



Modalidad de competición 17:
Desarrollo Web
Plan de pruebas
Front-End y GUI

Índice

1. Introducción.....	2
2. Plan de pruebas.....	2
2.1. Definición de las pruebas.....	2
2.2. Programa de la competición.....	2
2.3. Esquema de calificación.....	3
3. Módulo V.....	3
3.1. Instrucciones de trabajo del módulo V.....	3
3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo V.....	6
3.3. Calificación del módulo V.....	6

1. Introducción

Este documento establece el plan de pruebas relacionado con la creación de la base de datos utilizada para la modalidad de competición 17: Desarrollo Web

El presente plan de pruebas está definido de acuerdo con las especificaciones contenidas en el documento de Descripciones Técnicas” previamente publicado

2. Plan de pruebas

2.1. Definición de las pruebas

El competidor tendrá que desarrollar una aplicación web, descrita en la documentación adjunta a este Plan de Pruebas, utilizando de manera segura los recursos suministrados y las herramientas y materiales permitidos.

El proyecto propuesto se realiza de manera individual dividida por 6 módulos evaluables independientemente y secuenciados de acuerdo al programa establecido.

2.2. Programa de la competición

La competición se desarrollará a lo largo de tres jornadas, dividida en módulos para facilitar su ejecución y evaluación, de acuerdo con el siguiente programa.

Módulo: Descripción del trabajo a realizar	Día 1	Día 2	Día 3	horas
Módulo I: Análisis y diseño del sitio web.	5			5
Módulo II: Speed Test	1			1
Módulo III: Backend. Implentación y accesos a la BBDD. Rest-API		5		5
Módulo IV: Speed Test		1		1
Módulo V: Frontend, GUI, pruebas y presentación.			5	5
Módulo VI: presentación.			1	1
TOTAL	6	6	6	

Cada día, al comienzo de la competición, el jurado informará a los competidores sobre las tareas a realizar y los aspectos críticos de las mismas. En esta información se incluirán obligatoriamente los equipos que necesiten ser contrastados con los del jurado, si procede.

2.3. Esquema de calificación

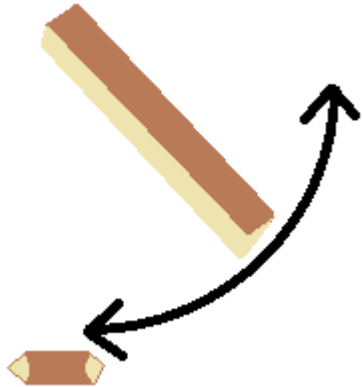
Para la evaluación de cada uno de los módulos se aplicarán criterios de calificación de acuerdo con el siguiente esquema:

Criterios de evaluación		Módulos						Total
		I	II	III	IV	V	VI	
A	Diseño de la aplicación.	10				6		16
B	Elementos multimedia.	5	1		1	3		10
C	Base de Datos.	5		5				10
D	Programación en el servidor.		1	18	1			20
E	Programación en el cliente.		1		1	20		22
F	Diseño de la interfaz web.	5	1		1	5		12
G	Despliegue en el servidor.	1	1	1	1	1		5
H	Presentación.						5	5
	TOTAL	26	5	24	5	35	5	100

3. Módulo V

3.1. Instrucciones de trabajo del módulo V

MÓDULO I: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	<p>Aunque actualmente en el mundo la población está aumentando, es muy notable el descenso de población en ciertos países, como por ejemplo, España. Este descenso de población, además de preocupante por diferentes motivos socioeconómicos, es especialmente significativo en el caso de poblaciones pequeñas, lo que se llama la “España vaciada” que no es más que una forma de llamar a las las zonas España más deshabitadas.</p> <p>La población de estos municipios y aldeas se desplaza en busca de trabajo a ciudades de mayor tamaño quedando en estas zonas una población envejecida con pocos recursos y con una pérdida de poder adquisitivo más acuciante.</p>

