

EVALUACIÓN	Obligatorio 2	GRUPO	Todos	FECHA	Octubre 2022
MATERIA	Programación 2				
CARRERA	Analista Programador/Analista en Tecnologías de la Información				
CONDICIONES	<p>- Puntos: 30 - Fecha máxima de entrega: 24/11/2022</p> <p>LA ENTREGA SE REALIZA EN FORMA ONLINE EN ARCHIVO NO MAYOR A 40MB EN FORMATO ZIP, RAR</p> <p>IMPORTANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inscribirse - Formar grupos de hasta dos personas. - Subir el trabajo a Gestión antes de la hora indicada, ver hoja al final del documento: "RECORDATORIO" 				

Continuando el sistema realizado para el primer obligatorio, nuestro cliente nos pide desarrollar una segunda versión que incluya una aplicación Web ASP.NET Core 3.1 MVC con acceso mediante usuario y contraseña.

Cuando el usuario ingresa al sistema, será posible visualizar determinadas opciones dependiendo del rol que posea.

Se debe verificar que un usuario que no esté autenticado o no tenga permisos, no pueda acceder a las funcionalidades que no le corresponden. No podrá visualizar las opciones de menú ni acceder a ellas si ingresa a través de la URL correspondiente.

Entre las funcionalidades a desarrollar se encontrará la "Finalización de partido" que se describirá más adelante. A modo de recordatorio se detalla el criterio a seguir a la hora de definir el ganador de un partido.

Cuando un partido finaliza se dispara una lógica de cierre de partido que registre por única vez el resultado del partido. El partido debe poder indicar su resultado de la siguiente manera:

Para los partidos de fase de grupo:

- **"Ganador: [Selección ganadora]"**
- **"Empate"**

Para los partidos de fase eliminatoria:

- **"Ganador: [nombreSeleccion]"** si el partido se definió en tiempo de juego (90 + alargue).
- **"Empate en tiempo de juego. Ganador [nombreSeleccion] en tanda de penales"** si el partido se definió por penales.

Para calcular el resultado del partido se deberá tener en cuenta el siguiente criterio:

Para los partidos de fase de grupos: el resultado se desprende del análisis de los goles realizados por cada jugador registrados en las incidencias, pudiendo terminar empatado o dando como ganador al equipo que más goles haya convertido.

Para los partidos eliminatorios: el resultado debe analizar los goles registrados en las incidencias. Los goles realizados en tiempo de juego y los realizados en tanda de penales se registran de la misma manera, pudiendo identificar si un partido se definió por penales si su atributo lo indica.

Se pide:

Punto 1: Diagrama de clases del Dominio definitivo en el estándar UML (EN FORMATO ASTAH E INCLUIDO TAMBIÉN EN LA DOCUMENTACIÓN DIGITAL).

Punto 2: Implementación en ASP.NET CORE 3.1 / MVC con C#, utilizando Visual Studio 2019, de los siguientes ítems dependiendo del rol del usuario:

Usuario sin identificar:

- Login: Ingresará su usuario, su contraseña y en caso de que las credenciales sean válidas quedará autorizado a acceder a las funcionalidades correspondientes a su rol.
- Listado de todas las selecciones ordenadas por nombre, con los nombres de sus jugadores.
- Registrarse como usuario periodista.

Usuario Periodista:

El sistema debe contar con al menos un periodista precargado.

- Visualización de todos los partidos **Cerrados (ya jugado)**. Se mostrará Fecha del partido – Nombre País Selección 1 – Nombre País Selección 2
- Realizar una reseña de un partido ya jugado. Se mostrará título - Contenido - País selección 1 – País Selección 2
- Ver todas las reseñas que realizó. Se mostrará título - Contenido - País selección 1 – País Selección 2
- Logout.

Usuario Operador:

De los operadores se registra su nombre, apellido, email, contraseña y fecha en que comenzó a trabajar. Los operadores deberán estar precargados. No se debe implementar un alta de operador. Precargar al menos dos operadores.

- Visualización de todas las selecciones ordenadas por nombre con los nombres de todos sus jugadores.

-
- Visualización de todos los partidos (se muestra la misma información que para los periodistas).
 - Finalizar un partido. Se debe verificar que el partido no esté cerrado. En el momento del cierre se visualizará el resultado y se mostrará la siguiente información sobre el partido:

Para los partidos de la fase de grupo

- Fase
- Fecha
- Selección 1: nombre del país, goles de selección 1, amarillas de selección 1, rojas de selección 1
- Selección 2: nombre del país, goles de selección 2, amarillas de selección 2, rojas de selección 2

Resultado del partido: "Ganador": Nombre de la selección ganadora (si hubo), "Empate" si no ganó ninguno.

