

EVALUACIÓN	Obligatorio	GRUPO	TODOS	FECHA	SET 2024
MATERIA	DDA				
CARRERA	AP/ATI				
CONDICIONES	<p>- Puntaje máximo:40 puntos - Puntaje mínimo:1 puntos - Fecha de entrega:18/11/2024 hasta las 21:00 horas en gestion.ort.edu.uy (max. 40Mb en formato zip, rar o pdf)</p> <p>Uso de material de apoyo y/o consulta</p> <p><u>Inteligencia Artificial Generativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguir las pautas de los docentes: Se deben seguir las instrucciones específicas de los docentes sobre cómo utilizar la IA en cada curso. - Citar correctamente las fuentes y usos de IA: Siempre que se utilice una herramienta de IA para generar contenido, se debe citar adecuadamente la fuente y la forma en que se utilizó. - Verificar el contenido generado por la IA: No todo el contenido generado por la IA es correcto o preciso. Es esencial que los estudiantes verifiquen la información antes de usarla. - Ser responsables con el uso de la IA: Conocer los riesgos y desafíos, como la creación de “alucinaciones”, los peligros para la privacidad, las cuestiones de propiedad intelectual, los sesgos inherentes y la producción de contenido falso - En caso de existir dudas sobre la autoría, plagio o uso no atribuido de IAG, el docente tendrá la opción de convocar al equipo de obligatorio a una defensa específica e individual sobre el tema <p>IMPORTANTE:</p> <p>1) Inscribirse 2) Formar grupos de hasta 2 personas del mismo dictado 3) Subir el trabajo a Gestión antes de la hora indicada (ver hoja al final del documento: “RECORDATORIO”)</p> <p>Aquellos de ustedes que presenten alguna dificultad con su inscripción o tengan inconvenientes técnicos, por favor contactarse con el Coordinador o Coordinación adjunta antes de las 20:00hs. del día de la entrega, a través de los mails alamon@ort.edu.uy y fernandez_ma@ort.edu.uy, o telefónicamente al 29021505 - int 1156 u 1138</p>				

Modelar e implementar un prototipo de juego de POKER



En esta primera versión el desarrollo se focalizará en:

- 1) Precarga de información.
- 2) Aplicación para administradores
- 3) Aplicación para jugadores
- 4) Interfaz gráfica

Descripción general:

En el sistema existen varias mesas con juegos de poker. En cada mesa pueden participar entre 2 y 5 jugadores. Los jugadores no podrán participar simultáneamente en más de una mesa de poker. Los jugadores ya se encuentran registrados en el sistema. Una vez logueados pueden elegir en qué mesa participarán. Cuando en una mesa han ingresado todos los jugadores comienza el juego para dicha mesa.

En el juego de poker se utiliza un mazo de 52 cartas. Cada carta tiene un valor o “número” y un tipo o “palo”. Hay cuatro palos que, ordenados por su valor de mayor a menor, son: Corazón, Diamante, Trébol y Pique.

Hay 13 cartas de cada palo que, ordenadas por su valor de mayor a menor, son:

A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

La carta de mayor valor del mazo es AC (as de corazón), la siguiente es AD (as de diamante).

La carta de menor valor del mazo es 2P (dos de pique) y la anterior es 2T (dos de trébol).

Cuando un administrador define una mesa debe especificar el monto correspondiente a la apuesta base o “luz”. Este valor queda fijado para todo el juego. **Posteriormente** los jugadores pueden ingresar a la mesa.

El juego de poker consiste en una serie de “manos” que se repiten sucesivamente hasta que el juego finaliza.

El juego finaliza cuando queda un solo jugador en el mismo.

NOTA: La palabra “Juego” y “mesa” refieren al mismo concepto (sinónimos)

1) Precarga de información.

No es necesario implementar una interfaz de usuario para el mantenimiento de esta información. El sistema deberá tener precargada la información, de modo que al iniciarse ya cuente con un conjunto de datos definido.

