


Curs:	CFGS DAM 1	Qualificació	
Matèria:	MP0373 Llenguatges de marques		
Durada:	6h		
Professor/s:	Jordi Jordano		
Alumne/a:			

### Projecte Generador Campionat per equips

#### Pràctica per parelles

#### Objectiu:

Cal crear una pàgina WEB, utilitzant HTML, un framework de CSS (Tailwind & Flowbite) que permeti generar un campionat per equips. És proposen dos opcions de campionat del que heu d'escollir només una: tipus Lligueta o tipus Torneig. Permetrà generar equips de manera aleatòria i fer les combinacions necessàries per planificar els enfrontaments.

#### Requeriments del projecte

- El portal ha d'utilitzar un framework css
- L'usuari decideix el nombre d'equips del campionat. El sistema genera els equips. Opcions:
  - Per números: Equip 1, Equip 2, Equip3, ...
  - Per lletres: Equip A, Equip B, Equip C, ...
  - Ampliació
    - L'usuari decideix si per lletres o per números
    - L'usuari introdueix els noms dels equips
- Hi ha un botó GENERAR que confecciona la graella d'enfrontaments en funció del campionat que heu escollit desenvolupar, per lligueta o per torneig. Opcions:
  - Si és de tipus Lligueta: Tots contra tots, amb dos partits per cada parella. Cal mostra la graella dels partits d'anada i la graella dels partits de tornada, o una graella combinada.
  - Si és de tipus Torneig: 1a ronda, enfrontaments per parelles de manera aleatòria, i amb objectiu d'eliminatòria. El que perd queda fora. La resta de rondes és generaran sense especificar els noms dels equips, només determinat que cada ronda la juguen només els guanyadors de l'anterior fins a la final
- Ampliacions
  - Si és de tipus Lligueta: L'usuari pot anar registrant els resultats de cada enfrontament de la lligueta. El sistema determina qui és el guanyador de la lligueta un cop emplenats tots els resultats. Opcions:
    - Introdueix un marcador. Punts aconseguits per cada equip per enfrontament
    - Selecciona el guanyador. Amb un desplegable, un checkbox, altres
  - Si és de tipus Torneig: L'usuari pot anar registrant els resultats de cada enfrontament del torneig i el sistema genera la següent ronda d'enfrontaments, seleccionant el guanyador de l'enfrontament anterior, fins a la final. Opcions:
    - Introdueix un marcador. Punts aconseguits per cada equip per enfrontament
    - Selecciona el guanyador. Amb un desplegable, un checkbox, altres

Es valorarà la usabilitat, claredat, disseny i la bona aplicació del framework, a banda de la qualitat del codi implementat i l'absència d'errors.

Mostra gràfica representativa per clarificar els objectius. No és un requeriment de la pràctica, cal que la vostra representació sigui totalment personalitzada o alternativa a la mostra que només l'heu de considerar un exemple

### Lligueta

Anada		Resultats	
Equip 1	Equip 2		
Equip 1	Equip 3		
Equip 2	Equip 3		
Tornada			
Equip 2	Equip 1		
Equip 3	Equip 1		
Equip 3	Equip 2		

### Torneig