Para los partidos de la fase de eliminación se mostrará:

- Fase
- Fecha
- Si es cuartos, octavos, semifinal, final.
- Selección 1: nombre del país, goles de selección 1, amarillas de selección 1, rojas de selección 1

Tanto para los goles, como para las incidencias se mostrará el momento en que se produjeron.

- Selección 2: nombre del país, goles de selección 2, amarillas de selección 2, rojas de selección 2, penales

Tanto para los goles, como para las incidencias se mostrará el momento en que se produjeron y el jugador que la realizó.

Se indicará quién fue el ganador, si finalizó dentro del tiempo reglamentario (antes de los 90 minutos), si hubo alargue, si hubo penales.

- Visualizar todos los partidos jugados entre dos fechas que estén cerrados con sus selecciones, goles de cada una, cantidad de tarjetas amarillas y rojas de cada uno.
- Visualizar todos los periodistas. Se mostrarán ordenados por apellido ascendentemente, y en caso de que haya más de un periodista con el mismo apellido se mostrarán ordenados por nombre ascendentemente. Se deberán visualizar todos los datos del periodista (exceptuando la password): id, nombre, apellido, email. A cada periodista se le incluirá un link, a partir del cual se podrá ver un listado con las reseñas que realizó, ordenadas por fecha decreciente.

En las reseñas se incluirá la fecha del partido, si era de grupo se especificará el nombre del grupo, nombre de las dos selecciones que jugaron, y el texto de la reseña.

- Estadísticas:

-
- Dado el email de un periodista, mostrar los partidos con tarjeta roja que reseñó.
 - Mostrar la selección que hizo más goles. Si hay más de una selección con el número máximo de goles mostrar las empatadas.

<p>Nota: Mediante una precarga de datos, se deberá incluir la información necesaria que permita probar y/o utilizar los requerimientos solicitados en esta entrega.</p>
--

Importante

- Para esta segunda entrega, la interfaz de usuario se realizará utilizando un proyecto ASP.NET/MVC y para la lógica de negocio se debe utilizar un proyecto biblioteca de clases.
- Los requerimientos de la aplicación pueden sufrir ajustes durante el periodo de desarrollo que serán informados oportunamente por el docente a través del foro de aulas, y será responsabilidad del estudiante mantenerse informado.
- Se deberán incluir las validaciones que correspondan durante los ingresos para garantizar la consistencia del sistema. Se recomienda incluir comentarios al código para comprensión de la lógica más importante.

Punto 3: Deploy del proyecto en Somee.

Documentación en PDF:

- Portada en la que consten Número, Nombre y Apellido de cada integrante del equipo de obligatorio, grupo al que está inscripto, docente del grupo y foto de cada integrante del equipo.
- Diagrama de clases definitivo del Dominio del problema.
- Diagrama de casos de uso que incluya todas las funcionalidades solicitadas.
- Una planilla con los casos de prueba necesarios para probar la totalidad de la aplicación y evidenciar el testing.
- Código fuente COMENTADO de toda la aplicación. Solamente se incluirá el código fuente de las clases del dominio. Se deberán incluir los comentarios que considere relevantes.
- La documentación solicitada se entregará en un ÚNICO documento en formato PDF. Se incluirán los ajustes y mejoras a la primera entrega (si corresponde)

RECORDATORIO: IMPORTANTE PARA LA ENTREGA

➤ **Obligatorios** (Cap.IV.1, Doc. 220)

La entrega de los obligatorios será en formato digital online, a excepción de algunas materias que se entregarán en Bedelía y en ese caso recibirá información específica en el dictado de la misma.

Los principales aspectos a destacar sobre la **entrega online de obligatorios** son:

1. La entrega se realizará desde gestion.ort.edu.uy
2. Previo a la conformación de grupos cada estudiante deberá estar inscripto a la evaluación. **Sugerimos realizarlo con anticipación.**
3. **Deberán conformar el equipo en gestión para la entrega.**
4. Cada equipo (máximo 2 estudiantes) debe entregar **un único archivo en formato zip, rar** (los documentos de texto deben ser pdf, y deben ir dentro del zip o rar)
5. El archivo a subir debe tener **un tamaño máximo de 40mb**
6. Les sugerimos **realicen una 'prueba de subida' al menos un día antes**, donde conformarán el '**grupo de obligatorio**'.
7. La **hora tope para subir el archivo será las 21:00** del día fijado para la entrega.
8. La entrega se podrá realizar desde cualquier lugar (ej. hogar del estudiante, laboratorios de la Universidad, etc)
9. Aquellos de ustedes que presenten alguna dificultad con su inscripción o tengan inconvenientes técnicos, por favor contactarse telefónicamente o por los canales online disponibles con el Coordinador o con Coordinación adjunta **antes de las 20:00hs.** del día de la entrega

Si tuvieras una situación particular de fuerza mayor, debes dirigirte con suficiente antelación al plazo de entrega, al Coordinador de Cursos o Secretario Docente.