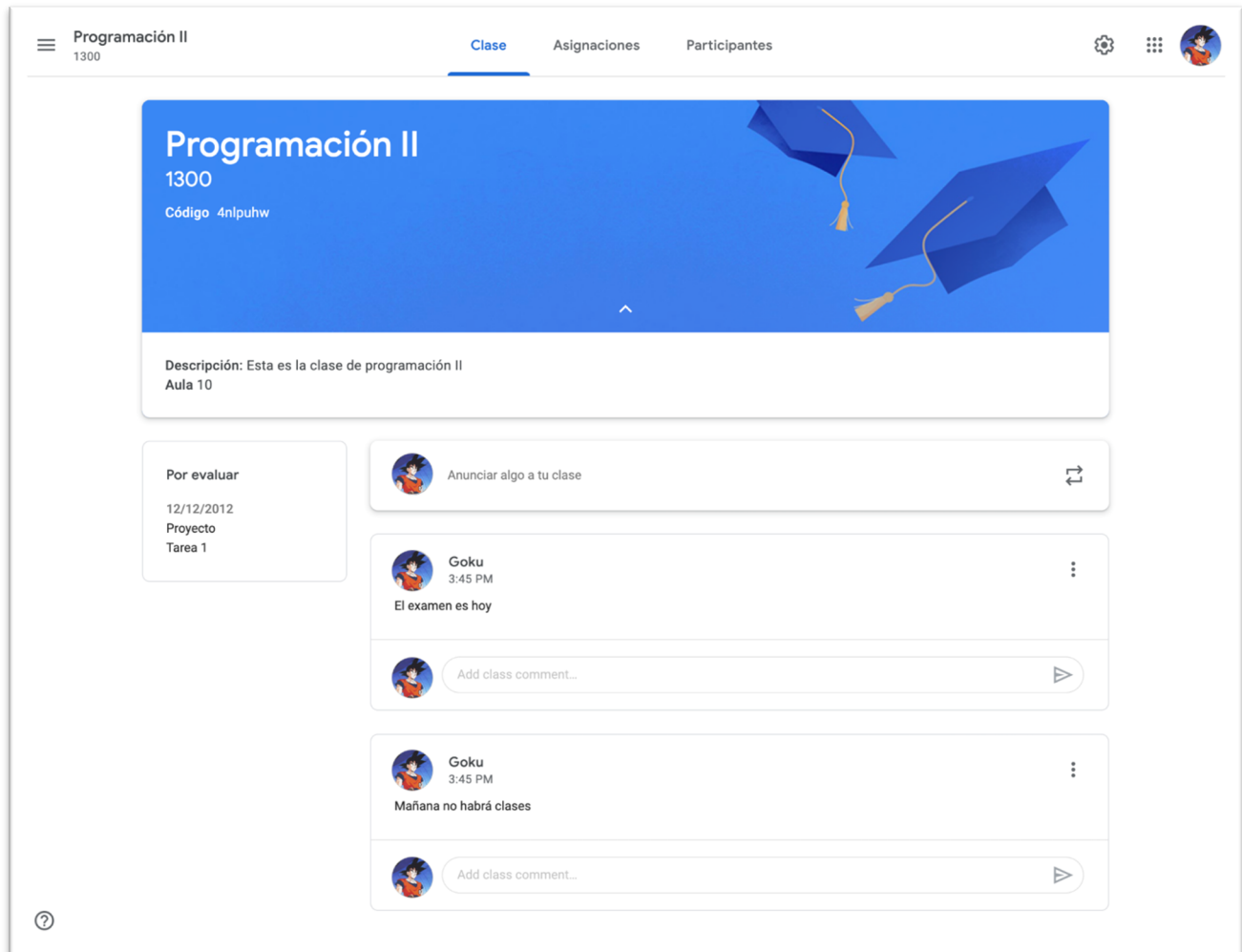
Catedrático: Erick Marín

Funcionalidad

Visualizar clases: Se debe visualizar la lista de clases registradas para el instructor seleccionado. Cada clase es un card con un banner de fondo personalizado tal y como lo muestra en la imagen anterior.

Dentro de las miniaturas de las clases se deben visualizar las asignaciones correspondientes.

