



BANCO PICHINCHA

En Banco Pichincha nos estamos transformando. Nuestros 114 años de trayectoria, nos ratifican que contar con el mejor talento humano es imprescindible para lograr nuestros objetivos.

Lo que une e identifica a nuestros 5.400 colaboradores son los valores que marcan nuestro día a día: integridad, responsabilidad, servicio al cliente, productividad e innovación y solidaridad.

Enunciado

El siguiente ejercicio tiene como finalidad el desarrollo de un gestor de tarjetas de jugadores de fútbol (arma tu equipo), el cual permita al usuario del mismo listar, crear, actualizar y eliminar dichas tarjetas, así como un buscador.

Instrucciones

- **Manejo de Git**
 - Debe crear un repositorio público mediante un **fork** de un repositorio base específico que se le dará a conocer.
 - Al finalizar el ejercicio y una vez que los cambios se encuentren en el repositorio público se deberá crear un Pull Request hacia una rama con su nombre de usuario que se encuentra en el repositorio base compartido.
- **Diseño**
 - El desarrollador deberá maquetar la aplicación según el diseño y condiciones presentadas
 - La implementación de estilos debe realizarse sin uso de librerías CSS de terceros como bootstrap, tailwindcss, etc.
 - Se tendrá dos diseños, uno para web y otro para mobile. Dependiendo su tecnología deberá desarrollar dicho diseño.

Nota: Es posible realizar la implementación de estilos con librerías como styled-components y similares, en donde el programador continúa escribiendo código CSS para establecer sus estilos, sin embargo, se recomienda utilizar Scss de Sass con BEM CSS para el desarrollo de Desktop.

- **Codificación**

- Para llevar a cabo la implementación del ejercicio en esta ocasión se contará con un proyecto base, el cual cuenta dependencias instaladas, componentes ya desarrollados y con unas cuantas funcionalidades. La idea es que en base al proyecto base proporcionado, el programador complete el ejercicio tomando en cuenta lo siguiente.
 - Debe hacer uso obligatorio de los componentes y funcionalidades, proporcionadas por el proyecto base y con ayuda, modificación o expansión de las mismas completar el ejercicio.
 - El proyecto base cuenta con una suite de dependencia instaladas el programador puede hacer uso de ellas o en su defecto puede agregar cuales crea necesarias no hay ninguna restricción sobre esto.
- **Pruebas unitarias**
 - La implementación de pruebas unitarias es sumamente importante, es requerido que la implementación de las funcionalidades tenga sus respectivas pruebas.

