



Programación con tecnologías web

Parcial No. 1

Instrucciones generales

1. Lea completamente las instrucciones antes de iniciar
2. Suba el proyecto a un repositorio en su cuenta personal en GitHub
3. Genere un release antes del final de la clase, envíe la URL del repositorio via BloqueNeon

Descripción

TuEscuderiaDeConfianza es una aplicación que se encarga de manejar el inventario de una Escuderia Orakle de la Universidad de los Alpes. Su tarea es generar la interfaz de usuario para la aplicación. Debe contar con 2 vistas principales: el login y el home de la aplicación.

Para el desarrollo del parcial usted se conectara a un servicio backend que cuenta con tres endpoints: “/login”, “/parts”, y “/parts:id”. Todos los servicios deberán ser creados usando mockaroo. Los schemas para los dos servicios son los siguientes:

Schema Login:

Field Name	Type	Options
email	Email Address	blank: 0 %
password	Password	minimum length: 8 upper: 1 lower: 1 numbers: 1 symbols: 1 blank: 0 %
role	Boolean	blank: 0 %

Schema Parts:

Field Name	Type	Options
carMaker	Car Make	blank: 0 %
carModel	Car Model	blank: 0 %
carYear	Car Model Year	blank: 0 %
partName	Plant Common Name	blank: 0 %
description	Words	at least: 15 but no more than: 20 blank: 0 %
image	Dummy Image URL	size: 300 x 200 to 300 x 200 blank: 0 %
available	Boolean	blank: 0 %
price	Money	between: 100 and 500 in \$ blank: 0 %

Esta aplicación se debe desarrollar en REACT.



Programación con tecnologías web

Parcial No. 1

1. Componentes (80%)

LOGIN(20%)

Inicie creando un componente que se encargará del login de la aplicación. El resultado final debe verse lo más parecido a la Fig. 1. Como puede ver, el login consta de dos pasos, el primer paso debe solicitar el correo, el segundo debe mostrar el correo ingresado en la parte de arriba y solicitar la contraseña

<div><h3>Acceder</h3><p>Usa tu Cuenta de UniAlpes</p><div><input type="text" value="Correo electrónico"/></div><p>¿Olvidaste el correo electrónico?</p><div>Crear cuentaSiguiente</div></div>	<div><p><Coloque acá el correo previamente ingresado></p><div><input type="password" value="Ingresa tu contraseña"/></div><div><input type="checkbox"/> Mostrar contraseña</div><div>Siguiente</div></div>
---	--

Fig 1. Login de la aplicación

Antes de realizar el envío de la petición POST, usted debe realizar las siguientes validaciones: (i) el campo de email debe tener formato de correo y (ii) la contraseña debe tener por lo menos 6 caracteres. Su interfaz debe mostrar de forma clara si sucede un error durante el proceso de validación de datos.

Una vez que el usuario haya realizado correctamente el login, debe ser redirigido a la segunda vista de la pantalla asociada al home de la aplicación.



Programación con tecnologías web

Parcial No. 1

Inventario de Partes (30%)

El home de la aplicación se debe ver lo más parecido posible a la figura 2.

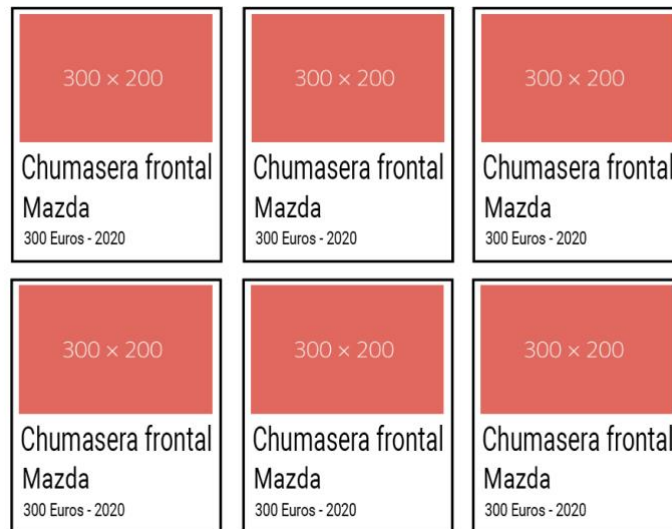


Fig 2. Home de la aplicación

Respecto a la vista de home, estará dividida en dos vistas. Las primera parte contendrán una matriz donde se puedan ver todas las partes disponibles. Cada parte debe ser mostrada en un [Card](#) y contendrá una imagen, su nombre, la marca de carro que corresponde, su precio y el año. Una vez el usuario haga click en alguna de las partes, se debe redirigir a una nueva vista que muestre el detalle.

DETALLE DE CADA PARTE (30%)



Como se pudo dar cuenta, el login retorna un rol de usuario. En el caso que el rol recibido sea "true" la página debe mostrar el detalle de las partes haciendo uso de campos de texto



Programación con tecnologías web

Parcial No. 1

editables (<input>). Si el rol es diferente los detalles se deben mostrar como texto puro (<p>).

Implemente el patrón maestro – detalle para visualizar los dispositivos de cada cuarto. El usuario puede seleccionar cualquier libro y podrá observar los detalles asociados.

2. I18N (10%) – Puede ser entregado fuera de clase (Domingo Media Noche)

Los *labels* estáticos de la aplicación deben ser internacionalizables. Asegúrese de soportar al menos dos idiomas (inglés y español).

3. README (10%) – Puede ser entregado fuera de clase (Domingo Media Noche)

Agregue a su repositorio un archivo README que contenga un paso a paso para la ejecución de su parcial junto con un reporte de las decisiones y explicando el proceso de desarrollo de su parcial. Debe mencionar los componentes y elementos pertenecientes al ambiente de desarrollo de REACT que haya utilizado dentro de su solución.

Entrega trabajo en clase

Cuando finalice el parcial suba los cambios a su repositorio de GitHub

Haga un [release](#) en su repositorio con la etiqueta v1.0.0 y el título **parcial_1_clase**.

Suba el enlace del *release* como respuesta a la actividad **Parcial1** de Bloque Neón.

Tenga en cuenta que no se revisaran cambios después de este *release*.

OPCIONAL Entrega en casa

Si usted decide realizar en casa la entrega de los dos componentes finales de este examen en su casa, debe crear un nuevo release a más tardar el domingo a media noche. No es necesario realizar un nuevo envío.