Al dar click en una miniatura de una asignatura debe visualizar el detalle como se muestra a continuación:





UNAH

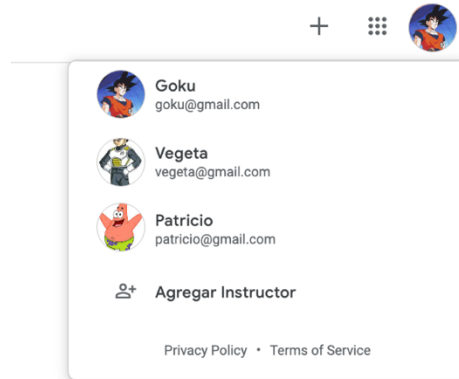
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE
INGENIERÍA EN SISTEMAS

POO/Desarrollo Web
Examen Práctico Unidad I

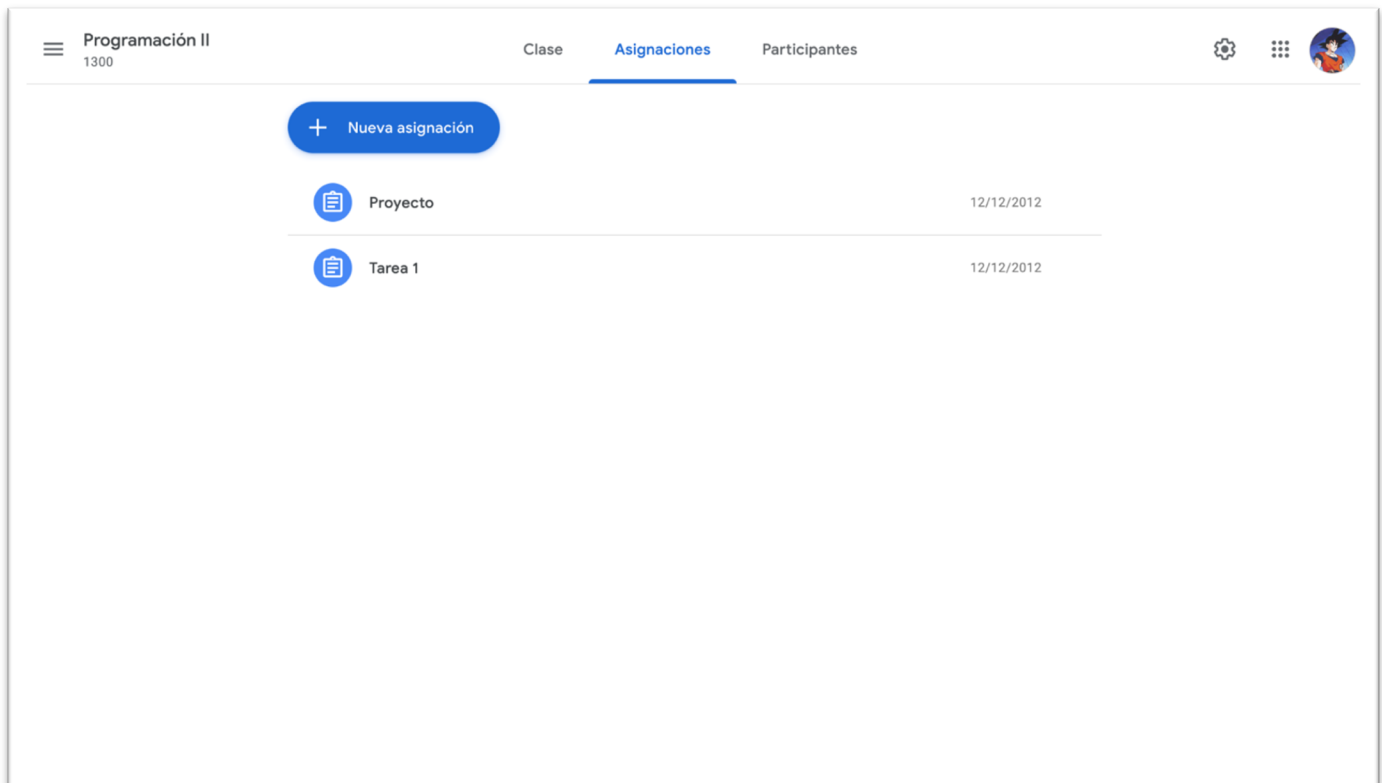
Catedrático: Erick Marín

Seleccionar Instructor: Al dar click en la imagen de la esquina superior derecha, se visualizará la lista de instructores existentes y al dar click en uno en particular, se deben mostrar las clases correspondientes.



Agregar Instructor: Al dar click en la ultima opción de la lista de la imagen anterior (Agregar Instructor), se debe visualizar una ventana modal para definir los datos del instructor, Nombre, Correo, Imagen.

Nueva Asignación: Al visualizar el detalle de una clase, se podrá dar click en la opción de asignaciones y se visualizaran como se indica a continuación:



Al dar click en el botón Nueva asignación, se deberá mostrar una ventana modal para ingresar el nombre de la asignación, descripción y una fecha límite de entrega.