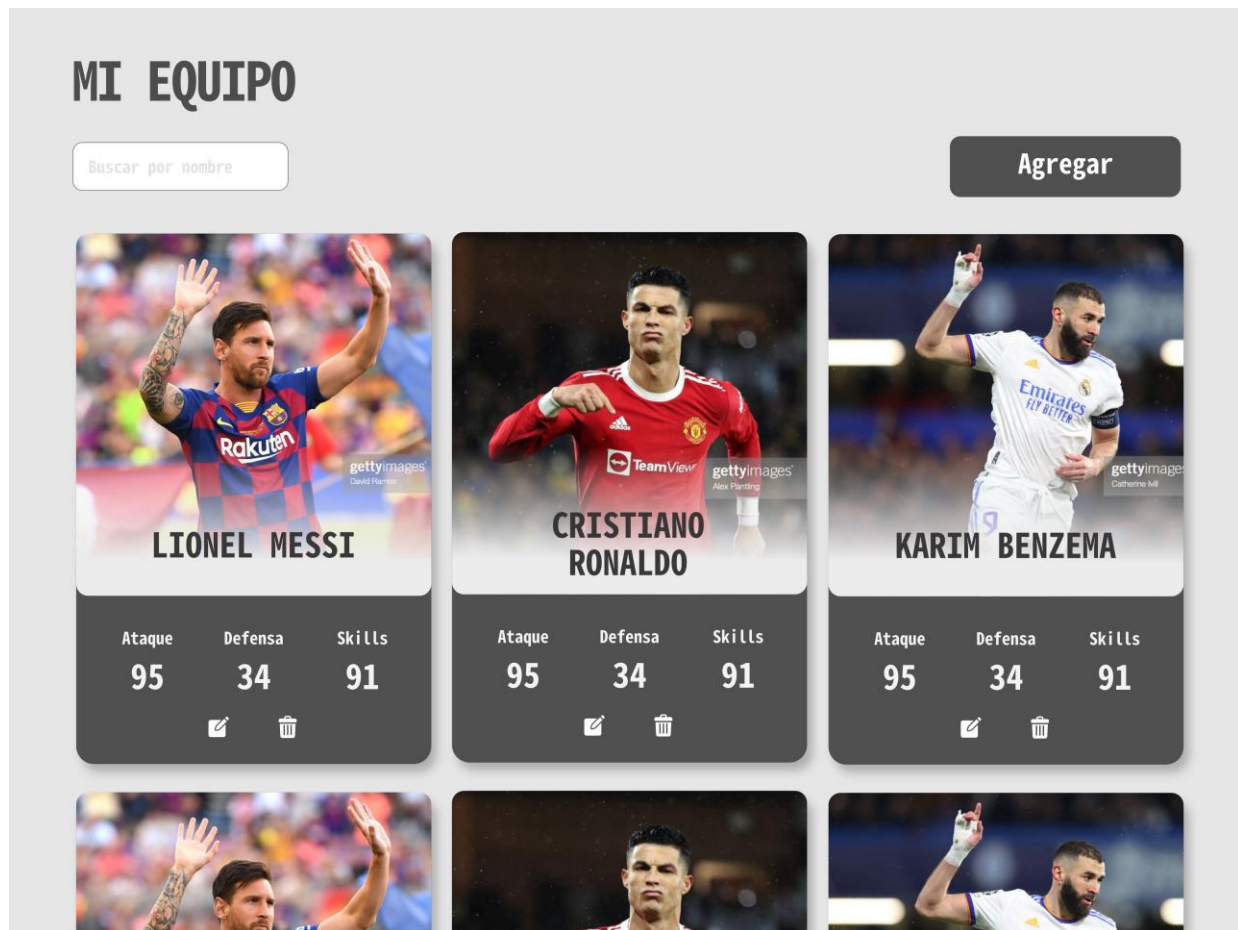
Nota importante

Como se menciona en la sección instrucciones, las pruebas unitarias son sumamente importantes por lo que tendrán una ponderación importante en la nota final.

Criterios de aceptación

Desktop

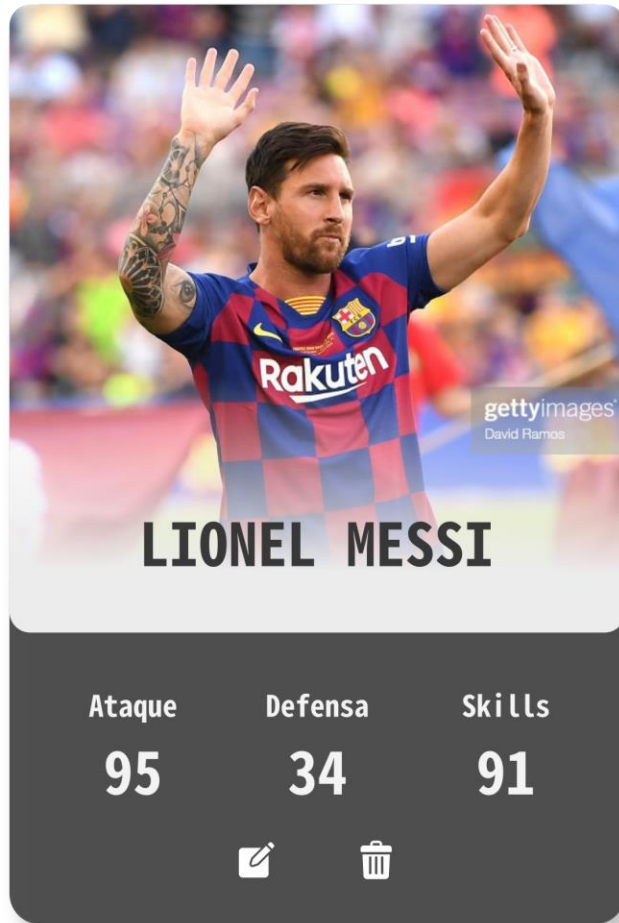
Implementar el listado de tarjetas de jugadores según el siguiente diseño.



La aplicación deberá tener un buscador que nos permitirá filtrar las tarjetas de los jugadores. Esta búsqueda se hará por memoria.

Buscar por nombre

La aplicación deberá tener una **tarjeta** donde se visualizará la información del jugador.



La tarjeta tendrá los siguientes elementos:

- Imagen del jugador
- Nombre del jugador
- Ataque del jugador
- Defensa del jugador
- Skills del jugador
- Botón de editar
- Botón de eliminar

El **botón de editar** abrirá un modal donde se podrá cambiar la información del jugador. El modal se lo detallará más adelante.



