



Escuela Backend

Abril 2024



profesores

- Corredera, Matias
- De Simone, Lautaro
- Villalobo, Facundo



Escuela Backend abril 2024

Valkimia

Temario

.net

- Formas de estructura de un proyecto: Arquitectura Hexagonal
- Explicación Swagger
- Manejo de Controllers
- Http Verbose
- Status code
- Linq
- Entity Framework: agregarlo al proyecto
- Code First vs DataBase First: principales diferencias
- Seeds
- Migraciones: Cómo generarlas
- Servicios
- Interfaces
- Inyección de dependencias
- AppSettings: Configuración y estructura
- Programación asíncrona
- Validaciones
- Errores: cómo manejarlos
- Formas de mapeo (Manual, Automapper Modelos response)

git

- Claves SSH
- Comandos básicos
- Esquema de ramas
- Clonar repositorios
- Pull Requests
- Cómo resolver merge conflicts

temas tentativos .net

- Postman: como utilizarlo
- Middlewares & filters
- Serilog

Seguridad

- Claims Setup
- JWT
- Protección de endpoints





Enunciado Proyecto Final

Se requiere un programa que simule el comportamiento de un torneo de tenis que nos permitan despues ver como fue ese torneo en su transcurso y poder ver el historial de los torneos terminados.

Consideraciones a tener en cuenta:

- · La modalidad del torneo es por eliminación directa.
- Puede asumir por simplicidad que la cantidad de jugadores es potencia de 2.
- El torneo puede ser Masculino o Femenino.
- Cada jugador tiene un nombre y un nivel de habilidad (entre 0 y 100).
- En un Enfrentamiento entre dos jugadores influye el nivel de habilidad y la suerte para decidir al ganador del mismo. Es su decisión de diseño de que forma incide la suerte en este enfrentamiento.
- En el torneo Masculino, se deben considerar la fuerza y la velocidad como desplazamiento como parámetros adicionales al momento de calcular al ganador.
- En el torneo femenino, se debe considerar el tiempo de reaccion como un parametro adicional al momento de calcular al ganador.
- No existen los empates.
- Se requiere que a partir de una lista de jugadroes se simule el torneo y se obtenga como output al ganador del mismo.
- Se debe tener una forma de consultar el historial de 1 o N torneos realizados con éxito.

Conceptos a evaluar:

- Se valoran las buenas practicas de la programación orientada a objetos y esquema de base de datos.
- Se debe tener una estrategia para el manejo de errores.
- Validaciones de inputs.
- Puede asumir las definiciones que no están explicitas en el enunciado.
- Se valorará arquitectura limpia.
- Se requiere un diagrama de entidad relación de la BD.
- Se debe entregar el proyecto subido a gitlab.

Puntos Extras:

- Securizar la aplicación con autenticación con JWT.
- Armar un sistema de roles con diferentes permisos que depende de que permisos se puedan hacer diferentes acciones.





Proyecto Final

- Formato y evaluación.
- Consultas.







Joaquin Martinez Nicolás Jimenez

Fecha de exposición

Lunes 20 de Mayo

Hora: 14:00



Profesores

Matías Corredera

Facundo Villalobo

Lautaro De Simone





Gustavo Lucci Florencia Luque

Fecha de exposición

Lunes 20 de Mayo

Hora: 14:40



Profesores

Matías Corredera

Facundo Villalobo

Lautaro De Simone





Emiliano Caballero Carlos Palladino

Fecha de exposición

Lunes 20 de Mayo

Hora: 15:20



Profesores

Matías Corredera

Facundo Villalobo

Lautaro De Simone





Matías Vicenz Nicolás Tolotti

Fecha de exposición

Miércoles 22 de Mayo

Hora: 14:00



Profesores

Matías Corredera

Facundo Villalobo

Lautaro De Simone





Alumine Vila Nicolás Silva

Fecha de exposición

Miércoles 22 de Mayo

Hora: 14:40



Profesores

Matías Corredera

Facundo Villalobo

Lautaro De Simone





Roque Olguin Franco Matuz

Fecha de exposición

Miércoles 22 de Mayo

Hora: 15:20



Profesores

Matías Corredera

Facundo Villalobo

Lautaro De Simone