

Entrega 8

Puntos a justificar resolución

- layout ⇒ disposición visual de controles
Los controles en todas las pantallas intentan seguir un formato común, la pantalla inicial de la web app contiene dos links (Con un estilo aplicado para que su visualización sea la de un botón). Estos controles representan la funcionalidad de la web app. Por lo tanto al avanzar por las diferentes pantallas los mismos son conservados, a modo de “marco” y que en cualquier momento se pueda acceder a las funcionalidad de la web. Ademáss se colocó el botón Volver en la misma posición en todas las pantallas, de modo que luego de un primer uso de la aplicación, ya sea intuitivo/automático saber como regresar a la pantalla anterior. De esta forma logramos aumentar la usabilidad ya que si se dispusiera de estos botones sólo en la pantalla principal o y se debería regresar desde la página que se esté, a la página principal sería más incómodo para el usuario, lo mismo sucede si se cambiaria la posicion del boton Volver (Disminuiría la usabilidad).
- separación entre modelo y vista ⇒ grado de acoplamiento entre ambos concerns
El modelo indefectiblemente está acoplado a la vista, en particular a lo llamado Controller (del patrón MVC). Las dos clases del Dominio que se observan mas acopladas son Jugador y Partido (siendo estas parte fundamental de la funcionalidad pedida), en la vista estos controllers son BuscadorJugador.xtend, GenerarEquipos.xtend los mismo contienen atributos del tipo Jugador o Partido (Seguí corresponda), y a su vez atributos que contienen estas clases, por ejemplo el controller de Jugador contiene una Lista de Jugadores, y a su vez atributo nombre, apodo,etc. Este acoplamiento no se ve como un punto negativo, sino necesario, es responsabilidad del controller conocer al modelo y a las Homes correspondiente. Por otro lado en acoplamiento con el Modelo se puede divisar en las Home: JugadoresHome.xtend y PartidoHome.xtend donde en la declaración de las mismas se indica el “tipo de home” que es, luego todos los métodos de estas clases se encuentran acoplados al modo de creación de estos objetos, a la forma de carga de los atributos de la clase que esten acoplados,etc.
- manejo del estado conversacional de los datos que se cargan en la vista
En el caso de uso de búsqueda de jugadores, los datos que se cargan se mantienen visibles en la misma pantalla luego de realizar la búsqueda, para facilitar el trabajo si deseara solo modificar algún detalle, con la posibilidad de “limpiar” todo lo escrito para realizar otra busqueda. Esto último se implementó asignandole null a todos los atributos de la búsqueda.
- binding unidireccional o bidireccional, comenten con cuál de los dos trabajaron y por qué.

El binding que permite la tecnología elegida es bidireccional, es decir la forma de binding de wicket permite tener el valor de lo que se este bindieando y modificar el mosmi.

- manejo de eventos

Los eventos de la aplicación fueron resueltos en los botones, mediante el método `onClick`, como parámetro de este método se envía la acción (evento) a realizar. Por ejemplo el botón Ver Datos de la grilla de jugadores levanta un nueva página con los datos del jugador. O el botón Generar de la página de Generar Equipos, completa la grilla de los Equipos 1 y 2.

- navegación

- cómo es el flujo de una vista a otra
- cómo se pasa información de una vista a otra

El flujo entre las vistas (páginas) es por medio de botones o links. En la pantalla de inicio se navega a otras dos pantallas por medio de links, luego en el resto de las otras pantallas esto se realiza por medio de botones, ya que además de cambiar la vista se realizan acciones (responsabilidad mas de botones que de links).

El paso de información entre vistas se realiza por medio de parámetros, esto se puede ver por ejemplo en la pantalla de GenerarEquipos que al presionar sobre la misma se presenta la pagina en donde se debe seleccionar el Partido (`generarEquiposPage.xtend`) del cual se quiere armar el equipo, al elegir el mismo se presiona en el botón Generar y el mismo pasa a la otra pagina enviando por parámetro el equipo elegido.