UNAH

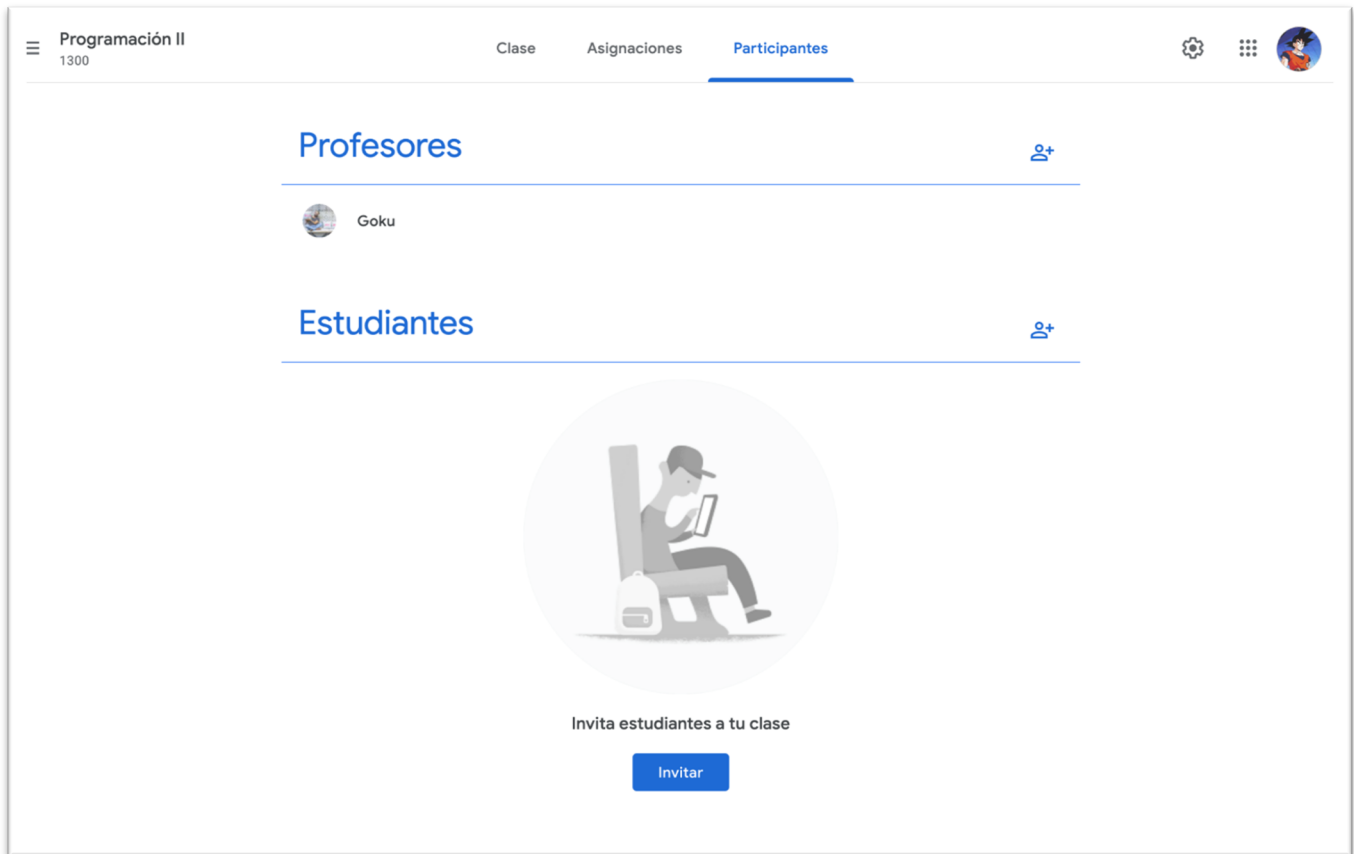
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE
INGENIERÍA EN SISTEMAS

POO/Desarrollo Web
Examen Práctico Unidad I

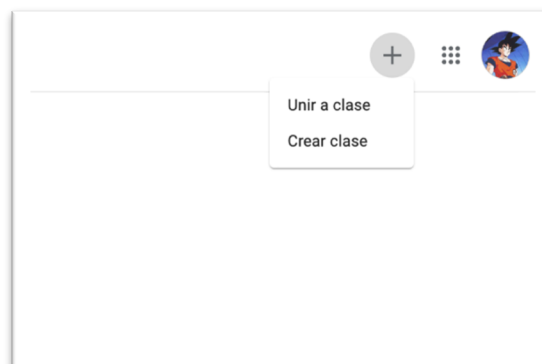
Catedrático: Erick Marín

Participantes: En el detalle de una asignatura en un tab aparecerá la opción de “Participantes”, al dar click en esta opción se debe visualizar el detalle de los estudiantes agregados a su vez una sección para visualizar el nombre del instructor. En caso de no haber estudiantes se debe visualizar la imagen mostrada a continuación:



