

PROYECTO RECUPERACIÓN JQUERY


Haciendo uso de JS + JQuery vamos a realizar una aplicación para una tienda on-line. Para ello nos vamos a basar en una API (<https://fakestoreapi.com/>) la cual nos simula el Backend necesario para este desarrollo. Tu primera tarea será pues estudiar esta API y hacer las pruebas oportunas antes de comenzar el desarrollo. Debe desarrollarse una web en la que en ningún momento se produce recarga, tan sólo cambiamos las vistas.

La aplicación debe, basándose en el desarrollo de interfaz entregado:

- ✓ 1. Mostrar listados de productos.
- ✓ 2. Los productos se listan de 8 en 8, cargando nuevos si los hay mediante la técnica conocida como Scroll Infinito. Cuando este se realice debe darse información al respecto al usuario mediante algún tipo de preload o mensaje.
- ✓ 3. Mostrar listados por categoría.
- ✓ 4. Ordenar los listados ascendentemente o descendientemente.
- ✓ 5. Mostrar inicialmente un listado de productos, teniendo cada uno de ellos al menos un nombre, imagen y precio.
6. Gestionar un carrito de la compra, de tal modo que cada producto debe ser posible agregarlo al carrito. Devuelve un alert con el id del producto diciendo q se ha añadido
7. Si se selecciona un artículo debe mostrarse el detalle completo para éste (todos los datos que proporciona la API), dando la posibilidad de comprarlo.
8. Gestionar usuarios registrados, permitiendo su registro y logueo. La API simula la inserción de nuevos usuarios pero no los graba, con lo que debes simular el proceso aunque ahí no se iniciará sesión automáticamente. Para ello deberás usar alguno de los usuarios proporcionados por la API Dos botones(Registro(formulario y te de los datos del id de este por alert) y login(formulario de 2 casillas si existe en la api se conecta))
9. Debe ser posible acceder al carro de la compra completo para simular la realización final del pedido. Que muestre un ejemplo completo de un carrito de la api
10. Almacena en local el carrito del usuario, de tal modo que si vuelve a cargar la página en el mismo navegador, el carrito se mostrará tal y como lo dejó.
11. El carrito es capaz de manejar, para cada artículo, un número mayor a 1 de elementos. Por tanto, si añadido una nueva unidad de un

artículo ya presente en el carrito, debe incrementarse este valor y no duplicar el artículo.

12. El carrito permite modificar el número de artículos, pudiendo borrarlos o modificar su número de unidades.
13. Haciendo uso de la librería emailjs.com haz que tu web envíe emails al usuario al finalizar pedido y al registrarse.
14. Debe estar en producción.

La entrega del proyecto se hará a través de un repositorio github, 
indicando claramente en el README la URL en producción. La nota final se consigue tras la defensa personalizada del proyecto para comprobar que el alumno/a entiende perfectamente su código y es capaz de realizar cambios sencillos conforme se le piden. La incapacidad para comprender y defender su propio código supone el suspenso del proyecto.