

Crea una página web que cumpla con los requisitos que se especifican a continuación. El diseño de la página será lo más sencillo posible ya que el objetivo de esta práctica no es tanto la apariencia de la página como la parte dinámica de la misma.

1. La página será una frutería online.
2. El usuario tendrá a la vista todas las frutas(mínimo 10) disponibles identificadas por una imagen con el nombre de la fruta debajo y el precio por kilo.
 - 2.1. Cada vez que se pulse en una imagen se añadirá un kilo de la fruta en cuestión a la compra del usuario.
 - 2.2. Se irá acumulando también el dinero que se va gastando(la relación entre dinero y frutas no hace falta que se guarde, basta con mantener el dinero gastado por un lado y los kilos de frutas por otro).
3. Al final de la página habrá una caja de texto vacía y un botón para finalizar el pedido.
 - 3.1. Al pulsar dicho botón, se mostrará en la caja de texto toda la compra.
 - 3.2. Cada tipo de fruta aparecerá solo una vez con los kilos que se hayan añadido. Se ordenarán las frutas por orden alfabético inverso.
 - 3.3. Cada artículo y sus kilos aparecerán en una línea diferente.
 - 3.4. Tras todas las frutas aparecerá el precio final.
 - 3.5. Como última línea se mostrará el precio medio por kilo de fruta(sin separar por tipos de fruta).
4. El aspecto final de la compra será algo similar a :

Peras ---- 1 kilo

Naranjas ---- 2 kilos

Manzanas ---- 5 kilos

... ---- ...

Precio total : xx €

Precio medio: xx €/kg

INDICACIONES:

1. Organiza el código de la manera más legible posible. Utiliza funciones, programación funcional, arrays, etc. Este proyecto irá creciendo según vaya avanzando el curso, procura organizar tu código de tal manera que te facilites a ti mismo el trabajo futuro.
2. Haz uso de los recursos ya vistos en unidades anteriores.
3. Para el almacenamiento de frutas y sus kilos respectivos utiliza arrays, encuentra la forma más sencilla de mantener la relación fruta/kilos comprados.
4. Incluye tratamiento de errores teniendo en cuenta los posibles errores de valores, conversiones, etc. que se puedan dar.
5. El proyecto deberá mantenerse en un repositorio de github propio llamado tiendaDeFruta. Debes ir haciendo uso del control de versiones y no subir todo el último día.

6. La entrega de la práctica consistirá en el enlace al repositorio. Una vez que tengas el repositorio terminado deberás etiquetar el código para que la profesora pueda descargarse en proyecto completo.