La información que se debe precargar es:

Administradores - Información básica: Cédula de identidad, contraseña, nombre completo;

Jugadores - Información básica: Cédula de identidad, contraseña, nombre completo y saldo inicial;

A los efectos de prueba del programa, en la entrega deberán estar cargados los siguientes usuarios :

Administradores:

Cédula: "100" - Password: "100" - Nombre Completo: "A 100"

Cédula: "200" - Password: "101" - Nombre Completo: "A 200"

Jugadores:

Cédula: "0" - Password: "0" - Nombre Completo: "J0" - Saldo 0

Cédula: "1" - Password: "1" - Nombre Completo: "J1" - Saldo 1000

Cédula: "2" - Password: "2" - Nombre Completo: "J2" - Saldo 2000

Cédula: "3" - Password: "3" - Nombre Completo: "J3" - Saldo 3000

Cédula: "4" - Password: "4" - Nombre Completo: "J4" - Saldo 4000

Cédula: "5" - Password: "5" - Nombre Completo: "J5" - Saldo 5000

Cédula: "6" - Password: "6" - Nombre Completo: "J6" - Saldo 6000

Cédula: "7" - Password: "7" - Nombre Completo: "J7" - Saldo 7000

Cédula: "8" - Password: "8" - Nombre Completo: "J8" - Saldo 8000

Cédula: "9" - Password: "9" - Nombre Completo: "J9" - Saldo 9000

NOTA: Puede cargar además de los anteriores otros usuarios que ud. considere.

Figuras: - Información básica: Nombre;

En esta primera versión se deberán implementar y cargar las siguientes figuras:

-
- Poker: Cuatro cartas de igual valor sin importar el palo.
 - Escalera: Cinco cartas cuyo valor está en escalera sin importar el palo.
 - Pierna: Tres cartas de igual valor sin importar el palo.
 - Par: Dos cartas de igual valor sin importar el palo.
 - Sin figura: Las cartas no cumplen ninguno de los juegos anteriores
-

La figura de Poker gana a la Escalera; esta, a su vez, le gana a la Pierna; y esta, a su vez, le gana al Par y el Par le gana a SinFigura.

Si dos jugadores tienen una misma figura, ganará aquella figura que esté compuesta por cartas de mayor valor.

Ejemplos: poker de K gana a poker de Q; pierna de 8 gana a pierna de 7 y par de 4 gana a par de 3.

En caso de que dos jugadores tengan par del mismo número, ganará aquel jugador que tenga la carta más alta entre la totalidad de las cartas de los dos jugadores.

Lo mismo se aplica en caso de que dos jugadores tengan Escalera y también en el caso de que dos jugadores no hayan realizado ninguna figura.

IMPORTANTE: Se sabe que en el futuro van a agregarse más figuras.

2) Aplicación para administradores

Los casos de uso disponibles en esta aplicación son los siguientes:

CU: Ingresar a la aplicación

Un mismo administrador no podrá ingresar a la aplicación más de una vez simultáneamente.

Curso normal:

Actor (Administrador)	Sistema
El administrador ingresa su número de cédula y su contraseña.	El sistema ejecuta directamente el caso de uso "Administrar mesas"

Cursos alternativos:

-La cédula de identidad y/o la contraseña no coinciden. Mensaje: "Credenciales incorrectas."

-El usuario ya se encuentra activo en el sistema. Mensaje: "Acceso denegado. El usuario ya está logueado."

CU: Administrar mesas

Curso normal:

Actor (Administrador)	Sistema
1)	Muestra el monto total recaudado en todas las mesas. Muestra la lista de mesas definidas con la siguiente información para cada mesa: -Número de mesa

	<ul style="list-style-type: none"> - Cantidad de jugadores requeridos para iniciar la mesa - Valor de la apuesta base - Cantidad actual de jugadores - Número de mano actual - Monto total apostado en la mesa (en todas las manos) - Porcentaje de comisión de la mesa - Monto total recaudado en la mesa (en todas las manos) - Estado actual de la mesa (*1)
2) Opcionalmente selecciona una mesa de la lista de mesas	Muestra la lista de manos jugadas en la mesa con la siguiente información para cada mano: <ul style="list-style-type: none"> - Número de mano - Cantidad de jugadores participantes - Total apostado en la mano - Estado actual de la mano (*2) - Nombre del jugador ganador - Nombre de la figura con la que ganó
3) Opcionalmente indica que desea crear una nueva mesa	El sistema ejecuta el caso de uso “Crear mesa”

Cursos alternativos:

-El administrador cierra la pantalla: el usuario se desloguea.

CU: Crear Mesa

Curso normal:

Actor (Administrador)	Sistema
1) Ingresa la cantidad de jugadores, el monto de la apuesta base y el porcentaje de comisión de la mesa.	Crea la nueva mesa en estado “Abierta” y le asigna un número de mesa.

