
Taller 2: Aplicativo Web Canchas - Futbol 5

Tabla de contenidos

1. Enunciado	1
2. Objetivo	1
3. Historias de Usuario	2
3.1. El usuario deberá poder loguearse en la aplicación utilizando una cuenta de Facebook	2
3.2. Luego de loguearse, el usuario deberá poder ver los partidos que administra.	2
3.3. El usuario podrá ver y editar los datos del partido que ha creado y no se ha iniciado	3
3.4. El usuario podrá ver el detalle de un partido ya iniciado y guardar el marcador	4
3.5. El usuario podrá ver el listado de partidos en los que participará	5
3.6. El usuario podrá ver las alineaciones del partido en el que se ha inscrito (No iniciado)	7
3.7. El usuario saldrá de un partido que está inscrito (desuscribir)	7
3.8. El usuario podrá visualizar los partidos disponibles donde puede inscribirse	7
3.9. El usuario podrá reservar una cancha (crear un partido)	8
3.10. El usuario podrá ver los datos de su perfil	9
3.11. Cerrar sesión	10
3.12. API REST para aplicativo móvil	10
4. Organización	11
5. Calificación	11
Referencias	11

1. Enunciado

El caso se basará del mismo enunciado que se dió en el Taller 1, caso **Fútbol 5**.

En esta oportunidad, se hará ciertas modificaciones por lo que se sugiere prestarle atención a las historias de usuario (requerimientos del sistema).

En las historias de usuario se le presentarán *wireframes* ([http://es.wikipedia.org/wiki/Wireframe_\(Dise%C3%B1o_web\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Wireframe_(Dise%C3%B1o_web))) que usted deberá de implementar. Es factible que el *look & feel* sea ligeramente distinto, pero la historia deberá cumplir con la funcionalidad especificada.

2. Objetivo

Desarrollar un aplicativo web utilizando las tecnologías aprendidas en clase. Deberá implementar la aplicación utilizando:

- Java EE
- Base de datos MongoDB o Postgresql (a elección del grupo).

