


UT3: Inyección de dependencias Examen UT2	 Profesor: JSR	Asignatura: DESARROLLO WEB ENTORNO SERVIDOR
Alumno: _____		

La liga local de fútbol de Manzanares quiere desarrollar una nueva aplicación para gestionar a los jugadores y equipos que participan en la competición, los partidos que se disputan entre ellos y realizar diferentes estadísticas.

Durante la temporada se organizan diferentes partidos de los que se necesita registrar el resultado y calcular diferentes estadísticas como número de victorias, derrotas y empates de un equipo; equipo menos goleado; jugador con más goles, etc.

Equipos

Cada equipo tiene un nombre, un entrenador, una lista de jugadores y el número de victorias, derrotas y empates.

Se podrán crear, mostrar, modificar y eliminar cada uno de los equipos. Cada equipo tiene un máximo de 23 jugadores.

Jugadores

Cada jugador tiene un nombre, DNI, edad, posición en el equipo (portero, defensa...), estadísticas individuales (goles, asistencias, tarjetas amarillas, rojas) y valor de mercado.

Los jugadores se crearán y se podrán asignar a un equipo.

Los jugadores solo pueden ser mayores de 16 años para participar en la liga.

Partidos

Los organizadores pueden programar partidos entre dos equipos, registrando la fecha, lugar y equipos participantes.


Cada partido debe tener un resultado que registre los goles marcados por cada equipo.

Se debe controlar si el partido se ha jugado o está pendiente de jugarse.

Resultados

Al finalizar cada partido se debe:

- Registrar el resultado, los goles que ha marcado cada equipo y el número de incidencias que se han producido en ese partido


UT3: Inyección de dependencias Examen UT2	 Profesor: JSR	Asignatura: DESARROLLO WEB ENTORNO SERVIDOR
Alumno: _____		

- Actualizar el número de victorias, derrotas y empates de cada equipo.
- Actualizar las estadísticas de cada jugador que ha participado en ese partido. Habrá una página para mostrar los jugadores con más goles y los porteros menos goleados y una página donde se mostrará la información individual de cada jugador.
- Actualizar la clasificación general de la liga donde deben aparecer todos los equipos con el total de puntos que llevan en la competición, número de goles a favor y número de goles en contra. Habrá una página para mostrar esta información.

Si el resultado de un partido es un empate, se debe asignar un punto a cada equipo, si hay un ganador se le asignan 3 puntos y 0 al perdedor.

Entre los diferentes servicios que tenga nuestra aplicación, dentro del servicio de resultados podremos tener dos implementaciones:

- Resultados normales: asignará los puntos según el resultado del partido.
- Resultados avanzados: realizará todas las estadísticas de los jugadores que han participado en ese partido.

UT3: Inyección de dependencias Examen UT2	 Profesor: JSR	Asignatura: DESARROLLO WEB ENTORNO SERVIDOR
Alumno: _____		

EXAMEN

Una vez tenemos creada nuestra aplicación con todo lo solicitado anteriormente, nuestro cliente nos ha pedido los siguientes desarrollos.

1. Mercado de fichajes:

Cuando todos los partidos que estaban programados hayan terminado, se abrirá el mercado de fichajes.

Cada equipo tendrá un nuevo atributo que será el presupuesto que tiene para realizar fichajes y podrá realizar ofertas por los jugadores que pertenecen a otros equipos.

Si la oferta que ofrece el equipo por un jugador supera a su valor de mercado, este jugador pasará a formar parte de la plantilla de dicho equipo.

Si se realiza el fichaje, hay que actualizar el presupuesto del equipo.

2. Equipo ideal:

Se debe crear una nueva sección en la que aparecerán los mejores jugadores por cada una de las posiciones:

- El mejor portero será el portero del equipo con menos derrotas.
- El mejor defensa será aquel que menos amarillas tenga.
- El mejor centrocampista será aquel que tenga más asistencias.
- El mejor delantero será el que más goles haya encajado.

Crear un código limpio y comentado, ordenando las clases en cada uno de sus paquetes y haciendo uso de Thymeleaf para enviar los datos a la vista.

Se deberá entregar el proyecto de Spring Tools comprimido con el siguiente nombre:
EXAMEN_UT2_NOMBRE_APELLIDO1.zip

Podrá haber una defensa de la práctica entregada para validar que el alumno entiende toda la funcionalidad que ha realizado en su proyecto.