

Proyecto Final Ingeniería Web II

10/12/2021

Hacer una aplicación de generación de torneos de eventos (clon de challonge.com) con los siguientes parámetros:

Un torneo consta de equipos que juegan partidas en un orden específico.

Un torneo puede tener una sola modalidad entre estas 3 disponibles:

- [Rondas Suizas](#)
- [Eliminación Simple o directa](#)
- [Round Robin \(Todos contra todos\)](#)

Dependiendo de la modalidad que se elija los jugadores se organizarán de la forma que corresponda.

Cada partida siempre constará de 2 jugadores, sea cual sea la modalidad.

Se debe poder avanzar en el torneo y registrar el ganador dependiendo de la modalidad seleccionada.

Acceso público

Sin iniciar sesión se podrá acceder a una lista de los torneos que se están ejecutando actualmente.

Se podrá ingresar a un torneo, ver el ranking o puntuaciones si es que se tuviera.

También se debería poder visualizar las partidas como tal que corresponden en este momento y un marcador actualizado de la partida que se actualiza cada 30 seg.

Los visitantes de la página podrán iniciar sesión o registrarse.

Acceso de usuario

Creándose una cuenta el usuario podrá hacer lo siguiente:

Registrarse a un torneo (El torneo tiene que estar con registro abierto para que la gente se pueda registrar)

Poder ingresar a las partidas que te corresponden en un torneo y reportar el resultado.

Crear torneos con los siguientes datos:

- Nombre
- Juego en el que se hará el torneo
- Modalidad
- Fecha y hora de Inicio
- Fecha y hora de fin
- Estado (Creado, Registro abierto, iniciado, finalizado)
- Puntuación de victoria
- Puntuación de derrota
- Puntuación de empate

- ID del creador

Mostrar un listado de torneos que uno mismo haya creado.

Editar torneos no iniciados.

Si creaste un torneo puedes reportar los resultados de todas las partidas del mismo.

Ingresar un listado de nombres de usuarios que participarán del torneo manualmente.

Iniciar un torneo (Cambio de estado ha iniciado).

Al iniciar un torneo se habilitará la tabla de posiciones del mismo y se creará la primera ronda con las primeras partidas a jugar. (En el caso de Round Robin también se generarán los grupos en esta ronda al azar).

Una vez se haya jugado una ronda, el usuario creador del torneo tiene que pasar a la siguiente ronda, donde se calcularán las siguientes partidas.

Cada ronda se debe actualizar automáticamente la tabla de puntuaciones dependiendo de los criterios de puntuaciones.

Cada ronda debería tener los siguientes datos:

- Id del torneo
- Fecha y hora de inicio
- Fecha y hora de finalización
- Nro. de ronda en el torneo

Al finalizar el torneo y pasar la última ronda, se debe actualizar la tabla de posiciones y remarcar quien fue el ganador, 2do y 3er lugar.

Aparte de todo esto se debe poder ver lo mismo que el acceso público.

Consideraciones de la aplicación

El proyecto debe estar desarrollado en alguna de las 3 tecnologías de servidor que hemos visto (PHP aplicando MVC, Laravel o ASP.NET Core).

El proyecto puede estar diseñado en cualquier framework de programación en Javascript, el que les parezca más cómodo de utilizar (React, Angular, Vue.js, jQuery, JS Puro, etc) lo importante es que tiene que haber conectividad cliente – servidor mediante un API.

El API debe utilizar autenticación para poder acceder a las rutas y todas las rutas deben estar protegidas, a su vez todas las páginas de usuario deben estar protegidas mediante autenticación en el cliente Web.

El proyecto es individual, ante cualquier indicio de código duplicado o copiado (incluso descargado de algún lado) se hará un descuento o división de la nota dependiendo de cuál sea el caso.