

UD8 – PRÁCTICA XQuery

LIGA DE COMBATES GO

1. Descripción

La Liga de Combates Go es una funcionalidad de la aplicación Pokemon GO que consiste en un sistema de emparejamiento global para que jugadores de todo el mundo puedan enfrentarse en combates, ganar recompensas y mejorar su posición dentro de un ranking mundial.

La Liga Combates GO se desarrolla siempre en tres tipo de liga que son: Liga Super Ball, Liga Ultra Ball y Liga Master Ball y a su vez se dividen en Copas: Copa Elemental, Copa Premier, Copa Clásica, Copa Remix, y Copa Temática. A continuación se describen algunas de las distintas ligas y copas.

Nombre	Detalles
Liga Super Ball	Solo pueden participar los Pokemon con 1500 PC o menos
Liga Ultra Ball	Solo pueden participar los pokemon con 2500 PC o menos
Liga Master Ball	Permite participar a cualquier Pokemon, independientemente de su PC
Copa Halloween	Solo Pokemon con máximo 1500 PC y de tipo Veneno, fantasma, bicho, siniestro o hada
Copa Volador	Solo Pokemon con máximo 1500 PC y tipo volador
Copa Captura	Solo Pokemon con máximo 1500PC y que se hayan capturado desde el inicio de la liga
Copa Elemental	Solo Pokemon con máximo 500 PC. Solo permite Pokemon de tipo fuego, agua o planta.

2. Objetivo de la práctica.

El objetivo será crear a partir del documento de pokemon, los equipos más adecuados para cada liga/copa teniendo en cuenta que se tienen que cumplir las siguientes restricciones adicionales al detalle de cada liga/copa:

- Tener el máximo tipo de pokemons posibles y evitar las repeticiones
- Tendrán que tener el mayor PC posible
- En caso de empate, elegir los pokemon con mayor número de ataques o mayor potencia de los ataques
- Cada equipo tiene que tener 3 pokemon

3. Desarrollo de la práctica

- a) Busca las expresiones XQuery para ordenar los pokemon de mayor idoneidad a menos para cada liga/copa y preséntalos de la siguiente forma:
- b) Mediante expresiones XQuery realiza los mejores equipos para cada liga/copa. Seguramente tendrás que añadir más restricciones de las anteriores, argumenta razonadamente el porqué de cada elección para cada copa.

4. Presentación

Tendréis que entregar en una carpeta comprimida en zip los siguientes documentos:

- Un documento xml con el resultado de aplicar las expresiones XQuery para cada una de las ligas/copias
- Un documento xq con cada una de las expresiones XQuery que has utilizado para obtener los documentos xml con los pokemon más ajustados para cada liga

5. Recuperación de mínimos pendientes

Si tienes varios de estos mínimos pendientes de recuperar, puedes hacer todas las acciones requeridas sobre el mismo/los mismos documentos, que tendrás que adjuntar también en el zip y en la memoria los mínimos que quieres recuperar con una explicación y capturas de pantallas de las acciones realizadas. Anota también si hay alguna especificación que no has cumplido explicando las decisiones tomadas.

5.1. RA2b

Solo para aquellos alumnos que tengan pendiente recuperar el **RA2b** tendrán que presentar además, un documento HTML generado a través de las sentencias XQuery que nos muestre el resultado de los pokemon elegidos para cada liga/copa. Tendrás que tener en cuenta lo siguiente:

- Utilizar las siguientes etiquetas correctamente: encabezados, imágenes o galería de imágenes, enlaces, listados, tablas, elementos semánticos (header, footer, nav, aside,...)

5.2. RA2c

Solo para aquellos alumnos que tengan pendiente recuperar **RA2c** tendrán que presentar además un documento HTML generado a través de las sentencias XQuery que nos muestre el resultado de los pokemon elegidos teniendo en cuenta lo siguiente:

- Utilizar los siguientes atributos: src, type, href, alt, name, value, ...

5.3. RA2h

Solo para aquellos alumnos que tengan pendiente recuperar el **RA2h** tendrán que presentar los siguientes documentos para recuperar el mínimo:

- Generar un documento html para una de las copas/ligas. Generar un CSS que tendrás que aplicar a los documentos HTML generados. El CSS tendrá que tener:
 - margin
 - padding
 - color
 - border
 - text-decoration
 - ser responsive