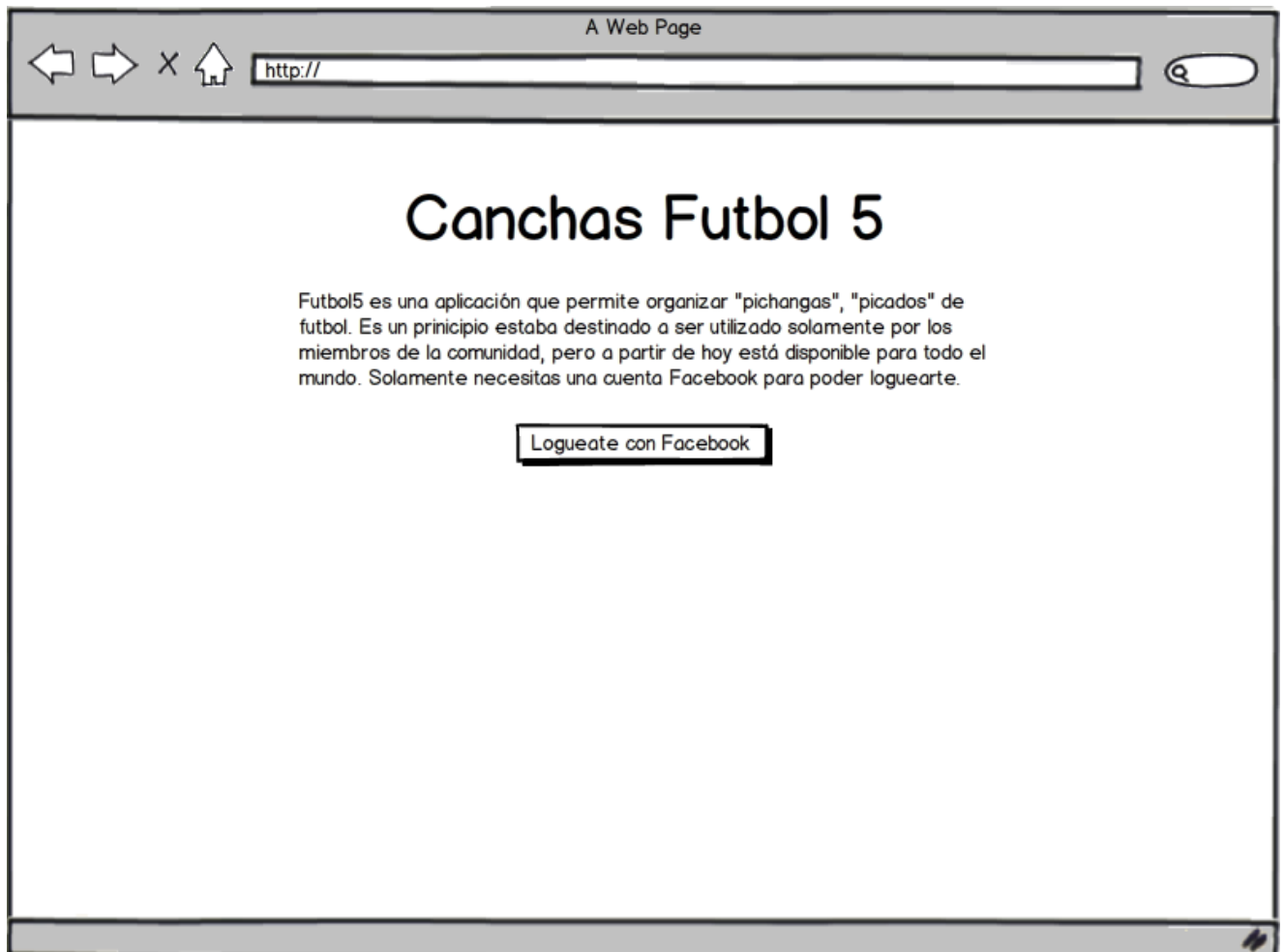
- En caso de utilizar una base de datos Postgresql, deberá hacerlo utilizando JPA.
- Toda notificación debe de realizarse mediante correo electrónico.
- Deberá la aplicación estar subida en el PaaS Heroku y poder ser accedida desde Internet.

3. Historias de Usuario

3.1. El usuario deberá poder loguearse en la aplicación utilizando una cuenta de Facebook

Al loguearse **por primera vez**, sus datos de este (correo electrónico, nombre, fbid) deberá de guardarse en la base de datos.