El **botón de eliminar** permitirá remover a la tarjeta de nuestra lista.

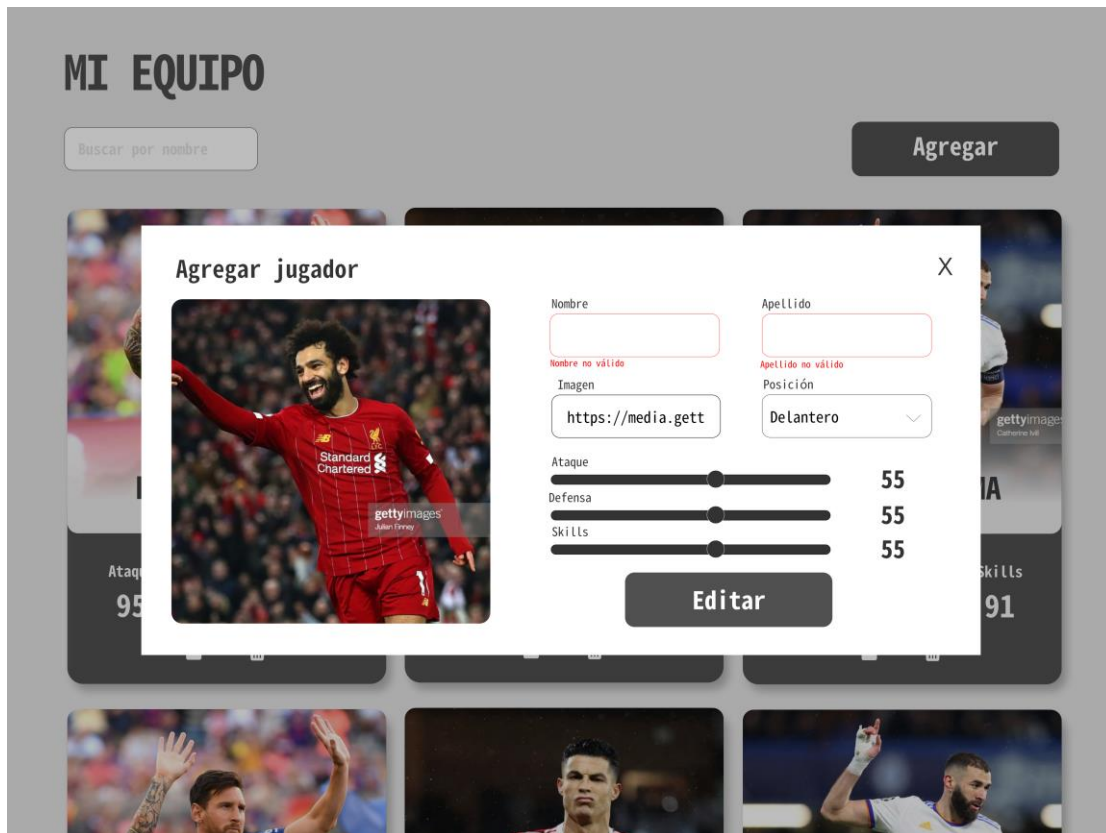


Nota: Todos los iconos se encuentran ya alojados en el proyecto base.

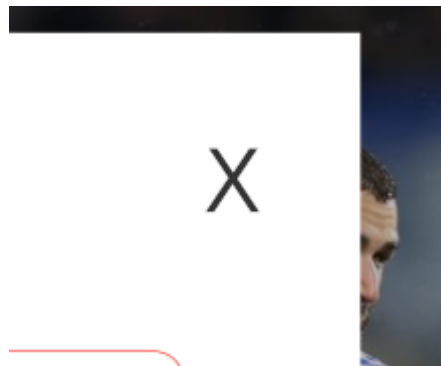
La aplicación debe tener un botón que permitirá **agregar** una nueva tarjeta. Este botón abrirá un modal en el cual se ingresará la información del jugador. El modal se lo detallará más adelante.

Agregar

La aplicación deberá tener un **modal** el cual interactuará con el botón agregar y el botón editar. Aquí se podrá editar o ingresar la información del jugador.



El modal tendrá un botón de cierre en la esquina superior derecha que permitirá ocultar el modal.



El modal contará con un título cual dependiendo su uso cambiará su texto.

<div data-bbox="235 220 766 401"> <p>Agregar jugador</p> </div>	<div data-bbox="849 220 1393 411"> <p>Editar jugador</p> </div>
<p>Agregar jugador</p>	<p>Editar Jugador</p>

El modal contará con **3 inputs** los cuales permitirán agregar la información del jugador. Estos inputs tendrán una validación en caso de que el valor ingresado se vacío y mostrarán el error.

