

Actividad Práctica 1 (UT2)

Inicio de proyecto

1. Descripción de la actividad

Con la inauguración de un pequeño cine en un barrio de Las Palmas de Gran Canaria, la empresa se ha visto desbordada a la hora de gestionar la venta de entradas. Por ello, nos solicitan implementar un asistente de compra-venta de entradas online (internet).

El desarrollo de este proyecto se dividirá en 4 fases (4 entregas):

1. Creación del proyecto.
2. Desarrollo del home de bienvenida y catalogo de películas.
3. Desarrollo del formulario de la reserva y selección de las butacas.
4. Desarrollo de la pasarela de pago y conectividad a la base de datos.

Por ello, en esta actividad práctica se desea acometer la 1º fase.

2. Requisitos técnicos

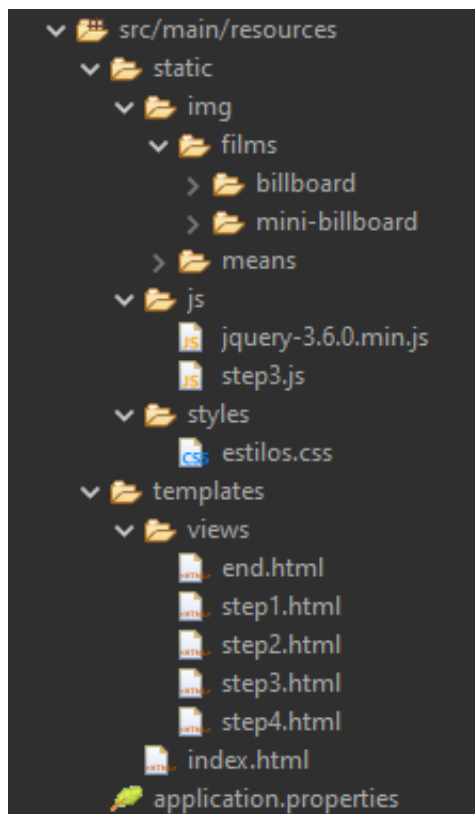
2.1. Creación del proyecto Spring Boot Web

Creé un proyecto que satisfaga el estandar de desarrollo de referencia en el módulo:

- **JDK:** OpenJdk 17 LTS (OpenJ9), v17
- **Spring Boot:** v3.3.*
- **IDE:** Spring Tools Suites 4
- **Gestor de proyecto:** Maven
- **Empaquetado:** war
- **Lenguaje:** Java
- **Módulos de Spring:** SpringWeb, Thymeleaf
- **Nombre del proyecto:** TicketingSystem

2.2. Organización del directorio de recursos front-end

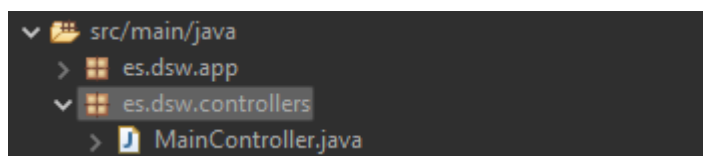
Dado los recursos de maquetación (.html, css, js, etc) proporcionados en la actividad, garantice que el directorio **/src/main/resources/** los contenga y esté organizado tal como se indica en la siguiente imagen:



2.3. Organización del código Java back-end

A continuación, creé un nuevo paquete en `/src/main/java/` denominado **es.dsw.controllers** para alojar las controladoras de la aplicación.

Posteriormente, creé en dicho paquete la controladora principal, que ha de denominarse **MainController.java**



2.4. Sobrecarga de los mapeos

En la controladora creada anteriormente en el apartado 2.3, debe mapear las rutas por el método **GET** para garantizar que cuando desde el cliente se accede a las siguientes urls, se devuelve la vista asociada que se indican a continuación:

<http://localhost:8080/TicketingSystem/> → index.html
<http://localhost:8080/TicketingSystem/index> → index.html
<http://localhost:8080/TicketingSystem/step1> → step1.html
<http://localhost:8080/TicketingSystem/step2> → step2.html

<http://localhost:8080/TicketingSystem/step3> → step3.html

<http://localhost:8080/TicketingSystem/step4> → step4.html

<http://localhost:8080/TicketingSystem/end> → end.html

Nota: Puede modificar los ficheros .html para asegurar que son accesibles todos los recursos desde el cliente en tiempo de ejecución (.css, .js, etc). Las urls mapeadas que se han indicado anteriormente son relativas al despliegue en Apache TomCat (donde TicketingSystem es el nombre del .war)

Importante: El profesor probará la aplicación (ejecutando las urls anteriores) después de haber desplegado el .war en Apache TomCat desde el navegador.

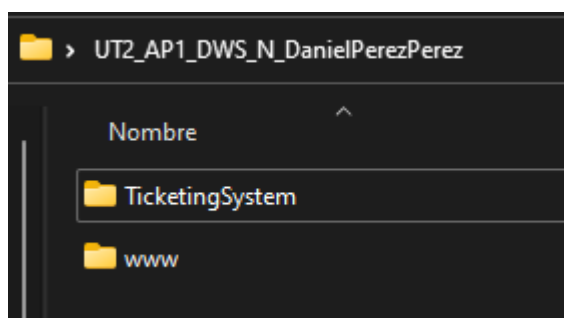
También la ejecutará desde el IDE. Deberá funcionar correctamente en **ambos entornos**.

3. Formato de entrega

La entrega deberá realizarse por el aula virtual empaquetado en un fichero .zip o .rar cuyo nombre de fichero debe corresponderse a las dos alternativas siguientes:

UT2_AP1_DWS_NombreApellidos.zip

El contenido del anterior fichero deberá estar estructurado con las siguientes carpetas:



Donde **TicketingSystem/** se corresponde con el directorio del proyecto (contiene el código) y **www/** contiene el fichero TicketingSystem.war para desplegar en el servidor.

Ver prueba de ejecución que realizará el profesor: <https://youtu.be/iodWF3k6ns4>

4. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación de esta actividad práctica tendrá en cuenta la siguiente calificación:

- C1: Hasta 2 puntos si se implementa correctamente el apartado 2.1
- C2: Hasta 2 puntos si se implementa correctamente el apartado 2.2
- C3: Hasta 2 puntos si se implementa correctamente el apartado 2.3
- C4: Hasta 4 puntos si se implementa correctamente el apartado 2.4

Nota I: Cada error en un criterio implica restar $\frac{1}{3}$ de la calificación máxima prevista para el mismo. Por lo tanto, tres errores o más en cada criterio, implica la no calificación de los mismos (cualquier error se considerará).

Nota II: Será considerado un error alterar el código html o css, salvo que la modificación solo afecte adaptar rutas, url, parametrización o agregar nuevo código css para enriquecer la maquetación (pero no anular o sustituir la proporcionada).

Nota III: Las siguientes situaciones, pueden implicar la calificación de esta actividad práctica con un 3, impidiendo la calificación positiva de la misma:

- No cumplir el formato de entrega de la actividad.
- Código del proyecto inaccesible para el profesor.
- No cumplir el estandar de desarrollo (Jdk, Ide y versiones).