

Spainskills

Modalidad de competición 17: DESARROLLO WEB

Plan de pruebas Frontend y GUI

Secretaría General de Formación Profesional

25/03/2022

Documento elaborado por
Diego J. García González



Índice

1. Introducción.....	2
2. Plan de pruebas.....	2
2.1. Definición de las pruebas.....	2
2.2. Programa de la competición.....	2
2.3. Esquema de calificación.....	3
3. Módulo V.....	4
3.1. Instrucciones de trabajo del módulo V.....	4
3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo V.....	6
3.3. Calificación del módulo V.....	6

1. Introducción

Este documento establece el plan de pruebas relacionado con la creación de una aplicación interactiva utilizada para la modalidad de competición 17: Desarrollo Web

El presente plan de pruebas está definido de acuerdo con las especificaciones contenidas en el documento de Descripciones Técnicas” previamente publicado

2. Plan de pruebas

2.1. Definición de las pruebas

El concursante tendrá que desarrollar una aplicación web, descrita en la documentación adjunta a este Plan de Pruebas, utilizando de manera segura los recursos suministrados y las herramientas y materiales permitidos.

El proyecto propuesto se realiza de manera individual dividida por 6 módulos evaluables independientemente y secuenciados de acuerdo al programa establecido.

2.2. Programa de la competición

La competición se desarrollará a lo largo de tres jornadas, dividida en módulos para facilitar su ejecución y evaluación, de acuerdo con el siguiente programa.

Módulo: Descripción del trabajo a realizar	Día 1	Día 2	Día 3	horas
Módulo I: Análisis y diseño del sitio web.	5			5
Módulo II: Speed Test	1			1
Módulo III: Backend. Implementación y accesos a la BBDD. Rest-API		5		5
Módulo IV: Speed Test		1		1
Módulo V: Frontend, GUI, pruebas y presentación.			5	5
Módulo VI: presentación.			1	1
TOTAL	6	6	6	

Cada día al comienzo de la competición, el jurado informará a los competidores sobre las tareas a realizar y los aspectos críticos de las mismas. En esta información se incluirán obligatoriamente los equipos que necesiten ser contrastados con los del jurado, si procede.



2.3. Esquema de calificación

Para la evaluación de cada uno de los módulos se aplicarán criterios de calificación de acuerdo con el siguiente esquema:

Criterios de evaluación		Módulos						Total
		I	II	III	IV	V	VI	
A	Diseño de la aplicación.	10				6		16
B	Elementos multimedia.	5	1		1	3		10
C	Base de Datos.		1	8	1			10
D	Programación en el servidor.		1	18	1			20
E	Programación en el cliente.		1		1	20		22
F	Diseño de la interfaz web.	5	1		1	5		12
G	Despliegue en el servidor.	1	1	1	1	1		5
H	Presentación.						5	5
TOTAL		21	6	27	6	35	5	100



