

RETO COLOMBITRADE DE PROGRAMACIÓN

INTRODUCCIÓN

La participación en esta competición implica la lectura y aceptación de estas bases.

o **Objetivo del reto**

El objetivo es identificar los talentos y desarrolladores con potencial en aplicaciones JAVA en ambientes móviles, para ser incorporados en una empresa joven con oficinas en Colombia y Brasil.

o **Público al que va dirigido**

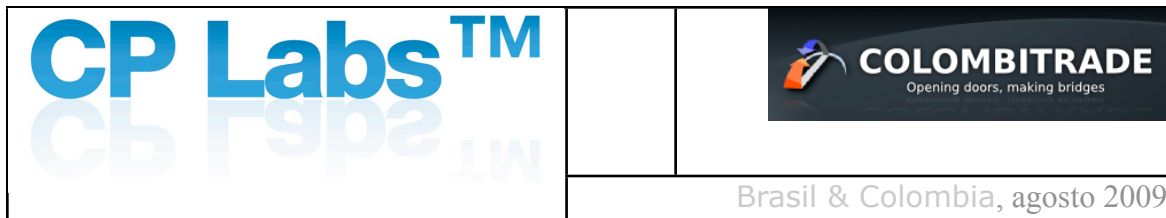
Está dirigido a todas las personas registradas en Campus Party, que hayan diligenciado el formulario de CP Labs, sin importancia de su nivel de conocimientos o experiencia. No existe restricción alguna a la nacionalidad de los aspirantes, al lugar donde se haya realizado el trabajo o al idioma empleado ni a la edad de los participantes. No obstante, el reto está destinado a residentes en Brasil o Colombia.

PROYECTOS

Implementar una pequeña aplicación móvil en J2ME o JavaFX para intercambiar información simple entre usuarios. Para ponerle algo de picante a la cosa, incluir la posición GPS de los usuarios y mostrarla con Google Maps en una aplicación web externa. El proyecto presentado podrá estar realizado por cualquier número de personas que conformen un grupo, sin restricciones en el número de componentes ni en la composición del mismo. Será condición necesaria para poder participar que al menos uno de los miembros del grupo esté registrado en CP Labs, así como haber rellenado la ficha de CP Labs (que contiene datos sobre los conocimientos técnicos de la persona) de la forma más completa posible.

Los proyectos que envíen los participantes deberán ser una aplicación desarrollada en JAVA, que deberá poder ejecutarse al menos sobre un terminal celular (cualquier marca) o su emulador disponible. De ningún modo limita la creatividad de los aspirantes, no obstante, los participantes no enviar aplicaciones que:

- (1) puedan infringir derechos de propiedad de terceras partes, tales como derechos de autor, marcas de productos, patentes, secretos industriales u obligaciones de confidencialidad;
- (2) puedan perjudicar a alguna persona o propiedad
- (3) puedan violar el derecho a la intimidad de alguna persona;
- (4) contengan material de carácter pornográfico u obsceno;



(5) sugieran o fomenten alguna actividad ilegal. El participante garantiza ser el propietario de sus contenidos aportados.

CP Labs se reserva el derecho a rechazar la participación de cualquier Participante cuya aplicación aportada contengan alguno de los puntos mencionados anteriormente.

ESPECIFICACIONES

La aplicación debe cumplir las siguientes especificaciones:

Caso de uso 1: Inicio de sesión

Permitir el acceso del usuario a la aplicación, utilizando usuario y password.

Caso de uso 2: Lista de contactos

Cuando el usuario se logea, lo primero que se le presenta es la lista de usuarios registrados.

Caso de uso 3: Enviar solicitud

Cuando el usuario hace click sobre un usuario registrado en la lista de contactos, se presenta un menú de 3 opciones:

1. Solicitar cita,
2. Solicitar Posición,
3. Enviar Saludo.

Cuando el usuario selecciona una de las tres opciones, se envía al respectivo contacto la solicitud y la posición GPS actual de quién solicita.