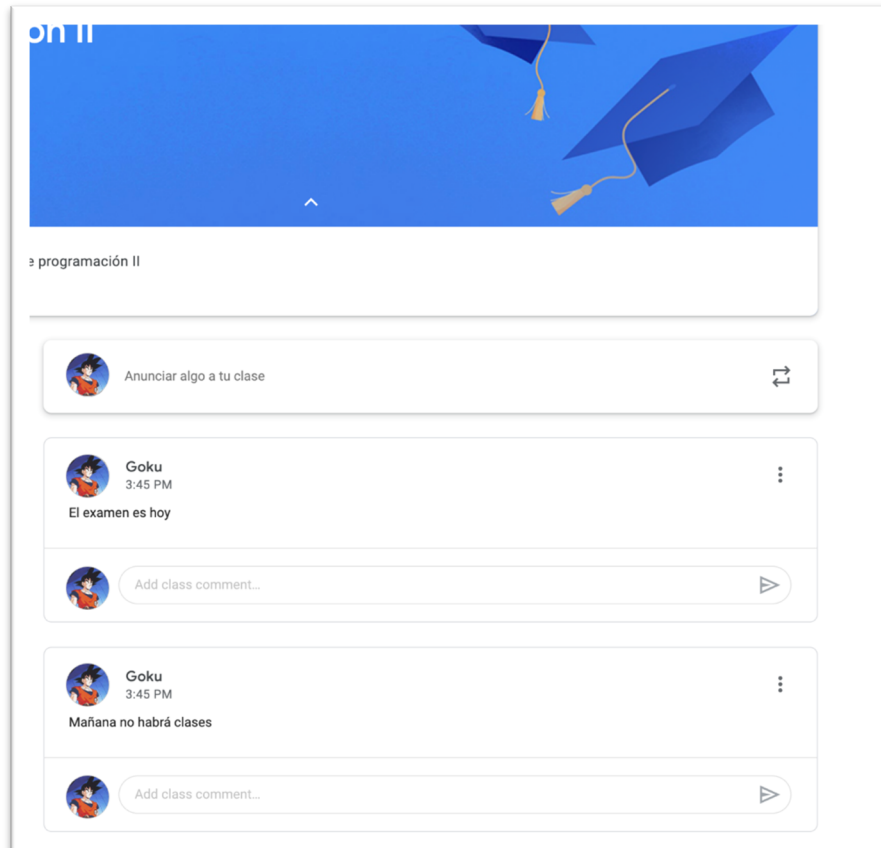
En la opción invitar se podrá agregar un estudiante en una ventana modal indicando el Nombre, Correo e Imagen.

Crear Clase: A la par de la imagen del usuario actual, es necesario dar funcionalidad al botón con el signo más (+), en este caso aparecerán dos opciones, la primera no tendrá funcionalidad, la segunda deberá mostrar una ventana modal para registrar una nueva asignatura con el Nombre de la asignatura, Sección, Código y Aula. La asignatura creada pertenecerá al instructor seleccionado. Nota: no es necesario hacer el sub menú, puede invocar la ventana modal directamente desde el botón (+)





Agregar anuncio: En la sección del detalle de una asignatura agregar la funcionalidad de agregar un nuevo anuncio y deberán visualizarse como en la imagen siguiente:



Observaciones:

- Puede agregar y modificar atributos de la estructura JSON indicada en caso de que esta impida cumplir con alguna funcionalidad.
- Se adjunta imágenes de guía, videos de prueba y demás recursos.
- No puede usar jQuery, solo para invocar ventanas modales o similares (bootstrap < 5).
- Para esta unidad no se permite el uso de Angular o similares.
- Puede utilizar un servidor en Node, wamp, xamp o un servidor live de VS Code. En caso de usar NodeJS para el servidor no es necesario adjuntar el código, únicamente el ejercicio resuelto.
- No se permite el uso de otros frameworks no vistos en clase.
- Puede utilizar sus apuntes, google y cualquier recurso, escriba su código y evite copiar y pegar (eso no es programar).
- Use fontawesome para los iconos visualizados en las capturas, en caso de no existir uno igual puede usar los más parecidos.
- En la entrega no adjunte los videos de prueba y las imágenes.



UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE
INGENIERÍA EN SISTEMAS

POO/Desarrollo Web
Examen Práctico Unidad I

Catedrático: Erick Marín

Recomendaciones:

- Primero diseñe el UI lo más simple posible sin perder mucho tiempo en detalles para que comience con la funcionalidad del ejercicio y al final deje los detalles para que le rinda el tiempo.
- Para cada acción verifique la estructura del json a utilizar y sus diferentes atributos.
- Enfóquese en su evaluación, aproveche el tiempo y no confunda a sus compañeros.
- Evite copiar código compartido en chats grupales, se penalizará exámenes donde se compruebe copia o plagio (ejem. Códigos similares con solo cambios de nombres de variables, funciones, orden del código, entre otros).

"El primero y peor de todos los fraudes es engañarse a si mismo." . _PHILIP JAMES BAILEY
¡Éxito!