

## Campus GameSoft

La empresa Campus GameSoft desea construir una aplicación web que le permita llevar el control de la comercialización de las licencias de uso de los videojuegos producidos y quiere sistematizar las siguientes actividades:

- **Gestión de clientes:** el aplicativo web deberá permitir registrar los clientes para así obtener los diferentes beneficios que la compañía ofrece por fidelización.
- **Gestión de Video Juegos:** el programa debe permitir que se puedan gestionar las diferentes ofertas de videojuegos de los que puedan adquirir una licencia de uso.
- **Compra de Video Juegos:** el aplicativo web deberá permitir realizar la compra de video-juegos (Licencia de uso) a través de este módulo de la aplicación.
- **Sistema de fidelización:** el aplicativo web debe permitir guardar puntos por cada compra que realicen sus clientes registrados en la plataforma.

Para la realización del Front-End de esta aplicación usted es contratado por Campus GameSoft para llevar a cabo el respectivo desarrollo; el departamento tecnológico de la empresa especifica que, como requerimiento principal, el stack tecnológico para desarrollar dicho software es el siguiente:

- Para la construcción se debe utilizar HTML.
- Para la maquetación web se puede utilizar un framework de css como bootstrap o puede implementar sus propias reglas de estilo.
- La lógica de la aplicación web debe utilizar JavaScript como lenguaje funcional.

Requerimientos funcionales de cada módulo:

### **Gestión de clientes**

Para este módulo usted deberá desarrollar una interfaz de usuario que permita **registrar, modificar, listar y eliminar clientes**. este módulo deberá contener un buscador que le permita encontrar clientes ya sea por su nombre, apellidos o documento de identidad; la información que se debe manejar por cada cliente es la siguiente:

- Número de identificación
- Nombres
- Apellidos
- Teléfono
- Correo electrónico
- Fecha de nacimiento
- Nacionalidad

### **Gestión de Video Juegos**

Para este módulo, usted deberá crear una interfaz de usuario que le permita **crear y eliminar** videojuegos. La información que se maneja para cada elemento es la siguiente:

- ID. ese campo puede ser generado automáticamente por el sistema.
- Nombre del video juego
- Temática (Aventura, Ciencia Ficción, Fantasía, Terror)
- Valor Licencia
- Puntos para fidelización

### **Compra de Video Juegos**

Este módulo deberá permitir que cada uno de los clientes que se encuentran registrados en la plataforma puedan adquirir Video juegos, el proceso que se debe tener en cuenta en este módulo es el siguiente:

- Se debe seleccionar el cliente de la lista de registrados.
- Se debe seleccionar el videojuego que el cliente quiere adquirir.
- Al valor del video juego se le debe aplicar el impuesto del IVA 16% y un **impuesto especial del 4% sobre el valor antes del IVA.**
- Cuando finalice el proceso de compra el sistema mostrará el resumen de la compra y abonará los puntos para su fidelización.

**Módulo de fidelización**

Este módulo deberá permitir que se visualicen los puntos ganados por cada cliente

**Rúbrica de Evaluación**

El proyecto entrega las funcionalidades correctas de acuerdo a lo solicitado	10	El sitio web hace uso de Local Storage para almacenar algunos datos temporales	8	El sitio web hace uso de estructuras de datos de mediana complejidad como: Arrays u Objetos Literales	8	Aplica los conceptos de Programación Modular con las sentencias Import y Export	8	Presentación en público frente a sus compañeros de curso	6	Tiene una apariencia agradable a la vista y combinación de colores y distribución acordes al tema propuesto.	5	Entrega en CLASSROOM: Archivos del proyecto y URL de acceso directo a la aplicación en GIT Hub	5
--	----	--	---	---	---	---	---	--	---	--	---	--	---