



Trabajo Práctico Final Integrador

`"Aplicación Web con Java"`

Docente: "Ing. de Paula, Luisina"

<https://www.youtube.com/c/ToDoCode>



Escenario:

Un parque de diversiones necesita de una aplicación web para administrar los datos de las **entradas** vendidas en cada uno de sus **juegos**.

Cada juego cuenta con uno o más **empleados** que se encuentran a cargo del mismo, por lo cual, cada empleado necesitará de un usuario para poder interactuar con el sistema. La aplicación web deberá contar con medidas de seguridad, por lo que cada empleado deberá tener una contraseña asignada a su usuario para poder ingresar (login).

Cada juego tiene un **horario** de funcionamiento (por ejemplo, de 20 a 23, de 17 a 20, etc) que debe ser tenido en cuenta a la hora de vender entradas (en caso de que se seleccione que la entrada es para las 18, y el juego no está en funcionamiento a esa hora, el sistema debe advertir dicha situación y no permitir la venta de la entrada).

Cada entrada debe poseer un código de identificación único y pertenecer a una sola **persona**. Al mismo tiempo debe mostrar el día y hora a ser utilizada y estar asociada a su correspondiente juego.

El sistema deberá ser utilizado principalmente por los empleados encargados de cada juego para control de la cantidad de entradas vendidas, por lo que no es importante conocer los montos o medios de pago de las mismas (cada persona cuenta con una tarjeta cargada con puntos para obtener las entradas y el empleado únicamente registra las entradas que pudieron ser adquiridas).

El sistema deberá poder permitir visualizar las siguientes consultas/informes:

- Cantidad de entradas vendidas en un determinado día (de todos los juegos).
- Cantidad de entradas vendidas para un determinado juego, en un determinado día.
- Lista de empleados encargados de un determinado juego.
- Cualquier otro informe o consulta que pueda ser necesario (a criterio del analista/programador).

Consideraciones:

Se deberá presentar:

- Diagrama de clases del modelo de datos de la aplicación a desarrollar (en formato digital).
- Archivos de código fuente de la aplicación web.
- Especificación de la configuración de la base de datos (usuarios, contraseñas, etc para poder replicar).
- Documento de supuestos: Un documento con todas las suposiciones que tuvo el analista/programador. Por ejemplo, se supone que cada juego tiene una capacidad máxima de 30 personas por turno o los horarios están divididos en turnos de 15 minutos, etc.



- Una presentación oral breve por parte del alumno mediante un video grabando la pantalla (video de hasta 10 minutos donde pueda mostrar el sistema, comentar los supuestos que tuvo, etc).
 - Es deseable que se visualice la cara del alumno y se escuche su voz en la explicación. Se recomienda la aplicación OBS Studio para grabación de pantalla. En caso de no contar con las herramientas necesarias, puede grabarse la pantalla con el celular y comentar de fondo.

Método de evaluación:

La docente realizará las siguientes acciones:

- Verificación del diagrama de clases (modelo de datos) utilizado.
- Prueba del funcionamiento de la aplicación. Ejecución, realización de ABML (altas, bajas, modificaciones y lectura/consulta de datos).
- Visualización del video proporcionado por el alumno.

Para la aprobación se tendrá en cuenta:

- El sistema deberá contar con un 70% de funcionalidad.
 - Se tendrá consideración sobre errores pequeños.
 - No se tolerarán bucles infinitos, errores por desbordamiento, o errores graves.
 - Se espera que la aplicación logre, como mínimo, un ABML COMPLETO desde la aplicación web.
- Los alumnos que **aprueben, cumplan con el porcentaje de asistencia y presentación de trabajos prácticos anteriores** obtendrán la certificación de Desarrolladores Web Full Stack con Java JUNIOR.
 - En caso de cumplir con la asistencia y no llegar a concretar el tp final (o no presentarlo) recibirán un certificado de "asistencia" al curso.
 - Aquellos alumnos que no cumplan con las expectativas, **NO recibirán** la certificación descripta.

Forma de Presentación:

- **Fecha de entrega ESTIMATIVA:** Lunes 21 de diciembre (a confirmar).
- La entrega del TP es INDIVIDUAL.
- La modalidad de entrega será mediante correo electrónico a javafullstackpolotic@gmail.com bajo el asunto: EntregaFinalCOM2 (por favor respetar mayúsculas y minúsculas para que funcione correctamente el filtro de correos).



- Los lunes o miércoles serán días de consulta (mediante la clase en directo o por Telegram) mediante la palabra clave "tpfinalcom2". Algunas respuestas podrán ser respondidas en otros días (dependiendo de la disponibilidad de la docente).
- Las comunicaciones OFICIALES del TP FINAL serán dadas mediante el canal de Telegram asignado al curso.

Se valorará (para puntos extras) :

- Interfaz gráfica atractiva e interactiva.
- Correcta visualización de los datos que se muestren por pantalla.
- Eficiencia en el armado del UML.
- Aportes o ideas extras por parte del alumno.