Cursos alternativos:

1) La cantidad máxima de jugadores es menor que 2 o mayor que 5. Mensaje: “Cantidad de jugadores no válida” y no se crea la mesa.

-El monto de la apuesta base es menor que 1: Mensaje “Apuesta base inválida” y no se crea la mesa.

-El porcentaje de comisión es menor que 1 o mayor que 50: Mensaje “Comisión inválida” y no se crea la mesa

Postcondición: La mesa queda “Abierta” y se permite el ingreso de jugadores. El número de mesa asignada es unívoco y secuencial.

3) Aplicación para jugadores

CU: Ingresar a la aplicación

Un mismo jugador no podrá ingresar a la aplicación más de una vez simultáneamente.

Curso normal:

Actor (Jugador)	Sistema
El jugador ingresa su número de cédula y su contraseña.	El sistema ejecuta el caso de uso <i>“Ingresar a una mesa”</i>

Cursos alternativos:

- La cédula de identidad y/o la contraseña no coinciden. Mensaje: “Credenciales incorrectas.”
- El usuario ya se encuentra activo en el sistema. Mensaje: “Acceso denegado. El usuario ya está logueado”

CU: Ingresar a una mesa

Curso normal:

Actor (Jugador)	Sistema
1)	Muestra el nombre completo del jugador y su saldo actual. Muestra la lista de mesas abiertas con la siguiente información para cada mesa: -Número de mesa -Cantidad de jugadores requeridos para iniciar la mesa -Valor de la apuesta base -Cantidad actual de jugadores -Porcentaje de comisión de la mesa
2) Selecciona una mesa de la lista e indica que desea ingresar a la mesa.	El sistema ejecuta el caso de uso <i>“Jugar al poker”</i> .

Cursos alternativos:

- 2) El saldo del jugador es menor a [apuesta base de la mesa * 10]: Mensaje: “Saldo insuficiente”.

Postcondición: Si el jugador es el último que falta ingresar: se inicia el juego en esa mesa para todos los jugadores que han ingresado y la mesa queda en estado “Iniciada”. Si no es el último, el

jugador quedará a la espera de que ingresen todos los jugadores. (Luego de iniciada ya no podrán ingresar jugadores a la mesa.)

CU: Jugar al poker

Si la mesa no se ha iniciado se muestra el nombre del jugador, el número de mesa y el mensaje: “Esperando inicio del juego, hay n jugadores de x en la mesa” (Siendo n la cantidad actual de jugadores y x la cantidad de jugadores requeridos para iniciar la mesa). En este momento el jugador podrá cerrar la ventana actual y salir de la mesa. Cuando la mesa se inicia se ejecuta el curso normal para todos los jugadores que están esperando el inicio del juego.

Descripción de la dinámica general del juego:

Cada jugador aporta una “Luz” (apuesta base) para conformar el “pozo” inicial de la mano y se reparten las cartas.

Los jugadores observan sus cartas y luego o bien inician una apuesta o bien “pasan” (no inician apuesta). Si ninguno de los jugadores inicia una apuesta (todos “pasan”), se termina la mano y se acumula el pozo, que se sumará al pozo inicial de la próxima mano.

Si algún jugador inicia una apuesta, el resto de los jugadores (aunque hayan “pasado” previamente) indican si pagan o no la apuesta. Aquel jugador que no paga, queda fuera de la mano actual. Si ningún jugador paga, el jugador que apostó gana el pozo.

Cuando un jugador inicia una apuesta el resto de los jugadores ya no podrá iniciar una apuesta. Solo podrán indicar si pagan o no la apuesta realizada. Tampoco se puede “subir” una apuesta.

Si un jugador inicia una apuesta y nadie paga la apuesta se termina la mano y el jugador que inició la apuesta gana la mano y se lleva el pozo.

Si un jugador inicia una apuesta y uno o más jugadores pagan la apuesta, los jugadores que pagaron la apuesta pueden cambiar algunas de sus cartas por cartas nuevas. (Los jugadores que no pagaron la apuesta quedan fuera de la mano)

Cuando todos los jugadores pidieron cartas nuevas se determina el ganador de la mano (que es el jugador que realiza la figura más grande de todas las figuras realizadas por los jugadores de la mano). Este jugador gana el pozo.

Luego cada jugador indica si se desea jugar otra mano o salir del juego.

