

## **Taller de Diseño de Páginas - Thymeleaf**

### Computación en Internet

#### **Objetivos:**

- Aplicar el patrón MVC en aplicaciones Spring.
- Diseñar e implementar interfaces de usuario utilizando Thymeleaf.

Se debe realizar una aplicación Web utilizando Thymeleaf. Debe incluir repositorios SpringData con una base de datos H2 y gestionar las entidades utilizadas previamente en el taller 1 acorde a las siguientes actividades.

#### **Actividades:**

1. Crear una copia del proyecto Spring Boot del taller 1 de pruebas y adicionar las dependencias adecuadas para el proyecto Web.
2. (0.5) Realizar una pantalla para inicio de sesión de los administradores. Debe implementar el servicio y repositorio que realice las validaciones necesarias utilizando la tabla TSSC\_ADMIN. Es necesario crear al menos un usuario de cada tipo para las pruebas. Los tipos son super administrador y administrador.
3. (1.5) Realizar las pantallas para guardar tema, juego e historia utilizando los servicios implementados previamente, incluyendo las validaciones necesarias mostrar en la interfaz. En el caso del juego, debe poder escoger el tema opcionalmente. En el caso de la historia, debe poder escoger el juego obligatoriamente.

Para cada implementación, se evalúa lo siguiente (tema, juego e historia)

- a. (0.15) plantilla incluyendo despliegue de mensajes de error
  - b. (0.15) Controlador incluyendo validación de errores
  - c. (0.1) Entidad modificada para validar la adición utilizando grupos
  - d. (0.1) Conexión entre las plantilla y controlador.
4. (1.5) Realizar las pantallas para editar tema, juego e historia utilizando los servicios implementados previamente, incluyendo las validaciones necesarias mostradas en la interfaz. En el caso del juego, debe poder escoger el tema opcionalmente. En el caso de la historia, debe poder escoger el juego obligatoriamente.

Para cada implementación se evalúa igual que en el punto anterior.


5. (1.0) Realizar las pantallas para la consulta de los temas, juegos e historias.  
Para cada implementación, se evalúa lo siguiente (tema, juego e historia)
  - a. (0.15) plantilla que muestren la información
  - b. (0.15) Controlador que permitan cargar la información a mostrar
  - c. (0.2) Acceso a la adición, edición y entidades asociadas o padre \* (si aplica).
  - d. (0.1) Conexión entre las plantilla y controlador.
6. (0.5) Incluir una opción para cierre de sesión y proteger todas las demás páginas de forma que solamente se puedan acceder cuando el usuario haya iniciado sesión. Solo el super administrador debe puede crear temas. Todo administrador puede crear y editar los juegos y sus historias.


\* El acceso a entidades asociadas o padre, implica poder ir desde una entidad a su lista de elementos asociados y volver a la entidad a la que pertenece. Por ejemplo, cuando se muestran los juegos, se debe poder acceder a la lista de historias de ese juego. Adicionalmente, si el juego pertenece a un tema, se debe poder acceder a la edición del tema. En este caso, solamente si es super-administrador.

Pantallas de ejemplo:

## Gestión de temas de juego

Nombre	Descripción	Grupos por defecto	Sprints por defecto	Prefijo para grupos	Editar	Borrar
Scrum <20 MGP - Corto	Scrum menos de 20 personas MGP	4	3	Grupo		
Scrum 20-30 SIS	Scrum 20 a 30 personas SIS	5	4	Grupo		
Scrum <20 SIS	Scrum menos de 20 personas SIS	4	4	Grupo		
Scrum 20-30 MGP - Full	Scrum menos de 20 personas MGP - Full	4	4	Grupo		

Adicionar 

[Regresar a](#) 

## Crear nuevo tema

Nombre del tema

Descripción del tema

Número de grupos por defecto

Número de sprints por defecto

Prefijo para grupos

Adicionar

Cancelar

## Modificar juego

Nombre del tema

Descripción del tema

Número de grupos por defecto









Número de sprints por defecto


Prefijo para grupos


Actualizar

Cancelar

# Gestión de juegos

Nombre	Fecha	Hora	Grupos	Sprints	Inicio Real	Editar	Borrar	Historias	Tema
Completa - PI2 - 20-1	2019-01-14	00:00	4	4					
202-mgp	2021-01-01	19:07	4	5					

Adicionar 

Regresar a 

## Modificar juego

### Crear nuevo juego

Nombre del Juego

Contraseña admin

201-MGP-Full

AP5R4FjiWt

Fecha

Hora

mm / dd / yyyy

--:-- --

Cantidad Grupos

Cantidad Sprints

4

4

Contraseña usuario

Contraseña observador

kb9f8XJqEK

0r2saOTCYm

Nombre del Juego


Contraseña admin


Completa - PI2 - 2

07FuVVvprT

Fecha

Hora

01 / 14 / 2019 

12:00:00 AM 

Cantidad Grupos

Cantidad Sprints

4

4

Contraseña usuario

Contraseña observador

wl3l8gC4Sn

Senyj3LJ19

Hora de inicio

Total tiempo en pausa

--:-- --

0

Adicionar Cancelar


Actualizar Cancelar

# Administración del Juego - Scrum - Universidad Icesi


Por favor inicie sesión

Usuario:


Contraseña:

 **Iniciar sesión**

## -Simulación Scrum - Universidad Icesi

 Gestión de juegos

 Gestión de Temas

 Gestión de Administradores

 [logout](#)