

Tarefa

Autor:

Tarea para DWECo4.

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

Queremos hacer una aplicación en JavaScript para gestionar edificios con la información de la situación del edificio y de los propietarios de cada piso. Para ello queremos almacenar la siguiente información de cada edificio:

- calle.
- número.
- código postal.
- plantas del edificio (dentro de cada planta tendremos un número de puertas y para cada puerta almacenaremos el nombre del propietario).

Se pide:

- Crear un objeto que nos permita instanciar edificios. Cada vez que instanciamos un edificio le pasaremos la calle, número y código postal como parámetros. Se pide además crear los siguientes métodos para el objeto Edificio:
 - `agregarPlantasYPuertas(numplantas, puertas)` // Se le pasa el número de plantas que queremos crear en el piso y el número de puertas por planta. Cada vez que se llame a este método, añadirá el número de plantas y puertas indicadas en los parámetros, a las que ya están creadas en el edificio. Las plantas se entenderá que están ordenadas de más baja a más alta según se añaden. Deberá poder haber plantas con distinto número de puertas.
 - `modificarNumero(numero)` // Se le pasa el nuevo número del edificio para que lo actualice.
 - `modificarCalle(calle)` // Se le pasa el nuevo nombre de la calle para que lo actualice.
 - `modificarCodigoPostal(codigo)` // Se le pasa el nuevo número de código postal del edificio.
 - `recuperaCalle` // Devuelve el nombre de la calle del edificio.
 - `recuperaNumero` // Devuelve el número del edificio.
 - `recuperaCodigoPostal` // Devuelve el código postal del edificio.
 - `agregarPropietario(nombre, planta, puerta)` // Se le pasa un nombre de propietario, un número de planta y un número de puerta y lo asignará como propietario de ese piso.
 - `imprimePlantas` // Recorrerá el edificio e imprimirá por consola todos los propietarios de cada puerta.
- Cada vez que se crea un edificio que muestre automáticamente un mensaje por consola del estilo:

- construido nuevo edificio en calle: xxxxxx, nº: xx, CP: xxxxx.
- Cada vez que se añade un propietario a un piso de un edificio que muestre un mensaje por consola del estilo:
 - xxxxxxxx es ahora el propietario de la puerta x de la planta x.
- Existirá un **array** global que contendrá todos los edificios. Se deberán utilizar arrays multidimensionales para almacenar la información que así lo precise dentro del objeto.
- Se creará una página web en HTML y JavaScript que permita el manejo de estas funciones a través de una serie de botones. El array de edificios deberá estar cargado con tres ejemplos al arrancar la página. La página deberá tener una sección donde escribir la información resultante de ejecutar estos botones.
 - **Mostrar edificios.** Se mostrará en la zona de la página la lista de edificios donde se mostrará la calle, el número y código postal.
 - **Ver datos de edificio.** Se pedirá al usuario la calle y el número de un edificio y se mostrará en la zona correspondiente la información completa del edificio (número, calle, CP y los diferentes números de planta con sus puertas).
 - **Mostrar propietarios.** Se pedirá al usuario la calle y el número de un edificio y se mostrará en la zona correspondiente el propietario de cada planta y puerta.
 - **Añadir edificio.** Se pedirá al usuario la calle, el número y el código postal del edificio y se agregará a la lista.
 - **Borrar edificio.** Se pedirá al usuario la calle y el número y, previa confirmación, se borrará de la lista el edificio.
 - **Añadir plantas.** Se pedirá al usuario la calle y el número del edificio en primer lugar. Una vez localizado se le pedirá el número de plantas y puertas y se añadirán al edificio.
 - **Modificar propietario.** Se pedirá al usuario la calle, el número, el piso y la puerta. Una vez localizada la vivienda, se le pedirá el nombre del propietario y se modificará.
 - **Modificar calle.** Se pedirá al usuario la calle y el número. Una vez identificado, se pedirá la calle y se modificará.
 - **Modificar número.** Se pedirá al usuario la calle y el número. Una vez identificado, se pedirá el número y se modificará.
 - **Modificar CP.** Se pedirá al usuario la calle y el número. Una vez identificado, se pedirá el CP y se modificará.
- La sección donde se escriben los resultados será un textarea en el que se añadan líneas por arriba, de esta forma mantendremos la información de acciones pasadas y las más recientes arriba, generando una especie de consola.

Criterios de puntuación. Apto / No Apto.

Para obtener una puntuación satisfactoria deberá demostrarse que se han comprendido y empleado correctamente los contenidos de la unidad, realizando así, todas las partes de esta tarea tal y como se especifican.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Entorno de desarrollo NetBean para teclear el código de la aplicación y navegadores web para ejecutar y probar la aplicación, incluyendo Firefox.

Consejos y recomendaciones.

Crea todos los métodos dentro del objeto Edificio y utiliza los métodos programados para imprimir el valor de las propiedades que se piden en el enunciado. Agrega los métodos necesarios (fuera del objeto) para gestionar el array de edificios.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la cuarta unidad del MP de DWEC**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_DWEC04_Tarea