



Modalidad de competición 17:

Desarrollo Web

Plan de pruebas

BackEnd. Implementación y acceso a la
BBDD. Rest-API

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 III.....	3
3.1. Instrucciones de trabajo del módulo III.....	3
3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo III.....	6
3.3. Calificación del módulo III.....	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 III

3.1. Instrucciones de trabajo del módulo III

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>El sitio web constará de una parte servidor que será la que suministrará el sitio web base junto con los datos dinámicos ya que servirá de intermediario entre el frontEnd y la base de datos. No se debe hacer nada con el sitio frontEnd salvo que se indique explícitamente. Este sitio web será independiente. Se pide:</p> <p>Programar una primera pantalla con un acceso privado y la posibilidad de registro como ciudadano diferenciado con usuario y password.</p> <p>Deben existir por defecto 2 usuarios aparte de los que tú crees:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un administrador con acceso “usrAdmin:pwdAdmin” • Un alcalde con acceso “usrAlcalde:pwdAlcalde” <p>En la primera pantalla, tras el acceso privado, se verán los datos del municipio, por todos los usuarios.</p> <p>Si un administrador gestiona varios pueblos, al principio le saldrá una selección de los pueblos que administra y elegirá el que quiera gestionar. usrAdmin debe tener dos pueblos diferentes.</p> <p>Si no existen datos del pueblo se crearán por un administrador con una opción Añadir municipio.</p> <p>Al crear un nuevo municipio se pondrá un nombre por defecto y se creará un usuario alcalde que será el gestor.</p> <p>Este municipio no estará visible hasta que el alcalde no le cambie el nombre por defecto o lo haga visible.</p> <p>Si se accede como administrador o alcalde se podrán modificar los datos del pueblo (nombre del alcalde, concejales y los tres números de vecinos).</p> <p>Solamente el alcalde puede modificar el nombre del pueblo.</p> <p>Un usuario cualquiera podrá registrarse y elegir el pueblo al que quiere pertenecer. A partir de ese momento ya podrá entrar en la parte privada y ver los datos del pueblo.</p> <p>Todos los usuarios podrán ver los eventos próximos disponibles en su pueblo y apuntarse a ellos.</p>

	<p>Solamente los gestores podrán ver el listado de personas apuntadas a un evento.</p> <p>Si un ciudadano está apuntado a uno o varios eventos, al principio le aparecerá el dinero total que se va a gastar en ellos.</p> <p>Los gestores podrá crear, modificar y cancelar eventos. Si se crea un evento, se creará una noticia de tipo “Evento”. Si se modifica un evento, se creará una noticia de tipo “Información” indicando que se ha modificado este evento y el motivo. Si se cancela, se creará una noticia de tipo “Aviso” junto con el motivo, todas ellas en el bando municipal.</p> <p>En el bando municipal aparecerán todas las noticias que se hayan creado sin restricción. Se usarán colores para distinguir los diferentes tipos de noticias junto con un icono que las identifique. Puedes elegir los colores que desees pero el tipo de noticia “Urgente” debe verse en rojo.</p> <p>Solamente los gestores pueden crear y modificar noticias del bando. No podrán eliminarlas.</p> <p>Todas las listas estarán paginadas pudiendo elegir ver 10, 25, 50 o 100.</p> <p>Los gestores podrán crear nuevos bailes y los ciudadanos podrá inscribirse o borrarse de ellos. El ciudadano puede elegir si quiere bailar de hombre o de mujer indistintamente.</p> <p>Debes crear una Rest-API en JSON para comunicar las operaciones del Back-End con las del Front-End.</p>
Duración:	<p>Este es un módulo de 5 horas. Se recomienda realizar la programación de cada uno de los accesos de PHP a la base de datos seguido de la creación de cada uno de los ficheros JSON para el Rest-API e implementar cada comunicación de cada JSON con la interfaz Front-End para tener el mayor número de funcionalidades posible al terminar</p>
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/back/ 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/modulo3 - 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 III

- C. Realiza las consultas a la base de datos que se siguiendo las especificaciones
- D. Crea una Rest-API adecuada a las especificaciones utilizando los recursos Backend indicados en las especificaciones
- G. Realiza el despliegue de la aplicación en el servidor

3.3. Calificación del módulo III

MODULO III: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
C	Bases de datos	-	5
D	Programación en el servidor	-	18
G	Despliegue de la aplicación	-	1
TOTAL			26

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