

Prueba Bimestral – 19 Enero del 2016

Objetivos:

- Desarrollar una aplicación con angular y sailsjs
- Demostrar los conocimientos aprendidos en clases

Instrucciones

- Desarrolle la aplicación según los lineamientos dentro de este documento.
- La prueba es individual.
- No está permitido consultar a los compañeros.
- Tiene 1 hora y 30 para terminar la prueba

Librerías

Las librerías que se deben de utilizar dentro de la aplicación Frontend son:

- Angularjs
- Bootstrap
- Ui-router

Aplicación

Base de Datos

La siguiente es la base de datos que debe de utilizar en su proyecto:

Pokemon
Nombre
Descripción
Imagen
NumeroPokemon
Habilidad
HabilidadOculta
Color
Velocidad
Fortaleza
Precisión
Resistencia
Salto

Información de Pokemon:

- http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Lista_de_Pok%C3%A9mon

Rutas

Se tiene las siguientes rutas dentro de la Aplicación:

- Inicio
- Pokemon

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

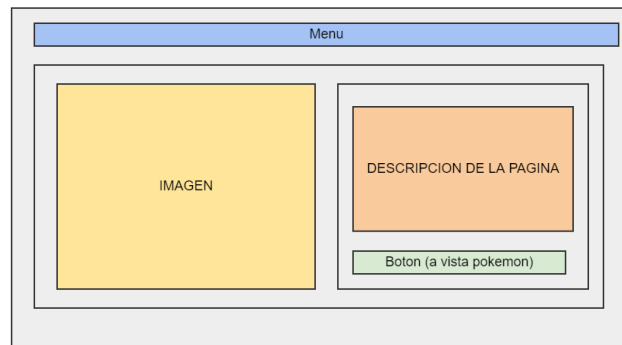
Decripción de las Rutas

RUTA INICIO

Nombre Ruta (state): inicio

URL: /inicio

Controlador: InicioController

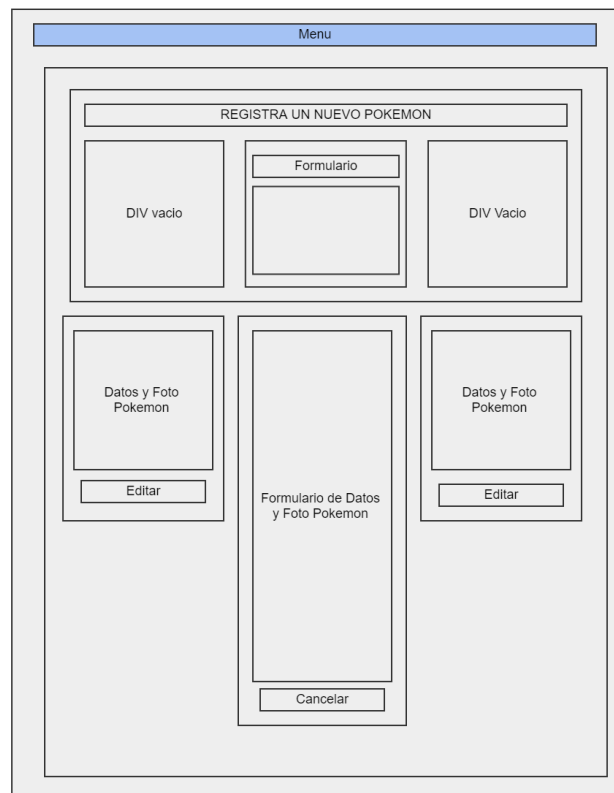


RUTA POKEMON

Nombre Ruta (state): pokemon

URL: /pokemon

Controlador: PokemonController



Guía

- Primero Cree la base de datos mediante sailsjs, los comandos son:
 - sails new pruebatwj (crea la aplicación llamada pruebatwj)
 - DENTRO de la carpeta “PRUEBATWJ” usar:
 - sails generate api pokemon (crea los archivos para colocar los atributos de los pokemon)
- Puede ingresar, borrar o actualizar **datos de prueba** mediante la HERRAMIENTA POSTMAN
- Termine primero las pantallas
 - Escriba el html necesario y consuma con los datos de prueba que ingreso mediante POSTMAN en Sails.
- Luego termine la funcionalidad
 - La funcionalidad comprende Consultar (get), Agregar (post) y Editar (put) registros. (La aplicación no contiene el método de borrar)
- Ingresar al menos 3 Pokemon

Rubrica de Evaluación

La siguiente tabla es la rúbrica de evaluación, el total es de 15 puntos

Menu	Imagen	Descripción de la Pagina	Botón a Vista	Vista Inicio	Controlador Inicio
Vista Pokemon	Controlador Pokemon	Formulario Registrar Nuevo Pokemon	Ingresar un Pokemon	Mostrar Pokemons	Editar Pokemon
Cancelar Pokemon	Formulario de Edicion Pokemon	Modelo en Sails			