Figura 1. Pantalla Inicial

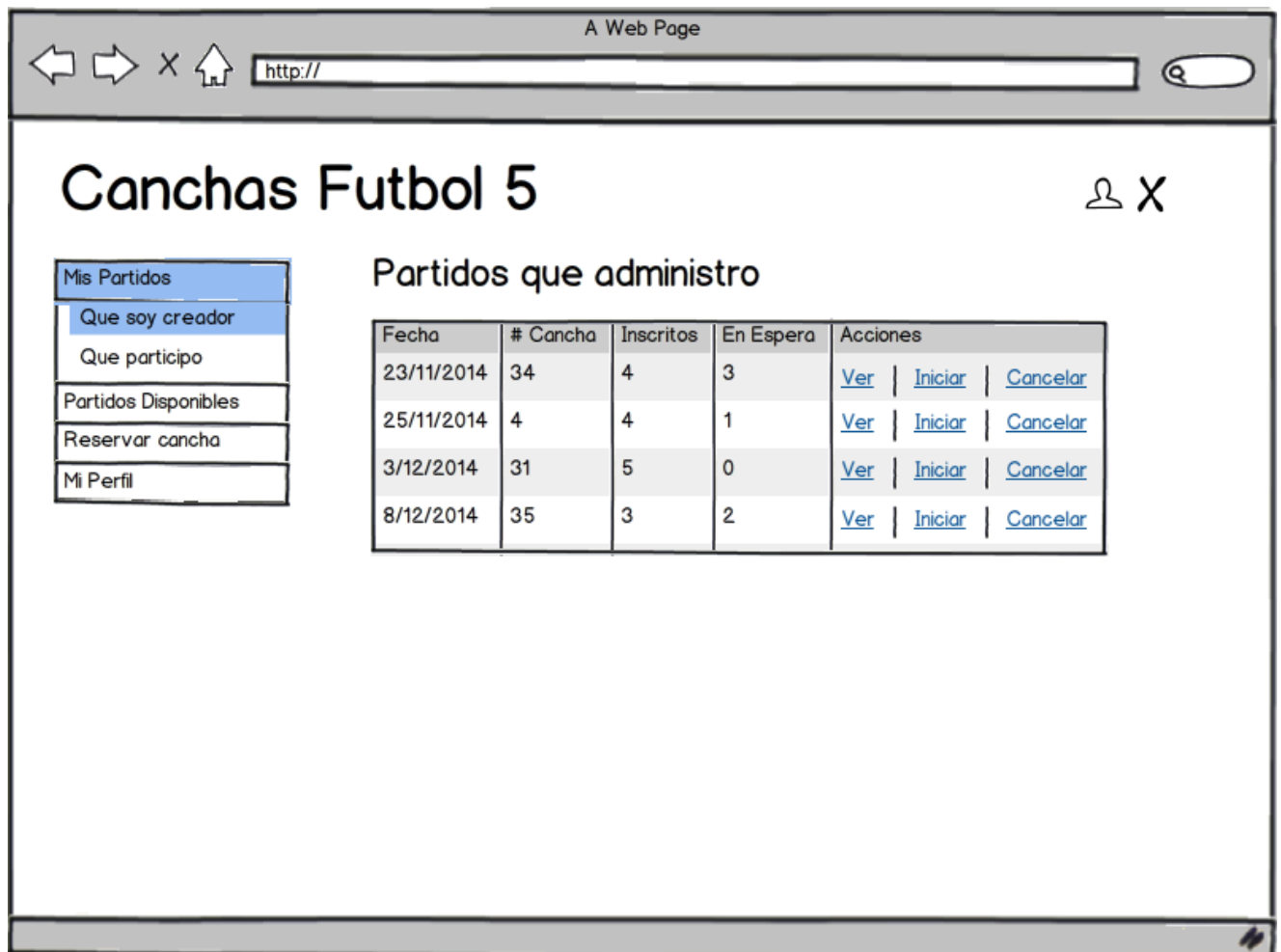


3.2. Luego de loguearse, el usuario deberá poder ver los partidos que administra.

Estos se mostrarán como una lista.

- Al hacer click en el enlace de "Ver" se pasará a la siguiente historia.
- Al hacer click en el enlace de "Iniciar" se cerrará las inscripciones y se iniciará el partido. Si faltan jugadores, se tomarán los que están como "Probables". El sistema deberá de proceder a la asignación automática de equipos. Además, se deberá notificarse a las personas que han sido aceptadas en el partido así como a las que no consiguieron cupo.
- Al hacer click en el enlace de "Cancelar" se cancelará el partido, notificando por correo a todas las personas que estaban inscritas.

Figura 2. Lista de partidos administrados



3.3. El usuario podrá ver y editar los datos del partido que ha creado y no se ha iniciado

Se mostrarán los datos de la reserva de partido (como la fecha, hora y la cancha). Estos datos no serán editables.

Además, se listará la alineación del equipo que tendrá el nombre y un *coeficiente de partidos ganados*. Este indicador mostrará la fracción de partidos ganados en relación a los jugador por el jugador.

Por cada jugador, se le deberá asignar un equipo. En caso de no hacerlo, la aplicación deberá de asignarle automaticamente un equipo, tomando en cuenta la igualdad numérica.

