

Quiz 2 – 2021 2

Objetivo

Usar el SDK de Firebase Database, HTML y JS para desarrollar una aplicación que permita almacenar registros para posteriormente usarlos.

Consigna

El grupo de desarrollo **Profes INC** está buscando una aplicación web que permita llevar un registro de las veces que un estudiante a participado en clase y así mismo poder visualizar el bono que dicho estudiante recibirá en la nota final del curso.

Para esto, la empresa ha hecho una convocatoria entre los estudiantes de Ecosistemas de Aplicaciones 20-2 para que desarrollen una aplicación con las siguientes características:

- La aplicación debe permitir registrar los cursos en que un estudiante está matriculado. Para ello se debe ingresar: nombre del estudiante, su código y el nombre de la materia.
- La aplicación debe mostrar un tablero de participaciones con tres categorías: Sin Bono – Bono Plata y Bono Oro.
- Una vez hecho un registro de matrícula debe aparecer en el tablero de participación una tarjeta con la información registrada previamente, el número de veces que el estudiante ha participado en dicha clase y dos botones; uno para incrementar el número de participaciones y otro para eliminar la tarjeta.
- Por defecto, todas las tarjetas de participación comienzan con 0 participaciones, y en la sección “Sin Bono” del tablero.
- Al presionar el botón “+” se debe incrementar en 1 el número de participaciones del estudiante en la materia relacionada en la tarjeta.
- Si el número de participaciones es mayor que 5 la tarjeta debe pasar a la categoría “Bono Plata”
- Si el número de participaciones es mayor que 10 la tarjeta debe pasa a la categoría “Bono Oro”.
- El paso de las tarjetas de una categoría a otra se debe dar de forma automática en cuanto se cumplan las condiciones para estar en dicha categoría.

Vista previa

La empresa espera algo como la siguiente ilustración como referencia.

NOTA: No necesariamente debe ajustarse a este diseño, pero sí debe tener las secciones *Sin bono*, *Bono Plata* y *Bono Oro*. Y cada tarjeta contener toda la información de matrícula, el número de participaciones y los botones para incrementar y borrar.

Profes Inc.

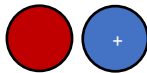
<i>Estudiante</i>	Matricular
<i>Código</i>	
<i>Curso</i>	

Sin Bono**Bono Plata +0,3****Bono Oro +0,5**

Ecosistemas de aplicaciones

Gary Oak
01923001

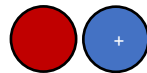
3



Ecosistemas de aplicaciones

Lyra Sapphire
01913005

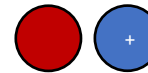
9



Diseñando con algoritmos

Dawn Perl
02023018

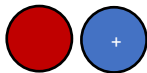
15



Fundamentos de programación

Ash Ketchum
02113029

5



Calificación

1. Existe comunicación entre la página web y Firebase: envía datos y recibe datos. **(1 punto.** 0.5 puntos la recepción y 0.5 puntos el envío).
2. La página permite realizar una matrícula, al hacerlo, aparece en la sección *Sin Bono*. **(1 punto).**
3. El componente de **Tarjeta** permite representar gráficamente las matrículas realizadas. **(1 punto).**
4. El componente de **Tarjeta** permite eliminar una matricula del tablero. **(1 punto).**
5. El componente de **Tarjeta** permite incrementar el número de participaciones, al llegar al número indicado, aparece en la sección correspondiente Sin Bono (>5)→ Bono Plata (>10)→ Bono Oro. **(1 Punto).**
6. **BONO EXTRA:** La aplicación no permite registrar dos veces el mismo estudiante en un mismo curso. **(1 Punto).**