

Spainskills

Modalidad de competición 17: DESARROLLO WEB

Plan de pruebas Implementación de la estructura y BBDD

Secretaría General de Formación Profesional

23/03/2022

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 I.....	4
3.1. Instrucciones de trabajo del módulo I.....	4
3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo I.....	8
3.3. Calificación del módulo I.....	8



1. Introducción

Este documento establece el plan de pruebas relacionado con la creación de la base de datos 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 I

3.1. Instrucciones de trabajo del módulo I

MÓDULO I: 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>En la base de datos se deberán almacenar los diferentes socios de “Dragon Skills”</p> <p>Estos usuarios serán de dos tipos.</p> <p>Unos que serán administradores, es decir, tendrán acceso a todos los elementos de la interfaz y que podrán ver y modificar datos tanto propios como de los demás.</p> <p>El resto serán socios y solo tendrán acceso a sus datos personales.</p> <p>Cada socio podrá acceder mediante usuario y clave y podrá reservar mesa de juego desde una fecha y hora concreta y hasta una hora.</p>





Las mesas son todas rectangulares pero pueden ser de distintos tamaños es decir la anchura y longitud puede ser diferente. Cuando un socio quiere reservar una mesa no solo pedirá el tiempo de juego sino también las dimensiones de la mesa que más se ajusten a su tablero de juego.

La asociación dispone de un listado juegos conocidos que tienen un área de juego de tamaño predefinido. Los socios podrán elegir el juego al que quieren jugar y nos dará las dimensiones del mismo junto con el número de jugadores mínimo y máximo que requiere.

Se guardará un registro histórico de todas las reservas que se han realizado por cada socio al que solo podrá acceder el socio y los administradores. Cada reserva será un voto positivo.

Los administradores podrán anular reservas liberando la mesa. Si el plazo de anulación es menor de 2 días, se le puntuará al socio de forma negativa por avisar con poco tiempo de antelación.

En la asociación se organizan eventos con editoriales que presentan nuevos juegos de mesa, en los cuales se sorteará copias del juego presentado, la asistencia a estas presentaciones es limitada, y solo los socios con mayor número de puntos podrán asistir, la página debe permitir a un usuario administrador poder listar los socios por el número de puntos, para facilitar la tarea de invitación a estos eventos.

Además, se debe implementar el **diseño de un sitio web** para poder incluirle diferentes funcionalidades posteriormente. Se recomienda que se implemente utilizando un framework de cliente. No tiene que utilizar la base de datos, solamente simular los accesos a cada parte de la aplicación

El sitio web debe constar de tres partes principales. Se valorará que esté creado como SPA (Single Page Application)

- La primera parte es una landing page o página de promoción del sitio. En ella deben aparecer, al menos, los siguientes elementos:
 - Un fondo de pantalla con imágenes de los juegos disponibles por la asociación
 - Un título que presente la página indicando que es la asociación “Dragon Skill”
 - El logotipo de “SpainSkills”
 - Cualquier otro elemento decorativo o funcional que pueda hacer más atractiva esta página.
 - Un acceso diferenciado para registro de nuevos socios y otro para inicio de sesión



	<ul style="list-style-type: none">• La segunda parte es una zona donde se puede acceder a las mesas disponibles actualmente en las que se mostrarán de tamaños proporcionales a las dimensiones (ancho x largo) que tengan. Como todavía no se accede a la base de datos, debes simularlas usando rectángulos de distintos tamaños.• En esta página deben aparecer, al menos, los siguientes elementos:<ul style="list-style-type: none">○ Una cabecera con el logotipo de “Dragon skill”, el título de la asociación y el logotipo de “Spain skill”○ Una representación de las mesas disponibles.○ Las mesas que hay reservadas en el momento del acceso. Se usará una sombra verde para representar que no está reservada, una sombra roja para representar que está ocupada. En este caso solo debes simularlo, la programación funcional se hará en otro módulo.○ Un formulario de reserva en el que se indicará la fecha y hora de inicio, la fecha y hora de fin de reserva y el tamaño de la mesa que se necesita (se puede hacer también eligiendo el juego al que se quiere jugar)○ Los administradores, además, podrán visualizar un calendario y una hora para saber las mesas que están reservadas en un momento determinado que ellos elijan.○ Como todavía no tiene que funcionar el acceso a la web, se puede realizar solamente lo que va a visualizar el administrador.○ Un pie de página con información a la fecha del desarrollo, el creador de la web (se debe indicar el número del competidor), y espacio reservado para la información legal y de accesibilidad necesaria.• La tercera es la parte del administrador de los juegos. En ella se verán dos accesos. Uno para buscar y otro para crear un nuevo juego .<ul style="list-style-type: none">○ En esta parte, al acceder a la búsqueda, se podrán listar los juegos disponibles junto con las dimensiones del tablero de cada uno de ellos.○ Desde la lista de juegos se podrán modificar todos los datos del juego.○ Desde la inserción se podrán crear nuevos juegos introduciendo cada uno de los datos necesarios para mostrarlo.○ Igualmente habrá un listado de mesas que se verá gráficamente en el que, al pinchar en una mesa se mostrará la lista de reservas que tiene y si se quiere reservar una nueva.○ También se podrán añadir nuevas mesas indicando
--	--



	el tamaño (ancho y largo) de las mismas. En su caso, también se podrán eliminar.
Duración:	<p>Este es un módulo de 5 horas. Se recomienda repartir el tiempo en:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 Hora<ul style="list-style-type: none">◦ Creación del esquema E/R◦ Normalización de la base de datos◦ Creación del Script de creación SQL de la base de datos• 4 horas<ul style="list-style-type: none">◦ Implementación del diseño y estructura de la página web
Información adjunta:	<ul style="list-style-type: none">- Para la base de datos<ul style="list-style-type: none">- Puedes crear los esquemas que consideres necesarios en papel. Los que tengas realizados de forma digital los guardarás en un directorio llamado XX_src/bbdd/XX_nombre_de_documento donde XX es tu número de competidor y el nombre_de_documento es el nombre del documento que contendrá este archivo.- El script de creación de la base de datos lo debes colocar en el directorio XX_src/bbdd/XX_script.sql- El script de creación lo puedes ejecutar directamente en la base de datos MySQL que tienes instalada en tu equipo para probarla y utilizarla a posteriori.- También deberás instalarla en el servidor.- Para el diseño web<ul style="list-style-type: none">- Los ficheros multimedia se encuentran en un fichero comprimido.- Guarda todos los ficheros creados en un directorio llamado XX_src/html/ de tu equipo 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/html/- 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 I

- A. El diseño de la aplicación se encuentra conforme a las especificaciones indicadas.
- B. Los elementos multimedia se han adaptado a las diferentes partes de la página web
- C. Se ha realizado un esquema entidad relación normalizado y crea una base de datos SQL que atiende a las especificaciones dadas
- F. El diseño de la interfaz es acorde a las especificaciones dadas y la interfaz es actual.
- G. Se despliega la aplicación tal y como se indica

3.3. Calificación del módulo I

MODULO I: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
A	Diseño de la aplicación	-	10
B	Elementos multimedia	-	5
C	Bases de datos	-	4
F	Diseño de la interfaz Web	-	5
G	Despliegue de la aplicación	-	1
TOTAL			

El módulo actual se calificará el primer día de competición. La parte de la base de datos 2 horas después de empezar la competición y la parte de diseño cuando hayan acabado todos los participantes.