

Sala de Juegos

Importante:

TP obligatorio para poder acceder al TP final.

TP obligatorio para poder acceder a la promoción de la materia

Se debe realizar la aplicación “Sala de juegos” , para poder almacenar la información de desempeño de los jugadores.

La forma de corrección será por sprint de una semana. Y la “Sala de Juegos” tiene que contar con los siguientes puntos.

1-Servidor:

- Presentarlo en un servidor Heroku o Firebase.

2- Almacenamiento de datos

- Uso de la base de datos de Firebase.

3- Login y Registro de usuarios.

4- Lógica de los juegos.

- Ahorcado
- Mayor o Menor
- Preguntados

4- Juego agregado por el alumno.

- Juegos que no se pueden utilizar
 - TATETI
 - MEMOTEST
 - PIEDRA PAPEL O TIJERA

5- Experiencia de usuario.

- Diseño de pantallas
- Navegación
- Información clara y completa al mostrar mensajes o hacer acciones.
- Experiencia de usuario en los juegos.

6- Diseño y Estilos

- Utilización de primeNG o angular Material o Bootstrap
- Utilización de animaciones(css o con ts)
- Favicon

7- Listados con los resultados.

9- Presentación : “Quien Soy” se debe tener:

- Datos personales del alumno.
- Imagen del alumno
- Explicación del juego propio

Tenemos una aplicación de juegos que permite a nuestros usuarios(jugadores) medir sus capacidades cognitivas y motrices, debe ser simple de utilizar y que nos permita tener estadísticas de cada jugador y de cada juego.

Los juegos deben guardar toda la información que sea importante para cada juego en particular.

Solo se puede ingresar si es un usuario registrado o se registra.

No utilizar Alert.

Fechas de pre-entrega

Sprint 1 (Clase 02):

- Armado del proyecto
- Subido a heroku o firebase.
- Componente de Login.
- Componente Home.
- Componente "Quién Soy"
 - Datos personales del alumno.
 - Imagen del alumno
 - Explicación del juego propio
- Favicon

Sprint 2 (Clase 03)

- Componente Home
 - Tiene que ser el componente principal, el cual tendrá los accesos a los diferentes juegos y listados.
 - Si el usuario está logueado, mostrar información del mismo y botón de Log Out. (No se debe mostrar los botones de Registro y Login una vez que el usuario está logueado)
- Componente Login
 - Tiene que tener la validación de usuario contra firebase
 - Registrar el log de ese usuario en firebase.
 - En caso de que sea exitoso registrar:
 - Usuario
 - Fecha de ingreso
 - En caso correcto deber rutear a la home
 - Debe tener botones de acceso rápido.
 - Estos botones tienen que completar los campos de email y contraseña con un usuario válido que al presionar el botón ingresar acceda a la home.
- Componente Registro
 - Tiene que generar un nuevo usuario y redirigir al home al crearlo exitosamente, es decir, loguear al usuario automáticamente.
 - Emitir mensaje si el usuario ya se encuentra registrado. **(NO USAR ALERT)**

Sprint 3 (Clase 04)

- Incorporar el chat
 - Solamente usuarios logueados podrán acceder a la sala de chat.
 - Debemos marcar el usuario y hora que envió el mensaje
- Incorporar módulos y loadchildren
- Incorporar los juegos
 - Ahorcado
 - **No se debe ingresar datos desde el teclado.** Utilizar botones para el ingreso de las letras.
 - Mayor o Menor
 - Desde un mazo de carta se va a preguntar si la siguiente es mayor o menor. El jugador sumará un punto ante cada carta que adivine.

Sprint 4 (Clase 05)

- Agregar el juego Preguntados
 - Tiene que obtener las imágenes de una api.
 - Realizar el llamado a la api desde un Service.
 - Dar al jugador opciones de elección. **No se puede ingresar datos por teclado.**
- Juego propio
 - Realizar juego propio.
 - Juegos que no se pueden utilizar
 - TATETI
 - MEMOTEST
 - PIEDRA PAPEL O TIJERA
 - Agregar descripción de su juego en la sección “**Quién soy**”. Debe contar con información de qué juego es y cómo se juega.

Sprint 5 (Clase 06)

- Incorporar listado de resultados
 - Al finalizar cada juego se debe guardar registro del resultado
 - Guardar datos del usuario, fecha, puntaje, etc..
- Incorporar una encuesta
 - Tiene que pedir los siguientes datos:
 - Nombre y apellido.
 - Edad, validar que sean mayores de 18 años y menores de 99 años.
 - Número de teléfono, validar que sean solo números y no más de 10 caracteres.
 - Mínimo 3 preguntas.
 - Utilizar distintos controles, textbox, checkbox, radiobutton, etc.
 - **No se pueden repetir.**
 - Tiene que contar con validaciones.
 - Todos los campos son requeridos.
 - Guardar las respuestas en Firebase identificando el usuario.

Sprint 6 - Post Primer Parcial

- Incorporar una nueva sección que muestre las respuestas de la encuesta.
 - Solo lo podrá ver un usuario con perfil administrador
 - Utilizar Can Activate y Guard.