

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Proyecto de Sistemas Informáticos
Práctica Convocatoria
Extraordinaria de Junio

Roberto MARABINI RUIZ

Índice

1. Normativa	2
2. Proyecto a implementar	2
2.1. Requerimiento extra: paginas administrativas	2
3. Tests	3
4. Material a Entregar en la práctica	3
5. Criterios de Evaluación	4

1. Normativa

- El proyecto a entregar es individual.
- Se podrá hacer uso del código de las prácticas realizadas durante el curso.
- La hora límite para entrega del proyecto será la de realización del examen extraordinario de junio de la asignatura.
- Los proyectos entregados deberán funcionar en el software instalado en los laboratorios de proyecto de sistemas informáticos o en su defecto en la imagen proporcionada por la EPS.

2. Proyecto a implementar

Implementar utilizando el framework *Django* una aplicación web que permita a un usuario seleccionar un grupo de laboratorio tal y como se describe en las prácticas 3 y 4 de esta asignatura.

A los requerimientos existentes en las prácticas 3 y 4 deberéis añadir unos requerimientos extra. Para aprobar la asignatura es imprescindible implementar este requerimiento y que funciones correctamente. Por lo tanto, una implementación parcial del requerimiento conllevará el suspenso.

2.1. Requerimiento extra: paginas administrativas

En la implementación descrita en las prácticas 3 y 4 de la convocatoria extraordinaria se añadirá dos nuevas opciones que SOLO serán accesible a los superusuarios. La primera llamada **groups** devolverá un listado de los grupos practicas junto con el número de alumnos matriculados en el mismo. El nombre de los grupos será un link que al ser seleccionado devolverá un listado con todos los alumnos asignados a ese grupo. La segunda opcion (**group Change**) permitirá cambiar alumnos entre dos grupos de practicas (la elección del grupo destino se realizará mediante un menú que muestre todas las opciones válidas). Si el alumno forma parte de una pareja validada

su compañero deberá ser también cambiado de grupo. Igualmente la variable `counter` que registra el número de alumnos por grupo debe ser modificada.

3. Tests

Para optar a una nota superior al 7 se deben crear una colección de test llamados `tests_junio.py` con la batería de tests que consideres necesaria para probar completamente el correcto funcionamiento de la nueva funcionalidad desarrollada. Incluye en la raíz del proyecto un fichero llamado `coverage.txt` que contenga el resultado de ejecutar el comando `coverage` para cada uno de los tests.

4. Material a Entregar en la práctica

- Subir a *Moodle*, en un único fichero zip, el proyecto de *Django* conteniendo la aplicación desarrollada junto a una memoria de no más de 5 páginas en el que se describa como has implementado los requisitos extras solicitados en esta práctica. El nombre del fichero con la memoria será `memoria.pdf`.
- En este punto es importante asegurarse que la variable `ALLOWED_HOSTS` del fichero `settings.py` incluido en la entrega contiene tu dirección de despliegue en *Heroku* (si no aparece no podremos corregir tu aplicación en *Heroku* y la calificaremos como si no estuviera entregada). Asimismo, comprobar en *Heroku* que tanto el nombre de usuario como la password del usuario de administración son *alumnodb*.
- La práctica se entregará vía Moodle usando la actividad asignada a esta práctica. La entrega se realizará ANTES del comienzo del examen extraordinario de la asignatura.
- Los alumnos que no hayan aprobado el examen ordinario de la asignatura deberán presentarse al mismo en la convocatoria de junio (lugar por confirmar, se anunciará en moodle). Este examen deberá ser aprobado para aprobar la asignatura.

- Con independencia de que se tenga que realizar el examen de la asignatura, a la finalización del mismo cada alumno que haya entregado la practica de la convocatoria extraordinaria de junio realizará una presentación de su práctica.

5. Criterios de Evaluación

Los enunciados para la práctica 4 con las siguientes matizaciones:

- Para obtener una nota superior o igual a 5 en esta practica es necesario:
 1. haber implementado el requerimiento extra llamado “juego contra la maquina” y que el mismo funcione correctamente. No se admitiran implementaciones parciales del mismo.
 2. que se satisfagan los tests: “test_models.py” y “test_funcion.py” con un numero máximo de fallos no superior a 5.
- Para obtener una nota superior a 7 es necesario:
 1. implementar los tests solicitados en esta práctica
 2. que cuando jueguen dos jugadores humanos el refrescado de la pantalla de juego sea automático. (Nótese que cuando juega un humano contra la maquina el refrescado automático es un requisito para aprobar)
 3. que se satisfagan los tests: “test_models.py” y “test_funcion.py” con un numero de fallos máximo no superior a 2.