

Sala de Juegos

Importante:

TP obligatorio para poder acceder al TP final.

TP obligatorio para poder acceder a la promoción de la materia

Se debe realizar la aplicación “Sala de juegos” ,Para poder almacenar la información de desempeño de los jugadores.

La forma de corrección será por sprint de una semana. Y la “Sala de Juegos” tiene que contar con los siguientes puntos.

1-Servidor:

- Presentarlo en un servidor Heroku o Firebase.

2- Almacenamiento de datos

- Uso de la base de datos de Firebase.

3- Login y Registro de usuarios.

4- Lógica de los juegos.

- Piedra papel tijera
- TaTeTi
- Memotest

4- Juego agregado por el alumno.

5- Experiencia de usuario.

- Diseño de pantallas
- Navegación
- Información clara y completa al mostrar mensajes o hacer acciones.
- Experiencia de usuario en los juegos.

6- Diseño y Estilos

- Utilización de primeNG o angular Material o Bootstrap
- Utilización de animaciones(css o con ts)
- Favicon

7- Listados con los resultados.

9- Presentación : “Quien Soy” se debe tener:

- Datos personales del alumno.
- Imagen del alumno
- Explicación del juego propio

Tenemos una aplicación de juegos que permite a nuestros usuarios(jugadores) medir sus capacidades cognitivas y motrices, debe ser simple de utilizar y que nos permita tener estadísticas de cada jugador y de cada juego.

Los juegos deben guardar toda la información que sea importante para cada juego en particular.

Solo se puede ingresar si es un usuario registrado o se registra.

No utilizar Alert.

Fechas de pre-entrega

Sprint 1 (25-03-2021):

- Armado del proyecto
- Subido a heroku o firebase.
- Componente de Login.
- Componente Home.
- Componente "Quién Soy"
- Favicon

Sprint 2 (08-04-2021)

- Componente Home
 - Tiene que ser el componente principal, el cual tendrá los accesos a los diferentes juegos y listados.
 - Si el usuario está logueado, mostrar información del mismo y botón de Log Out. (No se debe mostrar los botones de Registro y Login una vez que el usuario está logueado)
- Componente Login
 - Tiene que tener la validación de usuario contra firebase
 - Registrar el log de ese usuario en firebase.
 - En caso de que sea exitoso registrar:
 - Usuario
 - Fecha de ingreso
 - En caso correcto deber rutear a la home
 - Debe tener botones de acceso rápido.
 - Estos botones tiene que completar los campos de email y contraseña con un usuario válido que al presionar el botón ingresar acceda a la home.
- Componente Registro
 - Tiene que generar un nuevo usuario y redirigir al home al crearlo exitosamente, es decir, loguear al usuario automáticamente.
 - Emitir mensaje si el usuario ya se encuentra registrado. (NO USAR ALERT)

Sprint 3 (15-04-2021)

- Incorporar el chat
 - Solamente usuarios logueados podrán acceder a la sala de chat.
 - Debemos marcar el usuario y hora que envió el mensaje
- Incorporar módulos y loadchildren
- Incorporar los juegos
 - Piedra papel o tijera
 - Tateti

Sprint 4 (22-04-2021)

- Agregar el juego memotest
 - Tiene que obtener las imágenes de una api.
 - Realizar el llamado a la api desde un Service.
- Juego propio
 - Realizar juego propio.
 - Agregar descripción de su juego en el la sección “**Quién soy**”. Debe contar con información de que juego es y cómo se juega.

Sprint 5 (29-04-2021)

- Incorporar listado de resultados
 - Al finalizar cada juego se debe guardar registro del resultado
 - Guardar datos del usuario, fecha, puntaje, etc..
- Incorporar una encuesta
 - Tiene que pedir los siguientes datos:
 - Nombre y apellido.
 - Edad, validar que sean mayores de 18 años y menores de 99 años.
 - Número de teléfono, validar que sean solo números y no más de 10 caracteres.
 - Mínimo 3 preguntas.
 - Utilizar distintos controles, textbox, checkbox, radiobutton, etc.
 - **No se pueden repetir.**
 - Tiene que contar con validaciones.
 - Todos los campos son requeridos.
 - Guardar las respuestas en Firebase identificando el usuario.