

Universidade de Passo Fundo

cst-Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Desenvolvimento Mobile I

Avaliação

Crie uma aplicação para controlar os pontos de uma partida de tênis. A aplicação deve ter as seguintes características:

1. Um form com inputs para atualizar os dados dos dois jogadores;
2. Área para carregar a foto de cada jogador;
3. Um botão de tipo rádio sob o nome de cada um dos jogadores indicando quem começa o jogo;
4. Um botão para iniciar a partida;
5. Uma área com o desenho da quadra e o nome e foto dos jogadores posicionados no lado correto;
6. Mecanismo para marcar os pontos corretamente, ou seja, um placar mostrando a pontuação do game atual, do set e do jogo.
7. Algum mecanismo para indicar quando um jogador cometeu uma dupla falta.
8. Pontuação correta para game simples sem tie-break;
9. Área para mostrar o resumo do jogo. Ou seja, todo o desenvolvimento da pontuação, incluindo as dupla-faltas.
10. Botão para indicar a troca de quadra. A troca de quadra é feita no início de um game quando a soma de games for ímpar.

Ex: 3x1 - não troca de quadra no próximo game. 3x2 - troca de quadra no próximo game.

Obs:

- Um jogo de tênis é jogado em SETs. Um jogador vence um SET quando atingir 6 GAMES. Um SET é dividido em GAMES. A pontuação de um jogador em um GAME é: 00, 15, 30, 50 e GAME.
- Você deve implementar o HTML, CSS e JavaScript necessários para atingir os objetivos descritos acima.
- Você pode criar quantos arquivos forem necessários;
- Todos os arquivos devem conter, em seu início, comentários com o teu número de matrícula e o teu nome completo;
- Para entregar, compacte todos os arquivos e pastas em um único pacote comprimido com ZIP (Não usar RAR)
- Para a entrega da avaliação, enviar o arquivo compactado com ZIP na tarefa do Moodle e também compartilhar através do Google Drive com o email schaeffer@upf.br

Exemplo de pontuação:

GAMES		SET	
Jogador1	Jogador2	Jogador1	Jogador2
00	00	0	0
15	00	0	0
15	15	0	0
30	15	0	0
40	15	0	0
GAME		1	0
Troca de quadra			
Jogador2	Jogador1	Jogador2	Jogador1
00	00	0	1
15	00	0	1
15	15	0	1
15	30	0	1
30	15	0	1
40	15	0	1
40	30	0	1
GAME		1	1