- Al hacer click en el botón "Guardar", se procederá a guardar los datos del partido.
- Al hacer click en el botón "Iniciar", se procederá a iniciar el partido, siguiendo las reglas de la historia anterior.

Figura 3. Ver / editar detalle de partido creado

A Web Page

http://

Canchas Futbol 5

Mis Partidos

Que soy creador

Que participo

Partidos Disponibles

Reservar cancha

Mi Perfil

Información de Partido

Fecha:
23/11/2014 13:00

Cancha
13

Alineación

Juan Perez 0.34

Luis Lopez 0.1

Pedro Reyes 0.89

3.4. El usuario podrá ver el detalle de un partido ya iniciado y guardar el marcador

El usuario deberá ver la información de un partido (fecha, cancha y alineaciones), pero además deberá de poder ingresar el resultado del partido, y guardarlo.

Figura 4. Ver / editar detalle de partido creado

3.5. El usuario podrá ver el listado de partidos en los que participará

Se mostrará el listado ordenada por fecha. Además, cada partido tendrá dos opciones:

- Ver alineaciones, que pasará a la historia Ver alineación de partido.
- Salir, que pasará a la historia Salir de partido.

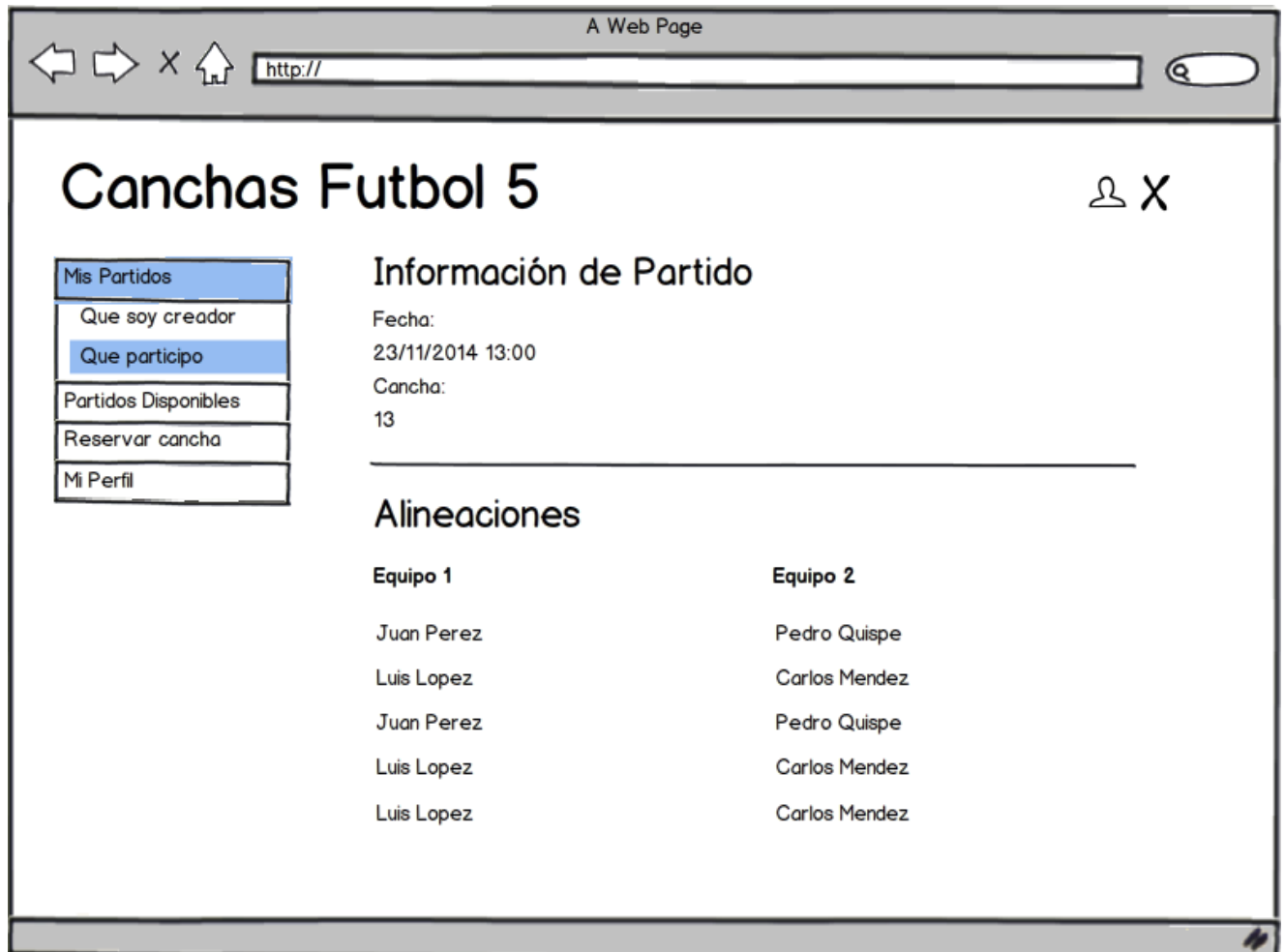
Figura 5. Listado de partidos en los que el usuario participa

