



Profesor: Erick Daniel
Bran Enríquez

Grado: 6to Informática
Sección: IN6BM e IN6BV

Proyecto III Bimestre: Control Torneo Deportivo

Descripción:

El proyecto consiste en una aplicación en ambiente web (Backend) la cual consiste, en poder llevar el control de un Torneo Deportivo únicamente Ligas. Todo lo que se le pedirá debe trabajarse con Nodejs y MongoDB, debe utilizar para la seguridad del usuario Tokens para poder verificar sus datos. De ahí en más usted es libre de utilizar cualquier otro framework o librería que usted desee utilizar.

Funciones del Administrador:

1. Se creará un administrador al iniciar el proyecto con los siguientes datos:
 - Usuario: ADMIN
 - Password: deportes123
2. Podrá administrar todos los usuarios excepto otro usuario de tipo Administrador (Editar, Eliminar, Visualizar o Agregar un Administrador nuevo).
3. Podrá administrar todos los torneos creados (Editar, Eliminar, Visualizar o Agregar un nuevo Torneo).

Funciones del usuario:

1. Un usuario puede registrarse.
2. El usuario puede logearse.
3. Puede crear, visualizar, editar o eliminar una liga, únicamente las que él ha creado.
4. Puede crear, visualizar, editar y eliminar equipos de la liga, únicamente las que él ha creado.
5. El usuario podrá escoger de que liga desea ver los equipos.
6. En una liga habrá como máximo 10 equipos en la misma. (esto debe ser automático, no estático).
 - Podrá agregar el resultado por jornadas y equipos implicados en el partido.
 - Para obtener la cantidad de jornadas, si el numero de equipos es par debe ser 1 menos que la cantidad de equipos. Ejemplo: tengo 6 equipos como máximo tendré 5 jornadas.
 - Si el numero de equipos es impar, la cantidad de jornadas serán las mismas que el número de equipos.
7. Al agregar los partidos por jornada debe tomar en cuenta las siguientes

verificaciones:

- Debe verificar que no se jueguen más partidos que los posibles por jornada. Para calcular cuantos partidos que debe haber por jornada debe tomar en cuenta lo siguiente:
 - Si la cantidad de equipos es par, la cantidad de partidos por jornada se obtiene de la siguiente forma: $\frac{n}{2}$ (n , es el número de equipos).
 - Si la cantidad de equipos es impar, la cantidad de partidos por jornada se obtiene de la siguiente forma: $\frac{n-1}{2}$ (n , es el número de equipos).
 - No puede jugar un equipo más de dos veces por jornada, únicamente debe ser un partido por jornada.
8. La tabla de liga debe mostrarme los puntos del equipo, goles a favor, goles en contra, diferencia de goles y partidos jugados. (esto lo obtendrá de agregar los resultados)
 9. La tabla se debe ordenar automáticamente por punto del equipo.
 10. Podrá generar un reporte de la liga que se desee y se podrán descargar en PDF.
 11. El usuario logeado podrá editar sus datos de perfil

Entrega de Proyecto

- El proyecto se entrega el viernes 06/05/2022 a más tardar a las 23:59h. No se aceptará después.
- Debe crear un repositorio en GitHub donde poder ver el proceso de lo que se ha realizado.
- Debe realizar un video, no mayor a 20 minutos donde muestre lo siguiente:
 - Al inicio del video debe mostrar el nombre del estudiante con la cámara encendida para verificar su identidad (Puede solo activarse al principio y desactivar el resto del video).
 - Debe mostrar únicamente los archivos que posee. (no debe entrar a cada archivo, solo mostrar que archivos posee todo el proyecto).
 - Debe mostrar el proyecto corriendo Nodejs, ejecutándose en Postman (Ejecución rutas).
 - Mostrar toda la funcionabilidad del código con todo lo solicitado en la descripción.
 - Si en algún caso, no realizó algo debe aclararlo al inicio del video. (Si no lo aclara, será penalizado).

Aspectos a tomar en cuenta

1. Funcionalidad
2. Autodidacta
3. Cumplimiento de instrucciones

Laboratorio Practica Supervisada Control Torneo Deportivo

Rubrica de calificación		
Descripción	Valor	Punteo
Login y Registrar	1 pts.	
Gestor Administrador	3 pts.	
CRUD Equipo	4 pts.	
Partidos por Jornada	6 pts.	
Tabla de Liga	2 pts.	
Generar PDF	4 pts.	
Total	20 pts.	