3. Módulo V

3.1. Instrucciones de trabajo del módulo V

MÓDULO V: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	<p>En los últimos meses, debido a la necesidad de la gente de socializar, se han vuelto a producir encuentros entre gente que llevaba tiempo sin verse por los motivos causados por la pandemia.</p> <p>Un ejemplo de esta socialización es el encuentro en diferentes salones de juegos de mesa de distinto tipo dando respuesta al gran auge que han experimentado este tipo de juegos en la pandemia y la necesidad por parte de los jugadores de compartir su afición con otras personas afines a este hobby.</p> <p>Estos salones, disponen de mesas de distintos tamaños preparadas para su reserva y posterior uso por jugadores de distintos juegos.</p> <p>Surge un problema para los propietarios de los locales debido a que, todo lo apuntaban en una libreta y, con la cantidad de personas que están acudiendo en los últimos tiempos, han visto la necesidad de modernizarse y pasar a las nuevas tecnologías.</p> <p>Pensando en todas estas cuestiones, una nueva asociación llamada “Dragon Skills” te ha encargado que desarrolles un sitio web que permita, con el tiempo, ofrecer la posibilidad de gestionar la reserva de mesas en un local por cada uno de los miembros de los socios desde el navegador.</p> <p>Esta web se creará utilizando las tecnologías de desarrollo web “HTML, JS, PHP, CSS” teniendo en cuenta que deben poder visualizarse en pantallas de diferentes tamaños incluyendo tanto PC como dispositivos móviles.</p>
Tareas:	<p>Para hacer publicidad de la nueva web que se ha creado en estos dos días anteriores, los administradores de la asociación han pensado crear un pequeño juego interactivo.</p> <p>Este juego se creará en una página web, en el centro de la misma. El tamaño del área de juego debe ser de dos tercios del ancho y alto de la pantalla.</p> <p>En el centro del área de juego aparecerá un dragón formado por la cabeza, seis circunferencias para el tronco y una cola.</p> <p>Al pulsar una flecha del teclado, el dragón, comenzará a moverse de</p>





	<p>forma automática en la dirección indicada por la flecha. En el movimiento, cada parte del dragón ocupará la posición de la anterior de forma similar a como lo haría un reptil de este tipo.</p> <p>Si se pulsa una flecha de otra dirección, el dragón girará en esa dirección y, de igual forma, cada parte del dragón seguirá el camino de la anterior.</p> <p>El dragón puede comer la comida que se encuentre en el camino. Cada pieza de comida añadirá una circunferencia al tronco y lo hará más largo.</p> <p>Al comer una pieza de comida, aparecerá otra en un lugar aleatorio.</p> <p>Inicialmente tendrá 3 vidas que se representarán con 3 corazones visibles en la pantalla arriba a la derecha. Si la cabeza del dragón choca de frente contra un lateral del área de juego, perderá una vida. Igualmente perderá otra vida si se choca con su propio tronco.</p> <p>Si se pierde una vida se eliminará un corazón. Para continuar se situará la cabeza del dragón en el centro de la pantalla y con todas las circunferencias que tenía anteriormente cuando la perdió.</p> <p>Si se pierden las 3 terminará el juego y se mostrará un mensaje indicándolo.</p> <p>El juego debe tener un botón para iniciar el juego de nuevo. Tanto el botón como el mensaje de inicio deben tener un formato coherente con el juego</p>
Duración:	Este es un módulo de 5 horas.
Información adjunta:	<ul style="list-style-type: none">- Guarda todos los ficheros creados en un directorio llamado XX_src/animacion/ donde XX es tu número de competidor.- El sitio web lo debes instalar en el servidor que es donde se evaluará teniendo en cuenta que debes crear una copia de la estructura de directorios y ficheros HTML en el directorio XX_src/animacion/- Si el sitio web no está correctamente desplegado en el servidor, debes dejar tu versión local disponible para que el jurado pueda acceder a ella.
Observaciones:	<ul style="list-style-type: none">- Si acabas una tarea puedes comenzar con la siguiente. Los tiempos son orientativos para indicar cuando se va a evaluar cada uno de los documentos.

3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo V

A. Se ha diseñado un juego como el indicado en la especificación

B. Los elementos multimedia se han adaptado para que sean coherentes entre ellos

E. Se ha programado las diferentes funciones del juego que se han solicitado como el movimiento del dragón, la comida de la fruta, la gestión de las vidas y las colisiones tal y como se especifica en el enunciado.

F. Se ha utilizado CSS adecuadamente para la creación del Layout.

G. Se ha desplegado la aplicación.

3.3. Calificación del módulo V

MODULO V: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
A	Diseño de la aplicación	-	6
B	Elementos multimedia	-	3
E	Programación en el cliente	-	20
F	Diseño de la interfaz web	-	5
G	Despliegue de la aplicación	-	1
TOTAL			

El módulo actual se calificará el tercer día de competición cuando hayan acabado todos los participantes.