



CLASE PRE PARCIAL

Práctica - Casa de cambios

Introducción

En la siguiente práctica se buscará aplicar los conocimientos vistos en clase para agregar nuevos elementos aprendidos.

En la misma se creará una aplicación que será usada por los operadores de una casa de cambio. La aplicación permitirá a los usuarios el rápido cálculo de cotizaciones de cambio de divisas.

***Recomendación:** ir subiendo el código al repositorio a medida que se avanza con los diferentes pasos.*

Preparación de la solución

Continuando con las prácticas previas, se debe crear una carpeta dentro del repositorio personal sobre el que se viene trabajando en clase, llamada **“PREPARCIAL2”**. Ahí dentro debe desarrollar la solución de esta práctica. El alumno tendrá la libertad de usar el criterio que considere mejor para la selección de los nombres de los archivos así como también el uso de carpetas dentro del proyecto.

El alumno deberá confeccionar la totalidad del código HTML y CSS para que la aplicación pueda ser ejecutada sobre una computadora. No hay necesidad de aplicar estilos para diseño responsivo. El objetivo de esta práctica es afianzar los conocimientos en Javascript, previo a la evaluación parcial.

Requerimientos

PARTE 1 - Formulario de cálculo.

Se necesita crear un formulario que sirva para calcular la operación de VENTA (cambiar pesos argentinos por otras divisas). El mismo debe incluir:

- Campo de entrada para **cantidad de pesos argentinos**.
- Selección de **moneda extranjera** sobre la cual se desea operar. Agregar diferentes monedas. Se recomiendan:
 - Dólares
 - Euros
- Botón para efectuar la operación.

Cuando el usuario clickea el botón debe realizarse una **validación** de que todos los campos necesarios para el cálculo fueron completados. Si llegara haber algún error de validación, informarle al usuario de que realice las correcciones necesarias para completar el cálculo.

Una vez efectuada la validación y esta haya sido exitosa, realizar el cálculo e informar en la misma pantalla. Para el bosquejo de esta solución y con motivo de prueba puede usar la función *alert* para informar el resultado, pero para la resolución final de entrega debe agregar el resultado final en un formato entendible en la misma pantalla.

PARTE 2 - Agregar nueva moneda.

Los operarios del sistema necesitan una nueva funcionalidad a nuestra aplicación recién desarrollada: es necesario que la aplicación pueda manejar monedas de forma dinámica, es decir, que puedan agregarse divisas nuevas, más allá de las que ya están incluidas en el desplegable de selección.

Para esto, va a ser necesario desarrollar un formulario, en la misma página, con los siguientes campos:

- Campo de entrada para **nombre de la moneda a agregar**.
- Campo de entrada para **costo de conversión en pesos de la nueva moneda**.
- Botón para efectuar la operación.

Cuando el usuario clickea el botón debe realizarse una **validación** de que todos los campos necesarios para el cálculo fueron completados. Si llegara haber algún error de validación, informarle al usuario de que realice las correcciones necesarias para completar el cálculo.

Una vez efectuada la validación y esta haya sido exitosa, agregar la nueva opción al campo de selección de monedas de la parte 1. Una vez agregada la nueva divisa, el operador podrá realizar cálculos de conversión con ella.

Entrega de trabajo

Subir código a GitHub

Subir todo el código al repositorio

Hacer captura de pantalla del ejercicio terminado

Capturar el resultado obtenido en el navegador para enviar en el correo del siguiente paso

Enviar práctica para revisión

Envíanos la práctica resuelta, con el asunto “**LabCom II - PREPARCIAL 2 - [Nombre]**”.

Adjuntar captura de pantalla.

En el cuerpo del mensaje envíanos el link del repositorio y no te olvides de setearlo como público.

A los correos:

- fabricio.garcia@frro.utn.edu.ar
- praissiquie@frro.utn.edu.ar