



Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de ingeniería
Departamento de ciencias de la computación
Profesor: Hernán Cabrera

Tarea 2

IIC2513 Tecnologías y aplicaciones WEB

Segundo semestre 2020

Fecha límite de entrega de tarea: 16 de septiembre, 20:00 hrs.

Las tareas tienen como objetivo que enfrenten un desafío de diseño y programación que les permita practicar los conocimientos adquiridos durante este semestre.

Las tareas, si bien siguen un orden pedagógico relacionado a los contenidos del curso, están vinculadas entre sí y la última de ellas tendrá como resultado una aplicación totalmente funcional con un lado cliente y otro servidor. Es decir, ustedes deberán cumplir con objetivos intermedios de la tarea de manera de llevar un diseño e implementación inicial a un “producto” totalmente funcional. Lo anterior revela la importancia de **no atrasarse ni saltarse una entrega** y procurar mantenerse al día.

Los enunciados dan la línea general de la funcionalidad que deben implementar, pero sin entrar en mayores detalles ni puntos específicos de tal manera que ustedes demuestren su capacidad de trabajo en equipo y resolución de problemas, y **discutan sus posibilidades y criterios de evaluación con su ayudante de seguimiento**.

Salvo excepciones, tendrán total libertad en cuanto a la interfaz y la implementación de su trabajo.

Fecha límite de entrega de tarea 2: 16 de septiembre, 20:00 hrs.

Indicaciones

El objetivo de esta entrega es concretar el diseño visual de su aplicación en la capa cliente (es decir, en lo que ve y maneja el browser) y entregar una página WEB que tenga la estructura (HTML), el estilo (CSS) e implemente la navegación básica.

Debe incluir, entre otros, imágenes, texto, secciones, login (sólo la máscara), instrucciones de su juego y toda la información que consideren relevante

En particular, se deberá entregar al menos dos **tipos de archivos**: *html* y *css*. ¡Esto no significa que serán sólo dos archivos!, puede tener **varios para html y css**, que es lo recomendado. Al respecto, estos archivos a entregar deberán contemplar **al menos**:

1. Un archivo `index.html` como punto de entrada
2. Un archivo con estilos para `index.html`
3. Una página de inicio de su juego (aplicación WEB) que sea “amigable” es decir, de navegación obvia, con títulos, menús, sub páginas y secciones que orienten al jugador.
4. Las reglas detalladas del juego a nivel de usuario en la página, organizadas con secciones y de facilidad para lectura.
5. Una sección “acerca de..”,
6. Una sección de “nosotros” donde se identifique el grupo (nombre) y se individualice a sus integrantes
7. Una sección para el login y registro de usuario (que no hará nada por el momento)
8. La navegación para hacer una jugada y para enviar la jugada, que no enviará nada ni creará nada. Es decir, será solo visual y no habrá procesamiento de los datos por detrás.
9. La interfaz de usuario para visualizar los mapas correspondiente
10. Los botones para acciones, radio buttons, listas desplegables, puntuación, mensajes, etc. que no ejecutarán acciones pero si se podrán “manipular”
11. De ser necesario, deberán entregar también, en el directorio correspondiente, todas las imágenes y otros recursos requeridos para el despliegue correcto de su página

Adicionalmente DEBEN ENTREGAR un archivo **README.md**. Para esto, deben rellenar la información del template en sus repositorios grupales (pueden modificar la estructura y diseño mientras incluyan apropiadamente la información pedida) e incluir al final una sección para la entrega que contendrá:

1. Consideraciones sobre su entregable en lo relativo al diseño de su HTML
2. Consideraciones sobre las reglas (cambios que hayan implementado)
3. Detalle de las mejoras que introdujeron a su diseño visual con el HTML y CSS respecto a la entrega 1
4. Cualquier tipo de supuesto, restricción, o información relevante para corregir su entrega

La entrega de todos los archivos se hará en el repositorio de Github creado para su grupo.

NO se aceptarán:

- Entregas por mail (ya sea al profesor o ayudantes)

- Entrega en otro sistema que no sea el que se ha provisto para estos efectos (el github entregado por el coordinador)

Estructura de archivos:

Una estructura apropiada para su repositorio tras esta entrega **podría** verse como el siguiente ejemplo:

```
-
+-- documents/
+-- src/
|   +-- assets/
|   |   +-- styles/
|   |   +-- imgs/
|   +-- views/
+-- index.html
+-- .gitignore
+-- README.md
-
```

Condiciones y restricciones

1. En esta entrega no se espera que se entregue nada de programación. Sólo HTML y CSS junto al README.txt
2. Se debe entregar una aplicación con estilos, es decir colores, fonts, control de despliegue (es decir ancho, alto de los elementos, etc).
3. Las reglas del juego pueden sufrir variaciones con respecto a la primera entrega, sin embargo deben señalarlo en su archivo README.txt

Recomendaciones

1. Piensen en distintas opciones de presentación y la mejor forma de abordar su tarea. No se queden con la primera idea que les venga a la cabeza
2. Aprenderán mucho más si trabajan colaborativamente en su grupo, como equipo en lugar de repartirse el trabajo y realizarlo como unidades independientes
3. Recuerden que hay una evaluación de pares la cual no es un castigo al que no trabaje sino más bien una protección a los que sí se esfuerzan
4. Si hay problemas con su compañero(a) y no lo pueden resolver, comuníquense con el profesor o con el coordinador
5. Diseñen muy bien las reglas, el entorno, los turnos, la resolución de empates y conflictos

6. Planifiquen el trabajo para que les permita la colaboración entre los integrantes del equipo
7. Pregunten y consulten, usen foro, colaboren entre ustedes (NO COPIEN). Los ayudantes están para apoyarlos
8. **Trabajen con tiempo**, no esperen a último momento para **comenzar con la tarea o despejar dudas**
9. Comiencen con una interfaz de usuario (UI) simple; **no es necesario que su aplicación se vea excepcionalmente "bonita" o "completa" desde el comienzo**. Una vez que cubran lo básico, la pueden ir mejorando.
10. No traten de resolver aún detalles específicos de integración, comunicación, consultas a BDD u otros temas de implementación ajenos al alcance de esta entrega
11. Siempre podrán, justificadamente, cambiar alguna regla, mejorar algún aspecto del juego, etc.

Dudas

Para que todo el curso se vea beneficiado, hagan sus preguntas sobre el material del curso, sobre tecnologías web, y sobre el proyecto a través de los foros del curso dispuestos para estos efectos. No se responderá ninguna duda de tareas por e-mail.