



CREER...CREAR...CRECER

**Universidad Nacional de Río Cuarto**  
**Ruta 36 – Km 601 – (5800) Río Cuarto (Cba)**  
**Facultad de Ciencias Exactas, Físico-Químicas y**  
**Naturales**  
**Departamento de Computación**  
**Asignatura: Análisis y Diseño de Sistemas (3303)**

## **Trabajo práctico Integrador**

### **Alumnos:**

Somaré Francisco (Dni: 39737914 )

González Gabriel (Dni: 37334541)

Melegatti Pablo (Dni: 39694942)

### **Responsable:**

Uva Marcelo Ariel

# Calendario:

- Marzo 17 - Presentación del taller y Taller GIT
- Marzo 24 – Feriado
- Marzo 31 - SCRUM y SRS.
- Abril 7 - Definición de SRS, Creación del Backlog y Planificación
- Abril 14 - Kickoff (presentación de un scaffold con Maven)
- Abril 21 – Implementación
- Abril 28 - Retrospective
- Mayo 5 - Checkpoint: Modelos y Tests (Fin del primer sprint)
- Mayo 12 - JavaSpark (REST- ActiveRecord, HTML, CSS, JavaScript)
- Mayo 19 - Implementación
- Mayo 26 – Retroalimentación
- Junio 2 - Implementación
- Junio 9 - Checkpoint: Proyecto funcionando. (Fin del segundo Sprint)
- **Junio 15 - Final Checkpoint**

# Herramientas Utilizadas:

- **Maven** : Es una herramienta de software para la gestión y construcción de proyectos Java.

Maven utiliza un Project Object Model (POM) para describir el proyecto de software a construir, sus dependencias de otros módulos y componentes externos, y el orden de construcción de los elementos

- **ActiveJDBC** : Es una implementación del patrón de Diseño "Active Record"
- **MySQL** : Base de datos Relacional (RDBMS), Open Source, Multi-Plataforma.
- **JUnit**: Es un conjunto de clases (*framework*) que permite realizar la ejecución de clases Java de manera controlada, para poder evaluar si el funcionamiento de cada uno de los métodos de la clase se comporta como se espera
- **GitHub/Hit**: es un software de control de versiones pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones.

# Descripción del proyecto:

El objetivo es poder desarrollar un juego (Pregutado\$) en **java**, el cual se deberá jugar a través de un **Browser** (Navegador).

## Modalidad de juego:

- Para poder jugar, el usuario deberá estar **REGISTRADO** y **LOGUEADO**.
- Una vez el usuario ingrese su **username** y **password** en la sección **/login** estará en condiciones de poder iniciar o reanudar una partida la cual consta de 5 preguntas.
- Dentro de la sección **/play** el usuario podrá continuar una partida o iniciar una nueva (Esto es controlado de forma automática por el servidor).
- Dentro de una partida el usuario recibirá de forma automática y aleatoria una **PREGUNTA**, la cual corresponderá a una **CATEGORÍA** (ambas visibles por el usuario) y sus posibles respuestas.
- Luego de haber obtenido una pregunta y sus opciones, el usuario deberá elegir el número de opción que cree correcta.
- El servidor verificara si la respuesta ingresada es válida o no y lo informara al usuario a través de los contadores de "correctas" o "incorrectas"
- En cualquier instancia del juego el usuario podrá abandonar la sección **/play** y navegar a través del menú de opciones sin que se pierdan los datos de la partida jugada.

## **Características:**

- **/Index** -> Pagina de inicio del juego, donde el usuario podrá registrarse, conectarse, visitar el Ranking de usuarios y jugar (si es que está conectado al servidor).
- **/login** -> Pagina donde el usuario podrá ingresar su nombre de usuario y contraseña para poder conectarse y comenzar a jugar.
- **/Ranking** -> Todos los usuarios (conectados o no) podrán visitar el Ranking de usuarios donde figuran los 10 usuarios con mayor cantidad de respuestas correctas.
- **/play** -> Pagina solo disponible para usuarios conectados al servidor donde el usuario podrá jugar.
- **/salir** -> Opción disponible únicamente para usuarios conectados la cual cierra su sesión.
- **/register** -> Pagina de registro de usuarios, se solicitaran: nombre de usuario (username), contraseña (dos veces para asegurarnos de que es la deseada por el usuario) y email.