

Materia: PROGRAMACIÓN III											
Apellido:						Fecha:					
Nombre:						Docente <sup>(2)</sup> :	Friadenrich / Lippi				
División:						Nota <sup>(2)</sup> :					
Legajo:						Firma <sup>(2)</sup> :					
Instancia <sup>(1)</sup> :	PP	x	RPP		SP		RSP		FIN		

Se debe realizar una aplicación para dar de ingreso con **imagen del item**.

Se deben respetar los nombres de los archivos y de las clases.

Se debe crear **una clase en PHP** por cada entidad y los archivos PHP solo deben llamar a métodos de las clases.

1era parte (5pts)

1-

**A- (1 pt.) index.php:** Recibe todas las peticiones que realiza el Postman y administra a qué archivo se debe incluir.

**B-** (1 pt.) **TiendaAlta.php**: (por POST) se ingresa título, precio, tipo ("Videojuego" o "Película"), añoDeSalida, formato ("Digital" o "Físico") y stock (unidades). Se guardan los datos en el archivo de texto **tienda.json**, tomando un **id autoincremental** como identificador (emulado). Si el **título y tipo** ya existen, se actualiza el **precio** y se suma al **stock** existente. Completar el alta con imagen del producto, guardando la imagen con el título y tipo como identificación en la carpeta **/ImagenesDeProductos/2024**.

**2-**

(1 pt.) **ProductoConsultar.php:** (por POST) Se ingresa **título, tipo y formato**. Si coincide con algún registro del archivo **tienda.json**, retornar **"existe"**. De lo contrario, informar si no existe el **tipo** o la **marca**. (Ejemplo: No hay productos de la marca x / no hay productos del tipo x).

**3-**

**A-** (1 pt.) **AltaVenta.php**: (por POST) se recibe el **email del usuario** y el **Título, Tipo, Formato y Stock**. Si el ítem **existe** en **tienda.json** y **hay stock**, guardar en **ventas.json** (todos los datos recibidos junto con la **fecha actual**, **número de pedido (generarlo)** y id autoincremental). Se **debe** descontar la cantidad vendida del stock.

**B-** (1 pt.) Completar el alta de la venta con imagen de la venta (ej: una imagen del usuario), guardando la imagen con el **título+tipo+formato+email**(solo usuario **hasta el @**) y **fecha de la venta** en la carpeta **/ImagenesDeVenta/2024**.

## 2da parte (4pts)

- 4-  
(3 pts.) **ConsultasVentas.php**: (por GET)  
Datos a consultar:
- A- La cantidad de productos vendidos en un día en particular (se envía por parámetro), si no se pasa fecha, se muestran los del día de ayer.
  - B- El listado de ventas de un usuario ingresado. (por email)
  - C- El listado de ventas por tipo de producto.
  - D- El listado de productos cuyo precio esté **entre dos números ingresados**.
  - E- El listado de productos ordenados por año de salida.
  - F- Mostrar el **producto más vendido**.

- 5-  
(1 pt.) **ModificarVenta.php** (por PUT)  
Debe recibir el **número de pedido**, el **email del usuario**, el **Título**, **Tipo**, **Formato** y **Cantidad**. Si existe, se modifica; de lo contrario, informar que no existe ese número de pedido.

## 3ra parte (3pts)

La aplicación debe permitir vender combos conformados por un videojuego y una película.

- 6-  
(2 pts.) **AltaCombo.php** (por POST)  
Debe permitir ingresar los detalles de la **película (título, formato)**, los detalles del **videojuego (título, formato)** y una **imagen** del conjunto.  
Ambos productos deben existir como productos por separado en el archivo **tienda.json**. Una vez revisado que ambos productos existan en tienda.json, el sistema debe combinarlos para formar un **objeto COMBO(id, tituloPelícula, formatoPelícula, tituloVideojuego, formatoVideojuego, precio\_total, tipo="combo")** y almacenarlo como un único registro en el archivo **tienda.json**.

Este nuevo elemento **NO debe modificar los registros existentes, funciona como otra opción de compra**. Este objeto **NO controla el stock**, su stock depende de que haya stock de los productos que lo conforman.

Se debe poder diferenciar un producto simple (película / videojuego) de un **combo** dentro de la lógica de la aplicación a través **del campo tipo que comparten ambas entidades**.

Completar el alta con imagen del combo, guardando la imagen con el nombre de la película + nombre del videojuego como identificación en la carpeta **/ImágenesDeCombos/2024**.

- 7-  
(1 pt.) **BorrarVenta.php** (por DELETE), debe recibir un número de pedido, se borra la venta (**soft-delete**, no físicamente) y la foto relacionada a esa venta debe moverse a la carpeta **/ImágenesBackupVentas/2024**.

**Código obsoleto, copiado y pegado que no tenga utilidad (-1 punto).**

***Se pueden bajar plantillas de internet o traer código hecho, pero en ningún caso se debe incluir código obsoleto o que no cumpla ninguna función dentro del parcial.***

***Se tiene que sumar 8 (ocho) puntos para lograr un cuatro (4).***

***9 (nueve) puntos equivalen a un cinco (5),***

***10 (diez) puntos equivalen a seis (6),***

***11 (once) puntos equivalen a un siete (8)***

***Y si se suman los 12 (doce) puntos la nota será de ocho (10).***