



**UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
ESCUELA DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
INGENIERÍA INFORMÁTICA**

CÁTEDRA DESARROLLO DE SOFTWARE

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

TAREA No.2

03101 – Programación avanzada en web

Mayo 2023

Tarea #2

Objetivo: Aprender sobre trasladar datos entre las páginas de una aplicación para conservar los estados.

Instrucciones:

Se solicita una aplicación que cumpla con lo siguiente:

Un programa que permita realizar el cálculo de la velocidad en metros por segundo (m/s) de ciclistas para la carrera de 12 kilómetros que se realiza todos los años en una importante ciudad.

1. Al ingresar, debe mostrar una interfaz como la siguiente:

El grid de ciclistas mantendrá los datos de los ciclistas que se registran en la competencia. En la competencia entran 10 ciclistas por lo que debe almacenar esta información variable de sesión.

El botón "Agregar" lleva a la pantalla para incluir a la persona.

La columna "ID Corredor" presenta el ID que se le asigna a la persona para la carrera. Este debe ser un enlace, o sea, al darle clic debe llevar a la pantalla que realiza la captura del tiempo.

Cálculo de velocidad

Agregar

ID Corredor	Nombre	Tiempo (minutos, segundos)	Metros por segundos

Nota. Queda a su criterio el diseño.

Debe mantener la información de los corredores en variable de sesión. Utilice todas las que requiera.

2. Al oprimir el botón "Agregar"

Debe abrir la pantalla para agregar al ciclista:

Agregar ciclista

Id del ciclista:

Nombre completo:

Guardar

Debe capturar el identificador del ciclista, un número digitado por el usuario; debe capturar el nombre y primer apellido del ciclista.

Debe validar que se registre ambos datos usando validadores, o sea, no pueden dejarse en blanco.

Al oprimir guardar, debe guardar los datos en una variable de sesión que se traslada a la pantalla principal.

3. Al oprimir el "ID Corredor" del que se desea modificar.

Debe pasar por querystring el ID del corredor a la pantalla de captura del tiempo.

Cálculo de velocidad

Agregar

ID Corredor	Nombre	Tiempo (minutos, segundos)	Metros por segundos
7635555	Pablo Carjajol		

Los datos del tiempo serán capturados de manera que se solicite primero los minutos y luego los segundos que tardó cada corredor.

Captura de tiempo

Id del ciclista:

Nombre completo:

Minutos:

Segundos:

Al oprimir guardar, debe almacenar el dato del tiempo en la variable de sesión que tiene todos los ciclistas y debe volver a la pantalla principal, refrescando la lista de ciclistas.

Cuando se carga la lista de ciclistas, si tiene la información del tiempo del ciclista, debe cargar el dato en la columna "Tiempo" y debe realizar el cálculo de los metros por segundo mostrándolo en la columna "Metros por segundos":

Cálculo de velocidad

ID Corredor	Nombre	Tiempo (minutos, segundos)	Metros por segundos
7635555	Pablo Carrajol	12:35	15,89

Debe utilizar tecnologías vistas en el capítulo 7 y anteriores:

- MVC
- .Net Framework
- JavaScript
- JQuery
- Ajax
- Gestión de estado: dar énfasis a este capítulo.

El documento debe incluir lo siguiente:

1. Portada.

2. Índice
3. Enlace al código fuente. El proyecto debe ser puesto como público, no privado.
4. Enlace al vídeo explicativo.
 - 4.1. Debe explicar desde su backend hasta su frontend.
 - 4.2. Debe durar más de dos minutos y medio, y menos de cinco minutos.
 - 4.3. El vídeo debe ser publicado en una plataforma de streaming o en algún almacén en la nube.
 - 4.4. Durante el vídeo debe mostrarse usted en un recuadro, mientras presenta el trabajo.
5. Sección con manual de uso con ejemplo de cómo usarlo.
6. Sección con el detalle técnico.
 - 6.1. Herramientas utilizadas para el desarrollo.
 - 6.2. Herramientas que se requieren para la instalación.
7. Referencias. Libros, enlaces de internet que haya usado para apoyar su trabajo, esto usando el formato APA 7.

Notas:

- El código fuente, los Scripts de base de datos y demás archivos debe ser administrado utilizando Azure DevOps Service o Github, otorgando acceso al profesor y no debe ser eliminado hasta una semana después de finalizar el cuatrimestre. Debe subir el código desde el primer día que inicia el proyecto y cada funcionalidad (proceso o pantalla) debe ser guardado en el repositorio.
- No se permiten actualizaciones de la tarea luego de la entrega, evítese perder los puntos de la tarea.
- Cada criterio de la evaluación se pondera en base a la valoración que realice el tutor.

Hay que recordar que cualquier intento de fraude anula la actividad y por ende será calificado con una nota de 0 a todas las personas participantes involucradas.

ESCALA DE CALIFICACIÓN NUMÉRICA DE LA TAREA No.2

5 puntos:	Cumple exitosamente con todas las instrucciones y expectativas.
4 puntos:	Cumple con la mayoría de las instrucciones y expectativas.
3 puntos:	Se cumple parte de las instrucciones y expectativas.
2 puntos:	Se cumple con muy pocas instrucciones y expectativas.
1 puntos:	Casi no cumple con las instrucciones y presenta errores.
0 puntos:	Incumple totalmente con lo establecido por el indicador.

[illegible]