

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL  
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA  
INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS



**Docente: Ing. Diego Herrera**

TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN PARA INTERNET, CICLO II 2022  
1° EXAMEN PARCIAL

**Indicaciones:** Desarrollar cada uno de los problemas planteados a continuación, utilizando las técnicas y metodologías impartidas en clase. Lea **atentamente** todo lo que se le solicita a continuación.

### JAVASCRIPT

Cree una pequeña tienda virtual, la cuál deberá ser un objeto. Utilice el patrón módulo para su creación. Entre las propiedades de esta tienda, tendremos una propiedad **inventario**, el cuál será un arreglo de objetos. También debe tener una propiedad **carritoDeCompras**, el cual también será un arreglo de objetos, inicialmente vacío.

La tienda tendrá los siguientes métodos:

- **+agregarProducto:** Agrega un nuevo producto al carrito de compras, y muestra un mensaje que diga que el producto ha sido agregado al carrito.
- **+realizarPago:** Procesa todo lo que hay en el carrito de compras, pero antes deberá esperar a que se actualice el inventario, es decir, la actualización debe ocurrir segundos antes. Hecho eso, mostrará una alerta con el total cancelado y un mensaje de despedida.
- **-actualizar inventario:** Actualiza las existencias en el inventario.

El inventario tendrá por defecto 3 productos; **camisa, pantalón y zapatos**, los 3 productos tendrán un id, inicialmente tendrán un stock de 2, un nombre, y un precio.

Crearé un objeto **Indumentaria** con el patrón funcional, del cuál heredarán todas sus propiedades los objetos **camisa, pantalon y zapatos**.

### HTML

Crear un documento index.html que muestre los productos que hay en el carrito de compras (use métodos avanzados de arrays para esto), también que la página tenga 4 botones; **agregarCamisa, agregarPantalon y agregarZapatos**, con los cuáles agregará un producto correspondiente al carrito de compras. Cada vez que presione el botón, además de agregar el producto, mostrará una alerta con los productos que tiene en su carrito. Por último habrá un cuarto botón llamado **realizarPago**, para terminar la compra.

**IMPORTANTE:** La solución deberá subirse al aula virtual en un archivo .zip. Asegúrese que el archivo no esté corrupto. **Solamente incluya el archivo .js y index.html.**