	<p>Por eso, tu labor durante estos días es ayudar a mejorar esta situación desarrollando un sitio web que permita la difusión y publicitación de las bondades y encantos de estas localizaciones.</p> <p>Esta web se creará utilizando las tecnologías de desarrollo web “HTML, JS, PHP, CSS” teniendo en cuenta que deben poder visualizarse en pantallas de diferentes tamaños incluyendo tanto PC como dispositivos móviles.</p>
Tareas:	<p>En los pueblos, suelen tener juegos tradicionales pero actualmente es complicado ver personas jugándolos ya que cada vez se usan más medios digitales.</p> <p>Por esa razón, vamos a unir las dos formas de jugar. Se pretende crear un juego en la Web que simule una versión modificada del “Tranco”. En la versión original se utiliza un listón de madera de un brazo de largo y un trozo de madera del tamaño de la palma de la mano cilíndrico y afilado en los extremos llamado popularmente como tranco. Con el listón se golpea en el extremo del tranco haciéndolo saltar y, una vez en el aire, se vuelve a golpear para lanzarlo lo más lejos posible.</p> <p>En nuestro caso, en la versión modificada, que debes programar, en lugar de lanzarlo lejos se pretende que se lance contra una diana. Las instrucciones de como debe visualizarse son las siguientes:</p> <p>Inicialmente se debe mostrar un listón en la parte izquierda de la pantalla que gira simulando el movimiento de la mano subiendo y bajando el palo. Igualmente, en la parte inferior debe aparecer un tranco. La flecha de la imagen no debe aparecer se ha dibujado solamente para ayudar a ver el movimiento del listón. En el fondo, centrada, debe aparecer una diana con 5 círculos concéntricos que deberás crear tú. Como background debes utilizar una imagen de pueblo de las suministradas.</p>  <p>El listón estará oscilando continuamente hasta que se pulse con el ratón. En ese momento el listón dejará de oscilar y el tranco saltará hacia el centro de la pantalla sin parar de girar sobre sí mismo.</p>

Desde la posición inicial en el suelo hasta el centro de la pantalla el tranco debe aumentar progresivamente hasta el triple de su tamaño original.

Cuando el tranco llegue al centro de la pantalla aparecerá una barra horizontal, en forma de rectángulo con los bordes redondeados, sobre él con un cursor que se mueve alternativamente de izquierda a derecha. La barra tendrá un degradado de rojo en los extremos a verde en el centro.

Al pulsar con alguna tecla del teclado el listón golpeará el tranco y lo lanzará contra la diana.

Al lanzar el tranco, éste reducirá progresivamente su tamaño hasta un tercio de su tamaño original.

Tanto el listón mientras está oscilando, como la barra tendrán un valor máximo de 5000 puntos cada uno que se darán en la posición media de la oscilación y un mínimo de 0 que se darán en los extremos, es decir, si se pulsa el ratón en la mitad del arco se obtendrán 5000 puntos, si se pulsa en cualquiera de los extremos, 0 puntos y en cualquier otra parte, proporcionalmente al lugar donde se pulse. Igualmente con la pulsación de la tecla en la barra horizontal.

La puntuación obtenida será la suma de los dos golpes y definirá la posición en la diana.

Si es menos de 4000 estará en el círculo exterior, menos de 7000, en el siguiente, menos de 9000 en el tercero, menos de 9500 en el segundo y 9500 o más en el central.

El punto de cada círculo donde golpee el tranco debe ser aleatorio.

La puntuación debe verse en la parte superior de la pantalla y debe incrementarse progresivamente en cada golpe.

Cuando se calcule la puntuación se moverá hasta el centro de la pantalla haciéndose grande junto con un cuadro de texto para introducir el nombre del jugador.

El nombre del jugador junto con su puntuación se verá sobre un listado a la derecha de la pantalla con el top 10, esta lista se verá permanentemente.

Se deben diferenciar claramente los tres primeros puestos de los demás.

En cualquier momento se debe poder reiniciar el juego mediante un botón.

Todos los textos y el botón deben resaltarse para que se vean

	con aspecto de controles de juegos.
Duración:	Este es un módulo de 5 horas.
Información adjunta:	<ul style="list-style-type: none"> • Para la parte servidor. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Guarda todos los ficheros creados en un directorio llamado XX_src/juego/ en el escritorio de tu equipo donde XX es tu número de competidor. - El sitio web lo debes instalar en el servidor que es donde se evaluará teniendo en cuenta que debes crear una copia de la estructura de directorios y ficheros HTML en el directorio /var/www/html/modulo5 - Si el sitio web no está correctamente desplegado en el servidor, debes dejar tu versión local disponible y accesible para que el jurado pueda acceder a ella.
Observaciones:	<ul style="list-style-type: none"> - Si acabas una tarea puedes comenzar con la siguiente. Los tiempos son orientativos para indicar cuando se va a evaluar cada uno de los documentos.

3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo V

- A. Se ha diseñado un juego como el indicado en la especificación
- B. Los elementos multimedia se han adaptado para que sean coherentes entre ellos
- E. Se ha programado las diferentes funciones del juego que se han solicitado como el movimiento del listón, del tranco y las barras tal y como se especifica en el enunciado.
- F. Se ha utilizado CSS adecuadamente para la creación del Layout.
- G. Se ha desplegado la aplicación.

3.3. Calificación del módulo V

MODULO V: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
A	Diseño de la aplicación	-	6
B	Elementos multimedia	-	3
E	Programación en el cliente	-	20
F	Diseño de la interfaz web	-	5
G	Despliegue de la aplicación	-	1
TOTAL			35

El módulo actual se calificará el segundo día de competición cuando hayan acabado todos los participantes.