<p>Imagen</p> <div data-bbox="204 779 760 919"> <p>https://media.gett</p> </div>	<p>Nombre</p> <div data-bbox="789 785 1417 947"> </div> <p>Nombre no válido</p>
<p>Input válido</p>	<p>Input no válido</p>

Los inputs permitirán recolectar los siguientes datos:

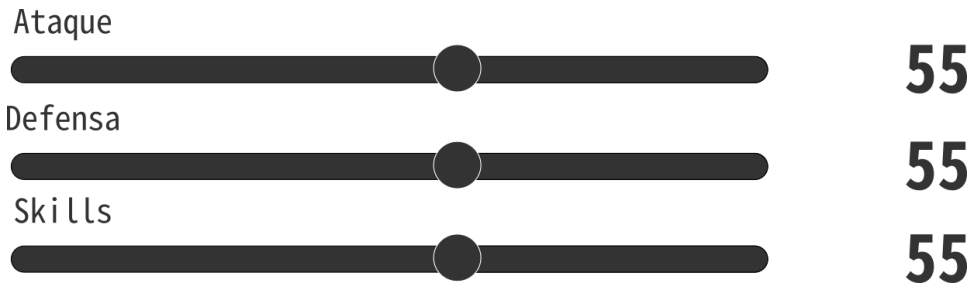
- Nombre del jugador
- Apellido del jugador
- Imagen del jugador

El modal tendrá un **dropdown** el cual nos permitirá seleccionar la posición del jugador. Para el listado de las posiciones se deberá consumir un servicio específico.

Posición

Delantero


El modal tendrá **3 sliders** los cuales definirán el Ataque, Defensa y Skills del jugador.



El modal tendrá un botón de confirmación el cual permitirá editar o agregar un jugador siempre y cuando todos los datos sean válidos. Dependiendo su uso cambiará su texto.






Agregar	Editar
Agregar jugador	Editar Jugador

El modal tendrá un espacio donde se podrá renderizar la imagen del jugador. En caso de que el input de imagen sea vacío se mostrará un mensaje de no encontrado.

	NOT FOUND
Imagen válida	Imagen no encontrada

Mobile

Implementar el listado de tarjetas de jugadores según el siguiente diseño. Para esta versión contará con dos páginas. Este diseño cuenta con similitudes y diferencias con la versión Desktop.

<div><h3>Mi Equipo</h3><div>Buscar por nombre</div><div><p>LIONEL MESSI</p><table><tr><td>Ataque</td><td>Defensa</td><td>Skills</td></tr><tr><td>95</td><td>34</td><td>91</td></tr></table><div></div></div><div><div>Agregar</div></div></div>	Ataque	Defensa	Skills	95	34	91	<div><h3>Mi Equipo</h3><div></div><div><div>Nombre</div><div></div><div>Nombre no válido</div><div>Apellido</div><div>Salah</div><div>Imagen</div><div>https://media.gettyimages.com/photos/moha</div><div>Posición</div><div>Delantero</div><div><div>Ataque</div><div>Defensa</div><div>Skills</div></div><div><div>55</div><div>55</div><div>55</div></div><div>Agregar</div></div></div>
Ataque	Defensa	Skills					
95	34	91					
Vista principal	Vista del formulario						

Similitudes con la versión Desktop:

- La tarjeta del jugador será la misma. Su información y sus botones tendrán el mismo diseño.
- Los botones e inputs tendrán el mismo diseño.

Diferencias con la versión Desktop:

Vista Principal:

- El input de búsqueda se encontrará abajo del título.
- Las tarjetas estarán en una sola columna y se podrán visualizar hacia abajo mediante un desplazamiento de pantalla.
- El botón de agregar se encontrará en la parte inferior de la vista. Este botón no cambiará su posición cuando se desplace la pantalla hacia abajo.
- El botón agregar y editar al ser ejecutados, dirigirán a la vista de formulario.

Vista del formulario

- Tendrá un botón que permitirá volver a la pantalla principal.
- Los inputs, dropdown y sliders deben estar uno abajo del otro.
- El botón agregar deberá estar al final de la vista.

Nota: Para el caso de la versión mobile es permitido instalar un slider y un dropdown desde la [community package](#).

API Docs

La documentación de los servicios necesarios para realizar el ejercicio es el siguiente [Documentación del ejercicio práctico](#).