

DESAFIO 1. F1 FANTASY

Introducción

Realizar una aplicación web llamada F1 Fantasy. Esta tarea se realiza por parejas de dos componentes, en casos excepcionales de tres personas mediante autorización previa de los profesores.

Resumen aplicación

Es un juego web en el que el objetivo es fichar a pilotos de F1 que se encuentran en parrilla actualmente en el que un jugador puede tener un piloto titular y un piloto suplente. Cada jornada (carrera de F1) el usuario puntuará según la clasificación del piloto.

Requisitos funcionales de la aplicación:

1) RF001. Pantalla Inicial:

Es de inicio de sesión en que se contará de los siguientes elementos

- Campo correo y contraseña
- Botón Iniciar Sesión y Registrarse

2) RF002. Pantalla de registro

- Campo nombre, apellidos, correo, contraseña y verificación de contraseña
- Un botón de Registrarse. Si las validaciones son correctas te llevará a la pantalla de inicio de sesión.

3) RF003. Pantalla de Inicio

- Constará de un menú con los siguientes elementos: Mercado, Clasificación, Tus Pilotos, Pilotos, Perfil y Administración.
- En el contenido de la pantalla se mostrará una sección de noticias donde se muestra el nombre de la siguiente carrera por disputarse, con el lugar donde se disputa el gran premio y una breve descripción de la carrera.

4) RF004. Pantalla tus pilotos

- Se mostrarán tus dos pilotos con su foto correspondiente proporcionada, en la parte inferior se mostrará el rol que tienen titular y el piloto suplente.

- En la parte inferior se debe mostrar un desplegable con el nombre de los dos pilotos y un botón de asignar titular.

5) RF005. Clasificación

- Se mostrarán los dos bot creados y tu jugador, con su Nick y su puntuación total.
- Se mostrarán ordenados de mayor a menor puntuación.

6) RF006. Perfil

- Tiene que tener los mismos elementos que la pantalla de registro con los datos cargados del usuario
- Debajo un apartado para modificar la contraseña del usuario.

7) RF007. Administración

- Constará de un botón “Lanzar Carrera” que lanzará la siguiente jornada.

Requisitos técnicos

RT001. Pantalla de Inicio de sesión

- Se comprobará que el correo está bien formado
 - Nombre de usuario tiene que estar formado por los caracteres A-Z a z 0-9 y _ como único carácter especial y una longitud entre 2 y 15 caracteres.
 - La parte del dominio tiene que contener un punto entre los últimos 3 y 4 caracteres.
 - Realizar todas las validaciones con expresiones regulares.
- En la pantalla de registro se deben cumplir las siguientes validaciones:
 - Campo nombre: entre 2 y 20 caracteres
 - Campo apellidos: entre 2 y 30 caracteres
 - Campo correo: deben cumplir las mismas validaciones que en la pantalla de inicio de sesión.
 - Campo Nick: debe tener entre 4 y 10 caracteres y no puede contener caracteres especiales salvo _.
 - Campo contraseña. Tiene que cumplir mínimo de 6 a 12 caracteres y puede contener los siguientes caracteres especiales *#\$. Tiene que tener una validación que se realiza carácter a carácter, en el momento que se introduzca uno se tiene que mostrar un mensaje en rojo en la parte inferior de que no cumple los requisitos, en el momento en el que alcance la longitud requerida se debe mostrar un mensaje en verde de que es válida
 - Confirmación contraseña, para pasar la validación debe ser igual que el campo contraseña

- Botón Registrarse: Debe comprobar todas las validaciones anteriores en forma de mensaje con cada uno de los campos que fallen en el registro o en caso de éxito debe llevarte a la ventana de inicio de sesión.
- Todas las validaciones deben realizarse mediante el uso de expresiones regulares.

RT002. Pantalla de inicio:

- En primer lugar, si es la primera vez que se inicia sesión debe iniciarse una carga de todos los objetos necesarios para el correcto funcionamiento de la aplicación.

RT003. Clasificación:

- Se debe realizar una tabla dinámica en html y rellenarla mediante js con los requisitos que se detallan en el requisito funcional de esta ventana.

RT004. Perfil:

- Los requisitos para la modificación de los datos es la misma para la ventana de registro con la única diferencia es que el Nick debe estar deshabilitado ya que no es editable.
- El botón modificar contraseña debe cumplir los mismos requisitos que la ventana de registro pero si se introduce la misma contraseña debe indicarse de que no puede introducirse la misma contraseña.

