

## Actividad – Carrito de la compra agooodshop

### Objetivos

En esta actividad debes programar la funcionalidad de carrito de la compra de una tienda online ficticia. Aquí pondrás en práctica:

- Llamadas a una API
- Manejo y modificación del DOM
- Programación orientada a objetos

Aunque la tienda es ficticia, la manera de enfocar esta actividad y lo que se requiere no difiere mucho a cómo funciona el mundo real.

### Pautas de elaboración

El corazón del carrito de la compra debe ser una clase carrito que es quien se encargue de guardar la información y hacer los cálculos. Te recomiendo que empieces por ahí y una vez la tengas lista empieces a maquetar y conectarte a la API. **La clase carrito no debe conocer nada acerca del documento HTML ni interactuar con el DOM**, simplemente sabe hacer cálculos.

Estos son algunos de los métodos que debe tener la clase carrito (tómalo a modo de guía, puedes añadir otros métodos si lo necesitas):

```
class Carrito {  
    constructor(productos) {  
    }  
  
    actualizarUnidades(sku, unidades) {  
        // Actualiza el número de unidades que se quieren comprar de un producto  
    }  
  
    obtenerInformacionProducto(sku) {  
        // Devuelve los datos de un producto además de las unidades seleccionadas  
        // Por ejemplo  
        // {  
        //     "sku": "0K3QOS0V4V",
```

```

    //    "quantity": 3
    // }
}

obtenerCarrito() {
    // Devuelve información de los productos añadidos al carrito
    // Además del total calculado de todos los productos
    // Por ejemplo:
    // {
    //    "total": "5820",
    //    "currency": "€",
    //    "products" : [
    //        {
    //            "sku": "0K3Q0SOV4V"
    //            ..
    //        }
    //    ]}
    // }
}
}

```

Los productos vendrán de una API, puedes elaborar tu mismo una API gracias a la página <https://jsonblob.com/>, pegando un JSON, guardándolo y pudiéndolo consultar posteriormente como si fuese una api <https://jsonblob.com/api>

Este es un JSON que te puede servir para montar tu API:

```

{
  "currency": "€",
  "products": [
    {
      "SKU": "0K3Q0SOV4V",
      "title": "iPhone 13 Pro",
      "price": "938.99"
    },
    {
      "SKU": "TGD5X0RY1L",
      "title": "Cargador",

```

```

    "price": "49.99"
  },
  {
    "SKU": "I0KW9BQ9F3",
    "title": "Funda de piel",
    "price": "79.99"
  }
]
}

```

Como verás en la rúbrica, la maqueta en esta actividad no es lo más importante, por lo que no deberías dedicar más tiempo del necesario a ella. Simplemente se requiere que se pueda ver por pantalla algo que permita ver e interactuar con el carrito.

Una vez tengas la maqueta y la clase Carrito, tendrás que escribir código para:

- Crear nuevos elementos en el DOM: Listado de productos.
- Escuchas de ciertos eventos: número de unidades por cada uno de los productos.
- Transformaciones del DOM. Actualización del apartado TOTAL cada vez que se realiza un cambio.

### Extensión y formato

Se debe entregar una carpeta de proyecto comprimido, en ella un archivo index.html y el resto de los archivos que consideres necesarios.

### Rúbrica

Carrito de la compra agoodshop	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Creación de una clase carrito para la realización de cálculos y guardado de información.	4	40%
Criterio 2	Listado de productos, interacción con botones, actualización del total.	4	40%
Criterio 3	Creación de API y petición de productos a ella.	1	10%
Criterio 4	Correcta maquetación para mostrar los elementos en pantalla.	1	10%