

Desarrollo Web en Entorno Cliente.**Prueba práctica 4.**

Con esta prueba práctica trabajaremos los siguientes resultados de aprendizaje:

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
1. <i>Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.</i>
2. <i>Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.</i>
3. <i>Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.</i>
4. <i>Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.</i>
5. <i>Desarrolla aplicaciones Web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.</i>
6. <i>Desarrolla aplicaciones Web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.</i>

EJERCICIO

Descarga y descomprime el archivo .zip adjunto. Se pide que **crees el archivo script.js** para dar respuesta a los siguientes requerimientos. Puedes implementarlo desde cero o utilizar como plantilla el archivo script_template.js. **Sólo pido que se suba el archivo script.js.**

REQUERIMIENTOS

1. Al cargar la página se creará desde Javascript el contenido necesario para mostrar los diferentes extras que se pueden añadir a los vehículos.
- 2.- Al hacer click sobre el botón añadir de cualquier extra, éste se añadirá al carrito de la compra, actualizándose, tanto el nº de unidades como el precio total.
3. Se deberá ofrecer la posibilidad de eliminar un determinado extra implementando un botón para tal efecto. Se puede optar por eliminar todas las unidades de ese extra añadidas hasta el momento o eliminar de uno en uno (ver rúbrica).
4. Se implementará la funcionalidad necesaria para que al pulsar sobre un determinado botón se elimine todo el contenido del carrito.

NOTA: No se deben usar atributos HTML para manejar los eventos