The screenshot shows a web browser window with the title 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. The main content area has a header 'Canchas Futbol 5' and a user profile icon with an 'X' next to it. On the left, there is a sidebar menu with the following items: 'Mis Partidos' (highlighted), 'Que soy creador', 'Que participo' (highlighted), 'Partidos Disponibles', 'Reservar cancha', and 'Mi Perfil'. The main content area displays the title 'Partidos que participo' above a table with the following data:

Fecha	# Cancha	Acciones
23/11/2014	34	Alineaciones Salir
25/11/2014	4	Alineaciones Salir
3/12/2014	31	Alineaciones Salir
8/12/2014	35	Alineaciones Salir

3.6. El usuario podrá ver las alineaciones del partido en el que se ha inscrito (No iniciado)

Figura 6. Ver detalle de partido creado, con las alineaciones



3.7. El usuario saldrá de un partido que está inscrito (desuscribir)

Al salir de un partido inscrito, deberá notificársele al administrador via correo electrónico.

3.8. El usuario podrá visualizar los partidos disponibles donde puede inscribirse

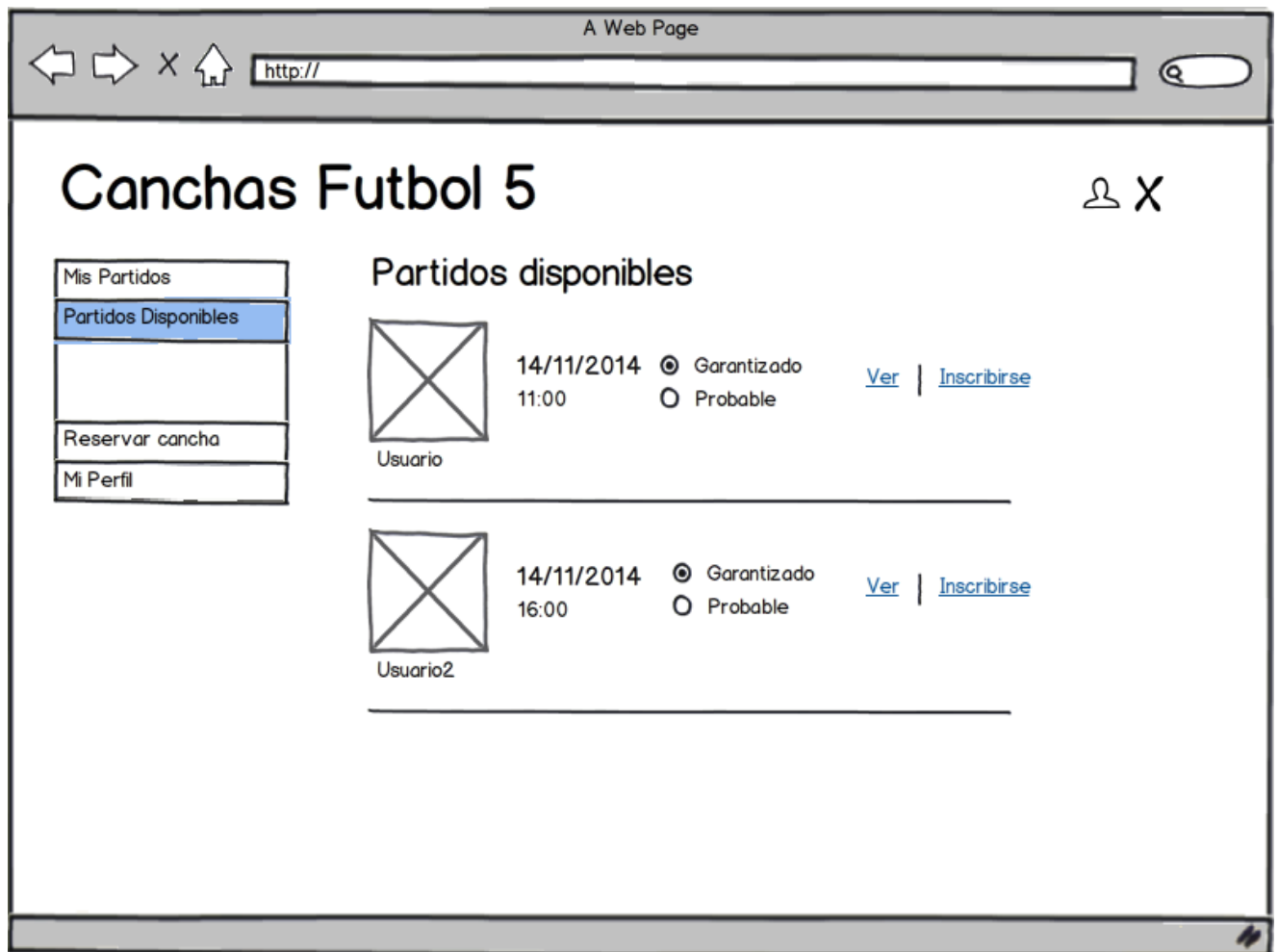
Se mostrará un listado de los partidos creados (y no iniciados) por todos los usuarios de la aplicación.

Los datos a mostrar por partido serán:

- La imagen de perfil de facebook del usuario que creó el partido.
- La fecha y hora del partido.

- Dos radio-buttons en las que se pueda seleccionar si se quiere inscribir como "Garantizado" o como "Probable".
- Enlace "Ver" que muestra la historia Ver partido no iniciados.
- Enlace "Inscribirse" que procede a inscribir al usuario en el partido elegido.

Figura 7. Ver listado de partido en los que el usuario podrá registrarse



3.9. El usuario podrá reservar una cancha (crear un partido)

En un principio, el usuario seleccionará una fecha y según esta, se mostrará el listado de canchas disponibles.

Además, se mostrará un *textarea* donde se ingresarán los correos de las personas que se desea invitar al partido. Estos correos deben de estar separados por una coma.

Al hacer click en el botón "Reservar", se deberá de crear un partido y enviar correo a todos los invitados.

