Curso Polymer Softtek 

Febrero 2019

**Proyecto Final**

Desarrollar una aplicación de Contactos con Polymer 2.0.

Las imágenes serán de super heroes

La aplicación se debe ejecutar localmente e invocar un backend que contenga la lógica de negocio y/o persistencia

|  |  |
| --- | --- |
| Resultado de imagen para polymer logo | Aplicación Contactos  IS: JLIL Curso de Polymer, Febrero 2019 |
|  | |
|  | |

El proyecto se puede hacer en equipo de 2.

El proyecto debe poderse ejecutar localmente mediante polymer serve

Características que se evaluarán:

**Funcionalidad**

1. **Operaciones mínimas**

* Consultar Contacto
  + Se muestra en el panel central, todos los datos deben ser visibles en la 1ª pantalla
* Agregar contacto
  + Datos mínimos a guardar:

**Nombre, correo, teléfono, IS, notas, Imagen.**

* + La imagen del superhéroe debe poder elegirse de un catálogo.
* Eliminar contacto
  + Debe confirmar el borrado antes de realizarlo.
* Actualizar contacto
  + Se debe poder actualizar todos los datos del contacto excepto el ID

1. **Acceso a Backend**

* Los componentes no se deben comunicar directamente al backend esto debe hacerlo el contenedor

1. **Persistencia**

* Los datos deben ser persistidos en un Arreglo y Local Storage
* Firebase.

1. **Validaciones y Retroalimentación**

* Mensajes / Respuesta de confirmación de operaciones claros y no intrusivos (No usar alerts)
* Validación de entrada de texto, formato, existencia de valores. Indicadores visuales de que falta información

1. **Responsive**
   * Css simple pero atractivo, uniforme (Si lo hicieron en equipo, no se deben ver diferencias)
   * Responsividad, Uso de Flexbox, Media Query. La aplicación debe ser reponsiva, debe mostrar apariencia diferente dependiendo de los siguientes cortes de media query: Movil < 480px, Desktop y Tablet, después de 480px
   * Si 2 usuarios acceden a la aplicación desde 2 navegadores esta no debe batir los datos. No es necesario que se inicie sesión por cada usuario.

**Uso de elementos aprendidos en el curso**

1. **Uso de JS, Conceptos:**

* Comunicación del Host hacia los Componentes debe ser con atributos. La comunicación de los Componentes al host debe ser con el envío de eventos. Preferentemente enviando objetos.
* Javascript: Clases, ‘use strict’, arrow functions, modificación de Dom por javascript no por innerHTML, Uso de JSON. Expresiones regulares.
* Conceptos: SOLID, Modularidad imports, Consistencia y claridad en el nombre de identificadores y atributos

**Uso de otros elementos:**

* Si utilizaste algún recurso adicional que no vimos en el curso menciónalo.
* Si usaste NoSQL explica su funcionamiento.

Lo anterior te dará puntos extra.

**Entrega**

El proyecto se debe presentar 4 días después de asignado