Caso de uso 4: Atender solicitud

Cuando un usuario se ha autenticado (CU1), el sistema monitorea constantemente si tiene solicitudes pendientes, cuando se detecta una solicitud, se le presenta al usuario un menú de dos opciones:

1. Aceptar solicitud: se le pide que ingrese un texto de respuesta,
2. Rechazar solicitud: no se pide más información.

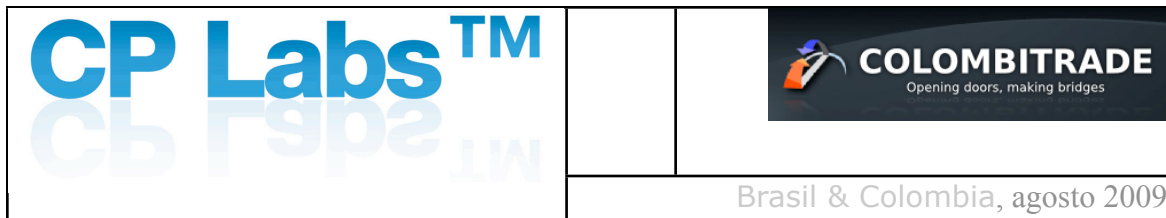
El sistema envía la respuesta y la posición GPS del usuario al servidor y al usuario solicitante.

Caso de uso 5: Monitor GPS

Es una página web con el Mashup de Google Maps, que muestra en tiempo cuasi real la posición de todos los usuarios que han interactuado en la última hora.

Notas:

- Todas las interacciones deben quedar almacenadas en una base de datos en un servidor central, que incluya, usuario que envía, usuario que



responde, posición GPS de cada uno, solicitud, respuesta y timestamp de la operación.

- Los celulares deben tener GPS o soportar algún modo de obtener la posición (opcional).
- La lista de usuarios puede registrarse directamente en la base de datos para no tener que implementar casos de uso no relevantes para el reto principal.

PRESENTACIÓN Y PLAZOS

Las fechas relativas a esta competición son las siguientes:

- 20 de Agosto. (00h) Se cierra la competición.
- 24 de Agosto. Se anuncian los finalistas, que entrarán en un proceso de selección en la empresa
- Septiembre. Se falla la competición y se entregan el premio (fecha y lugar por anunciar)

El proyecto deberá ser entregado antes de las 23:59 hs (-5:00 GTM) del 20 de Agosto. La entrega se realizará a través de la ficha del reto de la web de CP Labs con los siguientes contenidos, incluidos en un ZIP:

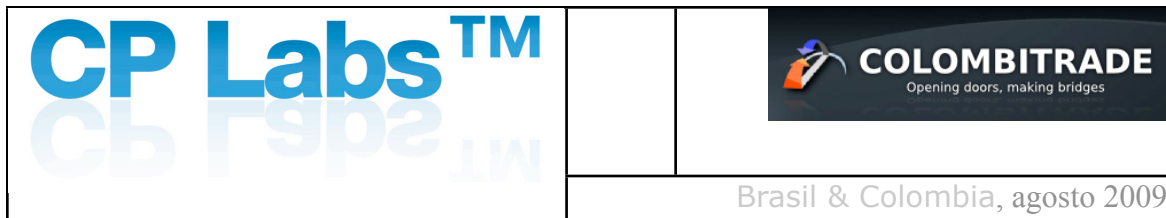
- Formulario del reto (incluido en el material)
- 3 capturas del proyecto
- Código fuente
- La propia aplicación, con instrucciones para ser ejecutada en un entorno de pruebas

EVALUACIÓN

Un equipo mixto formado por miembros de CP Labs y Colombitrade, evaluarán los proyectos, escogiendo los finalistas y el ganador, teniendo en cuenta los siguientes criterios para evaluar los proyectos presentados:

- Flexibilidad, eficiencia, escalabilidad de la arquitectura
- Calidad del código (reusabilidad, eficiencia, claridad, documentación, código sintético y uso de estándar de codificación java)
- La usabilidad
- La calidad del producto final
- Cumplimiento de los requerimientos funcionales
- Funcionalidades adicionales incluidas en el desarrollo (que no bajen calidad del desarrollo)

La decisión del jurado es inapelable.



PREMIOS

En un evento específico organizado para la ocasión, en septiembre se fallará el reto y se hará entrega del premio al ganador, que consistirá en:

Los finalistas que así lo deseen pasarán un proceso de selección para cubrir varios puestos de desarrollador en Colombitrade, con categorías y sueldos en base a los conocimientos y experiencia del finalista. Dicho proceso, es voluntario y será tutelado por CP Labs. Las categorías a cubrir son:

- Prácticas empresarias
- Desarrolladores Junior
- Desarrolladores Advanced
- Desarrolladores Senior

DERECHOS DE AUTOR

El contenido de los materiales que se presente al premio, así como todos los datos, documentación e información de cualquier clase que se suministre por los participantes con ocasión del concurso deben ser publicados con una licencia libre (licencia libre reconocida por OSI, Creative Commons, etc). La autoría de las obras será de los autores y estos entienden y aceptan las condiciones de la licencia libre que escojan. Se recomienda en todos los casos una licencia Creative Commons (cc-by-sa) o equivalente.