NO existe un orden pre-fijado por jugador, para ninguna de las acciones de los jugadores antes mencionadas.

Precondicion: La mesa esta “Iniciada”

Curso normal: Se repite en cada una de las manos del juego hasta que la mesa finaliza. La mesa finaliza cuando solo queda un jugador en la mesa.

Actor (Jugador)	Sistema
1)	<ul style="list-style-type: none">-Descuenta del saldo de los jugadores participantes el importe correspondiente a la apuesta base o “luz” y forma el pozo inicial de la mano.-“Baraja” o “renueva” el mazo de 52 cartas.- Da a cada uno de los jugadores 5 cartas del mazo elegidas al azar. <p>Muestra:</p> <ul style="list-style-type: none">- La lista de las figuras definidas actualmente-Las cartas del jugador-El nombre de la figura (más alta) que forman las cartas del jugador-El número de mesa-El nombre del jugador-El saldo del jugador-El número de la mano actual-Una lista con los nombres de los jugadores que están en la misma mesa y su situación actual en la mano (*3)-El valor actual del pozo-El estado actual de la mano: “Esperando apuesta”
2) Opcionalmente indica que no desea iniciar una apuesta.	<ul style="list-style-type: none">-Registra que el jugador no desea iniciar una apuesta.-Si todos los jugadores indican que no desean iniciar una apuesta: TERMINA la mano actual y acumula el pozo, que se sumará al pozo inicial de la próxima mano. (FIN. Ver punto 9)
3) Opcionalmente ingresa un monto e indica que desea iniciar una apuesta.	<ul style="list-style-type: none">-Descuenta del saldo del jugador el valor de la apuesta-Incrementa al valor del pozo el valor de la apuesta del jugador.-Cambia el estado actual de la mano a “Apuesta iniciada” <p>Muestra:</p> <ul style="list-style-type: none">-El valor de la apuesta realizada.-El estado actual de la mano: “Apuesta iniciada”
4) Opcionalmente indica que desea pagar la apuesta realizada.	<ul style="list-style-type: none">-Descuenta del saldo del jugador el valor de la apuesta.-Incrementa al valor del pozo el valor de la apuesta pagada.

5) Opcionalmente indica que desea “pasar” (No pagar la apuesta realizada)	-Registra que el jugador queda fuera de la mano actual. -Si todos los jugadores “pasan” (Ninguno paga la apuesta iniciada) TERMINA la mano actual. (FIN. Ver punto 9)
6)	Cuando todos los jugadores indicaron si pagan la apuesta o si pasan y al menos un jugador pagó la apuesta: -Cambia el estado de la mano a “Pidiendo cartas” - Muestra el estado actual de la mano: “Pidiendo cartas”
7) Selecciona las cartas que desea descartar e indica que ha finalizado el pedido de cartas nuevas.	-Descarta las cartas indicadas por el jugador y da al jugador tantas cartas nuevas (del mismo mazo), como este se haya descartado. (No las muestra todavía) -Le muestra al jugador “Pediste x cartas nuevas” (Siendo x la cantidad de cartas indicadas por el jugador”)
8)	Cuando todos los jugadores que continúan disputando el pozo terminaron de pedir cartas nuevas TERMINA la mano actual.
9)	TERMINA LA MANO Determina quién es el ganador de la mano y le incrementa al saldo del ganador el valor del pozo, menos el valor correspondiente al % de comisión de la mesa. Luego muestra a cada jugador: -Las cartas nuevas (si corresponde) -El nombre de la figura (más alta) que forman sus cartas -El nombre del jugador ganador de la mano -El nombre de la figura del jugador ganador. (Solo si alguien pagó la apuesta) -Al jugador ganador le muestra “Ganaste \$ x”, siendo x el valor actual del pozo. - El estado actual de la mano “Terminada” -Verifica que todos los jugadores tengan saldo suficiente para seguir jugando (saldo>luz) y retira de la mesa a los que no tienen saldo.
10) Opcionalmente indica que desea continuar jugando en la próxima mano	-Registra que el jugador indicó que desea continuar jugando.
11) Opcionalmente indica que desea abandonar la mesa	-Quita al jugador de la mesa y ejecuta para ese jugador el caso de uso “Ingresar a una mesa”
12)	Cuando todos los jugadores indicaron si desean o no continuar jugando inicia una nueva mano con los jugadores que quedan en la mesa.