RT005. Administración:

- Debe lanzarse la siguiente carrera y actualizar la clasificación tanto de tus pilotos como de todos los pilotos, se debe actualizar el objeto "carrera" para que indique que ese gran premio ha sido disputado y actualizar las noticias de la ventana de inicio.

RT006. Tus pilotos:

- Se debe comprobar a la hora de asignar el piloto titular que no sea el que ya lo es en ese momento, en caso de error se debe indicar mediante un mensaje que es ya es el titular, en caso de éxito se debe mostrar el mensaje: *"El piloto X es ahora el titular para las siguientes carreras"*

Ayuda al desarrollo de la aplicación

Bocetos de la aplicación

A continuación, se detallan algunos ejemplos de cómo deberían ser algunas de las pantallas.

Pilotos		
Piloto	Información	Propiedad
No Image	Nombre Piloto	Jugador1
	Nacionalidad	Rol: Suplente
	Puntos	
No Image	Nombre Piloto	Jugador2
	Nacionalidad	Rol: Titular
	Puntos	
No Image	Nombre Piloto	Libre
	Nacionalidad	
	Puntos	
No Image	Nombre Piloto	Libre
	Nacionalidad	
	Puntos	

Ventana Pilotos.

Tus Pilotos

No Image

Nombre Piloto1

Rol: Titular

Piloto2

No Image

Nombre Piloto2

Rol: Suplente

Asignar Titular

Ventana Tus pilotos

Clasificación	
NOMBRE	PUNTUACIÓN
NICK1	30
NICK2	20
NICK3	10
Total de Grandes Premios disputados: 2	

Ventana Clasificación

Sugerencia de construcción de objetos

En el zip desafío1 uno se proponen estructuras de los objetos que deberán ser utilizados para construir la aplicación siempre siendo editables por parte del alumno, no es obligatorio seguir esa estructura.

Requisitos de Diseño de Interfaces Web

1. La generación de todo nuestro CSS lo vamos a hacer por medio de SASS.
2. Para este desafío vamos a utilizar como framework base: skeleton y haremos las modificaciones necesarias para conseguir nuestros objetivos. Estas modificaciones deben sobrescribir la hoja de estilo de skeleton, es decir, dejaremos su hoja tal cual.
3. Vamos a crear 2 estilos generales (o temas) para aplicar a nuestro sitio web. Estos estilos se podrán aplicar al mismo cambiando solo una clase del body. Como mínimo cambiará:
 - a. Un mismo menú de navegación se verá en formato de menú vertical y otro en formato de menú horizontal, dependiendo del estilo aplicado.
 - b. Los colores de los dos diseños.
4. Como documentación se debe entregar lo siguiente:
 - Guía de estilo.
 - Wireframes de las pantallas.
 - Mapa de navegación.

Evaluación

Parte DWC:

APARTADO	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
1	Se han realizado cada uno de los requisitos tanto técnicos como funcionales de la aplicación. Cada uno de los requisitos valen la misma puntuación, por cada uno que no funcione correctamente según sus subíndices será contado como no válido y se quitará su parte proporcional de la nota	6,5 Puntos
2	Se comprobará que se ha realizado el proyecto con una estructura correcta en el GITHUB con sus respectivas ramas por cada requisito como mínimo (siendo recomendable que para requisitos más grandes se divida en más). Cada rama creada debe empezar con el número de requisito y una	1 Puntos

	breve descripción. En cada commits debe indicarse la funcionalidad añadida o revertida si se diera el caso	
3	Se ha realizado el código de forma clara y bien encapsulado con una uniformidad en el nombramiento de métodos, variables y código bien formateado.	1 Punto
4	Defensa de 15 minutos con una demo (en directo no vale video) de la aplicación y ronda de preguntas	1,5 Puntos

Parte DIW:

APARTADO	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
1	Se ha realizado la documentación a entregar (wireframe ...) atendiendo al enunciado del ejercicio.	2,5 Puntos
2	Se ha realizado el código de forma coherente con la documentación entregada.	2,5 Puntos
3	Se ha utilizado SASS.	1,5 Puntos
4	Se ha utilizado Skeleton.	1 Punto
5	Se han realizado los 2 estilos.	1 Punto
6	Defensa	1,5 Puntos

Páginas de interés

Pilotos de F1: <https://formula1.lne.es/pilotos-f1/>

Grandes Premio: <https://formula1.lne.es/calendario-f1.html>