Figura 8. Reservar cancha (crear partido)

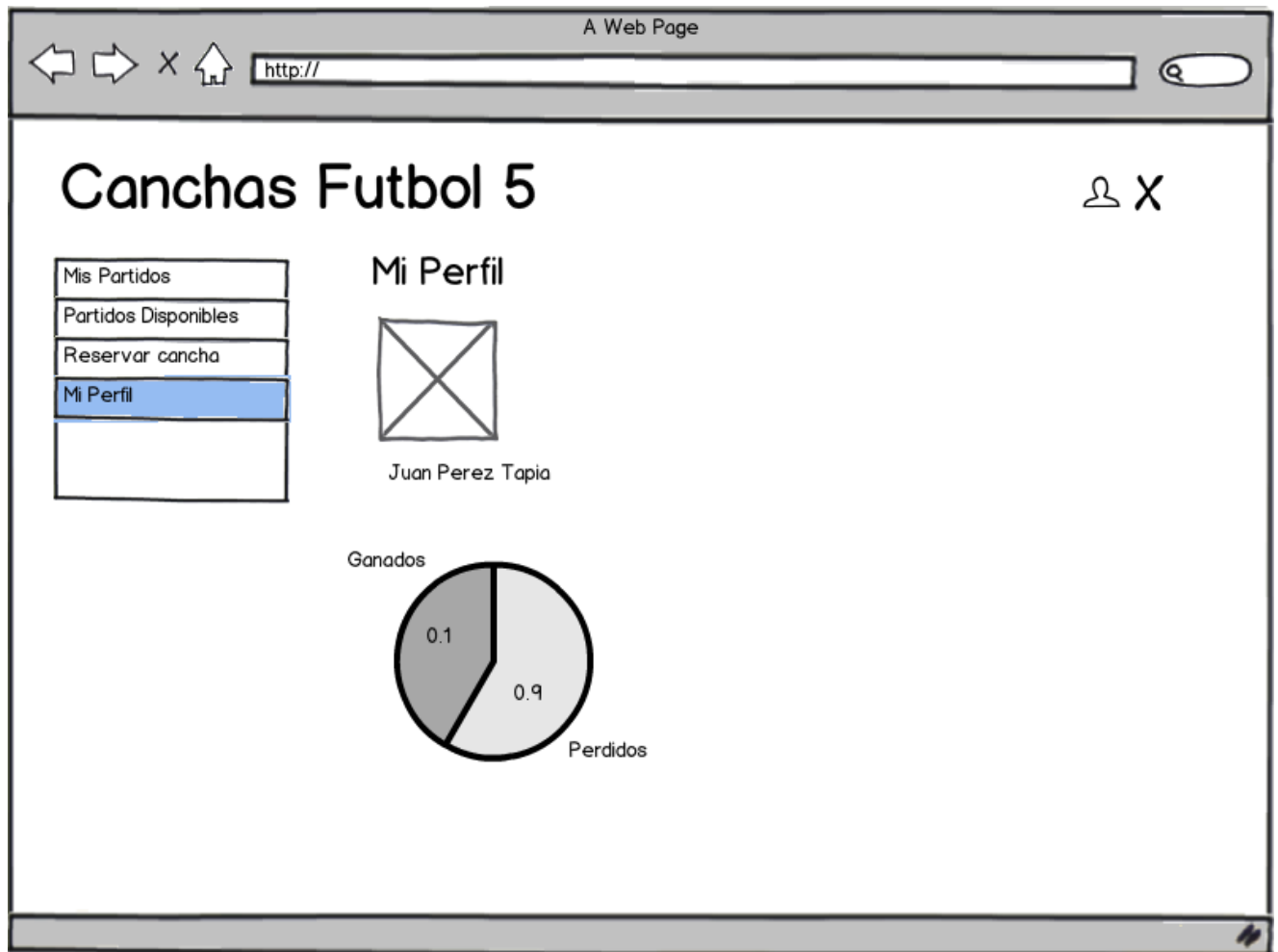
The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://'. The main content area is titled 'Canchas Futbol 5' and features a user icon and an 'X' in the top right corner. On the left, there is a sidebar menu with four items: 'Mis Partidos', 'Partidos Disponibles', 'Reservar cancha' (highlighted in blue), and 'Mi Perfil'. The main section is titled 'Reservar cancha' and contains a date input field set to '11 / 11 / 2014' with a calendar icon. Below the date is the text '11/11/2014'. There are four radio button options for time slots: '11:00 (selected)', '15:00', '17:00', and '18:00'. A 'Reservar' button is located below these options. To the right, under the heading 'Invitar', there is a text input field containing the email addresses 'pepito@email.com,' and 'juanita@email.com'.