Cursos alternativos:

2) -La mano no está en estado “Esperando apuestas”: Mensaje “No es posible indicar que no deseas iniciar una apuesta en este momento.”

3) -La mano no está en estado “Esperando apuestas”: Mensaje “No es posible realizar una apuesta en este momento”

-El jugador ya indico que desea “pasar” : Mensaje “Ya no puede apostar”

-El monto ingresado es menor que 1. Mensaje “Apuesta mínima \$1”.

-El monto ingresado es mayor que el saldo del jugador que tiene menor saldo. Mensaje: “Apuesta máxima \$ x” (Siendo x el saldo del jugador con menor saldo)

4) -La mano no está en estado “Apuesta iniciada”: Mensaje “No es posible pagar una apuesta en este momento”

-El jugador ya indico que desea pagar la apuesta realizada: Mensaje “Ya pagaste esta apuesta”

-El jugador es quién inició la apuesta: Mensaje “Tú iniciaste esta apuesta”

5) -La mano no está en estado “Apuesta iniciada”: Mensaje “No es posible pasar en este momento”

-El jugador ya indico que desea pasar: Mensaje “Ya pasaste”

-El jugador es quién inició la apuesta: Mensaje “Tú iniciaste esta apuesta”

7) -La mano no está en estado “Pidiendo cartas”: Mensaje “No es posible pedir cartas en este momento”

-El jugador no pagó la apuesta actual: Mensaje: “No pagaste la apuesta, no puedes pedir cartas”

-El jugador ya pidió cartas en esta mano. Mensaje “Ya pediste cartas”.

9) No hay un ganador porque ningún jugador inició una apuesta. El pozo actual se acumula para la próxima mano y no se muestra la información relativa al ganador.

10) El jugador fue retirado de la mesa porque no tiene saldo. Mensaje “No tienes saldo para continuar jugando”. Fin caso de uso. Ejecuta caso de uso: “Ingresar a una mesa”

12) Solo queda un jugador en la mesa: Finaliza la mesa. Mensaje “La mesa ha finalizado”. Fin caso de uso. Ejecuta caso de uso: “Ingresar a una mesa”

Postcondición: La mesa está “Finalizada”

(*1) Estados de una mesa:

-Abierta: Los jugadores pueden ingresar a la mesa.

-Iniciada: Ya han ingresado todos los jugadores de la mesa. Se está jugando al poker. Una vez iniciada la mesa no vuelve al estado Abierta. No pueden ingresar nuevos jugadores.

-Finalizada: Se terminó el juego. No hay jugadores jugando en la mesa. Una vez finalizada no puede volver a iniciarse o a abrirse.

(*2) Estados de una mano:

-“Esperando apuesta”: Estado inicial de la mano. Cualquier jugador puede iniciar una apuesta. Cualquier jugador puede indicar que no inicia apuesta.

-“Apuesta iniciada”. Se da cuando un jugador indica que inicia una apuesta. Todos los jugadores, menos el que inició la apuesta, deben indicar si pagan la apuesta o pasan.

-“Pidiendo cartas”: Se da cuando todos los jugadores respondieron si pagan o no la apuesta iniciada. Todos los jugadores que pagaron la apuesta deben pedir cartas nuevas. (De 0 a 5)

-“Terminada”: Este estado se da cuando termina la mano porque:

- Ningún jugador inició una apuesta o
- Ningún jugador pagó la apuesta iniciada o
- Todos los jugadores terminaron de pedir cartas.

Todos los jugadores deben indicar si desean continuar jugando.

(*3) Situación del jugador en la mano:

- Acción pendiente (No apostó ni pagó una apuesta)
- Apuesta iniciada
- Apuesta pagada
- No pagó la apuesta (“Pasó” y está afuera de la mano)

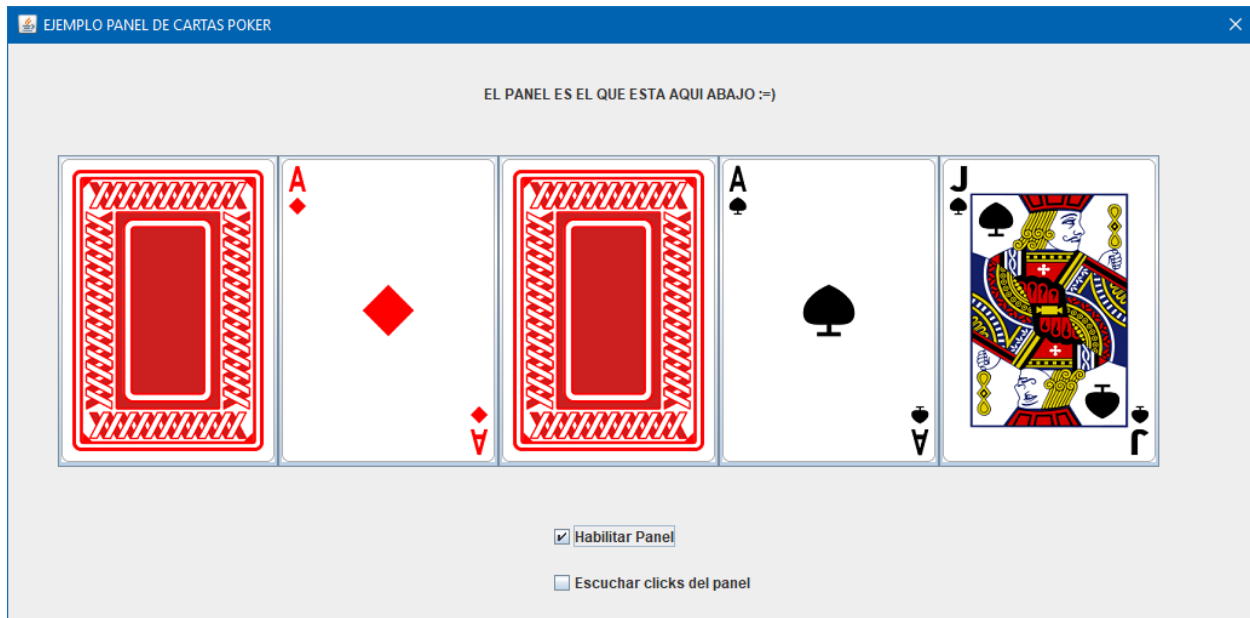
4) Interfaz gráfica

El objetivo de este prototipo es emular una situación en la cual cada usuario interactúa con el sistema desde una computadora diferente.

Para emular esta situación, se deberá implementar una ventana general para testing de la aplicación, desde la cual se podrán lanzar múltiples instancias de la aplicación para administradores y de la aplicación para jugadores.

La información de todas las ventanas debe obligatoriamente actualizarse de manera automática, sin necesidad de que el usuario indique que desea actualizar la información.

Las implementaciones deberán importar e integrar el componente visual `PanelCartas` provisto por la materia. El componente permite la visualización de las cartas de poker y su selección mediante un click. Este componente no puede ser modificado por el alumno. La integración con la solución del alumno es parte del ejercicio y será evaluado.



Se debe permitir la visualización de todas las ventanas de la aplicación en todo momento. No utilice ventanas que al activarse bloqueen a las demás.(modal) Esto incluye el uso de mensajes emergentes.(JOptionPane). Recuerde que puede mostrar mensajes al usuario utilizando por ejemplo etiquetas, barras de estado o áreas de texto específicas para mensajes.

La implementación de la interfaz debe permitir testear todos los cursos alternativos especificados en los casos de uso. Un ejemplo: Si la interfaz de usuario inhabilita la opción de pedir cartas cuando no es posible pedir cartas, no podrá testear el curso alternativo del punto 8 del caso de uso Jugar al Poker.

Requerimientos de diseño para esta versión:

- 1) Maximizar la modularidad y claridad del código. Para esto utilice el indicador que dice que ningún método debería tener más código que el que se puede visualizar en una pantalla.
- 2) Evitar la duplicación de código y métodos o porciones de código que realizan la misma tarea.
- 3) División física de las clases en paquetes.
- 4) División lógica.
- 5) Uso del patrón de diseño “Fachada”.
- 6) Aplicar el principio Experto
- 7) Utilizar una arquitectura MVC.
- 8) Utilizar polimorfismo donde corresponda.
- 9) Utilizar manejo de excepciones.

Notas

Las posibles omisiones, ambigüedades o contradicciones que surjan del estudio de los requerimientos detallados en este documento serán analizadas y corregidas en clase durante el curso.