3.10. El usuario podrá ver los datos de su perfil

Al hacer click al menú "Mi Perfil" o al ícono de una persona (en la parte superior derecha), deberá de mostrarse los datos del usuario. Estos datos son los siguientes:

- La foto de perfil de facebook
- El nombre de facebook
- Un gráfico que muestra el *coeficiente de partidos ganados* contra el *coeficiente de partidos perdidos o empatados*. La suma de estos dos deberían dar 1.

Figura 9. Mi perfil



3.11. Cerrar sesión

Al hacer click en la "X" de la parte superior derecha de la pantalla, deberá de cerrar sesión.

3.12. API REST para aplicativo móvil

La aplicación deberá implementar la siguiente interface HTTP Rest. Este servicio devolverá en formato JSON los jugadores y su *coeficiente ganador*. Este listado debe de estar ordena en forma descendente según el coeficiente.

Request GET

No se envía ningún dato.

Response

Response.

```
[  
  {  
    "nombre" : "Juan Perez",
```

```
[{"coeficiente_ganador" : 0.76}, {"nombre" : "Luis Lopez", "coeficiente_ganador" : 0.23}]
```

4. Organización

El taller tendrá lugar durante las sesiones de clase de la semana 14 y semana 15, periodo en el cual debe terminarse la implementación del caso. Adicionalmente en la última sesión se debe exponer el proyecto a todo el salón.

Este taller se desarrollará bajo el esquema de “Hackathon” cuyo objetivo es implementar el proyecto aplicando los conocimientos adquiridos, investigar, aprender colaborativamente y aportar las habilidades de cada integrante en el logro del objetivo.

Los alumnos se organizarán en grupos de 6 como máximo. Cada fila del laboratorio será considerada un grupo. Los grupos nombrarán a un coordinador y se organizarán internamente de la forma que consideren conveniente.

5. Calificación

La asistencia durante esta semana es obligatoria. Las inasistencias serán penalizadas a criterio del docente.

La calificación no busca la perfección del sistema desarrollado, pero sí desea determinar cuáles de los grupos se aproximan más a la solución completa (funcionalidad correctamente ejecutada sin errores en tiempo de ejecución), así como cuáles emplean de manera más ágil y completa las tecnologías aprendidas en clase (diagramas explicativos acerca del cómo se implementó la solución).

Descripción	Puntaje	Criterios
Cumplimiento de historias de usuario	0 a 15 puntos	Utilización de tecnologías aprendidas en clase, cantidad de historias terminadas, y el Look & feel de la aplicación. Esta nota es grupal .
Apreciación	0 a 5 puntos	Se medirá la dedicación que el alumno le da al proyecto en clase. Esta nota es personal .

Referencias

- PaaS Heroku con Java (<https://devcenter.heroku.com/articles/war-deployment>)
- Base de datos PostgreSQL (<http://www.postgresql.org.es/>)

- Base de datos MongoDB en la nube (<https://mongolab.com/>)
- Base de datos PostgreSQL con Heroku (<https://www.heroku.com/postgres>)
- Bootstrap (<http://getbootstrap.com/>)
- JQuery (<http://jquery.com/>)
- Para hacer un login con Facebook:
 - <http://facebook4j.org/en/index.html>
- Para hacer gráfico pie (*pie chart*):
 - <http://ksesocss.blogspot.com/2013/02/grafico-circular-css.html>
 - <http://www.kabytes.com/programacion/graficos-circulares-pie-charts-svg/>
 - <https://developers.google.com/chart/interactive/docs/gallery/piechart>