Se pide entregar

- Implementación del sistema en Java con interfaz de usuario gráfica cumpliendo con todos los requerimientos funcionales y de diseño solicitados.
- 2 diagramas de Clases:
 - Un diagrama de clases conceptual modelando el dominio del problema.
 - Un diagrama de clases de diseño (o más de uno si lo considera apropiado) que incluya a todas las entidades que participan en la solución (modelo, vistas y controladores). **No es necesario agregar los atributos y los métodos al diagrama de diseño.**
- Autoevaluación de errores: Descripción breve de aquellos requerimientos funcionales o de diseño que faltan o no funcionan correctamente y/o pueden ser mejorados.

Distribución del puntaje

Concepto	Pts.
Funcionalidad: Implementación de la funcionalidad solicitada en Java	(-40 a 0)
Diagrama conceptual de domino.	1
Diagrama de diseño	2
División lógica	5
Experto	8
Fachada y arquitectura	2
MVC	5
Observador y manejo de eventos	5
Manejo de excepciones	2
Polimorfismo	10
Total:	40

Atención: que la solución sea solo funcionalmente correcta no implica que el obligatorio este correcto pues lo que se evalúa es la correcta aplicación de los conceptos, principios y patrones de diseño indicados. Si la solución realiza una implementación parcial a nivel funcional de los casos de uso solicitados se restarán los puntos que correspondan en cada caso de uso.

En caso de que la solución presentada aplique otros patrones o principios no vistos hasta el momento en clase o utilice elementos del lenguaje no vistos en clase no formarán parte de la evaluación, y deberá asegurarse de que su aplicación no viole los puntos anteriores.

Defensa

La defensa del trabajo intenta:

- Evaluar el conocimiento general de los integrantes del grupo sobre la solución propuesta. Todos los integrantes deben conocer toda la solución.


- Evaluar el aporte individual al trabajo por parte de cada uno de los integrantes del equipo.
- El mecanismo de defensa se determinará al momento de la entrega, pudiendo ser el mismo escrito o en el laboratorio. En ambos casos se verificará el aporte al trabajo de ambos integrantes.

RECORDATORIO: IMPORTANTE PARA LA ENTREGA

- **Obligatorios**

La entrega de los obligatorios será en formato digital online, a excepción de algunas materias que se entregarán en Bedelía y en ese caso recibirá información específica en el dictado de la misma.

Los principales aspectos a destacar sobre la **entrega online de obligatorios** son:

1. Ingresá al sistema de Gestión.
2. En el menú, seleccioná el ítem “Evaluaciones” y la instancia de evaluación correspondiente, que figura bajo el título “Inscripto”.
3. Para iniciar la entrega hacé clic en el ícono: 
4. Ingresá el número de estudiante de cada uno de los integrantes y hacé clic en “Agregar”. El sistema confirmará que los integrantes estén inscriptos al obligatorio y, de ser así, mostrará el nombre y la fotografía de cada uno de ellos. Una vez agregados todos los integrantes, hacé clic en “Crear equipo”.

Cualquier integrante podrá:

- **Modificar la integración del equipo.**
- **Subir el archivo de la entrega.**

5. Seleccioná el archivo que deseás entregar. Verificá el nombre del archivo que aparecerá en la pantalla y hacé clic en “Subir” para iniciar la entrega. Cada equipo (hasta 2 estudiantes) debe entregar **un único archivo en formato zip o rar** (los documentos de texto deben ser pdf, y deben ir dentro del zip o rar). El archivo a subir debe tener **un tamaño máximo de 40mb**

Cuando el archivo quede subido, se mostrará el nombre generado por el sistema (1), el tamaño y la fecha en que fue subido.

6. El sistema enviará un e-mail a todos los integrantes del equipo informando los detalles del archivo entregado y confirmando que la entrega fue realizada correctamente.
7. Podés cerrar la pestaña de entrega y continuar utilizando Gestión o salir del sistema.
8. La **hora tope para subir el archivo será las 21:00** del día fijado para la entrega.
9. La entrega se podrá realizar desde cualquier lugar (ej. hogar del estudiante, laboratorios de la Universidad, etc).
10. Aquellos de ustedes que presenten alguna dificultad con su inscripción o tengan inconvenientes técnicos, por favor contactarse con la Coordinadora o Coordinación adjunta antes de las 20:00hs. del

día de la entrega, a través de los mails, alamon@ort.edu.uy o fernandez_ma@ort.edu.uy; o telefónicamente al 29021505 - int 1156 u 1138