

Cárdenas Zamora Hank Erubiel

2-1

Objetivo del Programa

```
① README.md
1
2
3 | El Proyecto consiste en un sistema de inventario inspirado en Red dead Redemption 2 donde puedes agregar, eliminar y gestionar un catalogo de armas como si fuera una tienda
  | de armas.
4
5 Que podemos hacer con el?
6 -crear un nuevo inventario de armas.
7 - Puedes borrar armas que ya no quieras.
8 - Muestra una lista de todos tus armas.
9 - Las armas se guardan en una base de datos.
10
11 ¿Qué Componentes tiene en uso?
12 - Frontend:React
13 - Backend: Node.js con Express
14 - Base de datos: SQLite3
15 - Estilos: CSS
```

```
frontend > JS scripts > ...
1 // Datos de Las armas (simulando la base de datos)
2 let weapons = [
3   // Revólveres
4   { name: 'Revólver Schofield', quantity: 1, type: 'revólver' },
5   { name: 'Revólver Cattleman', quantity: 1, type: 'revólver' },
6   { name: 'Revólver Double-Action', quantity: 1, type: 'revólver' },
7   { name: 'Revólver LeMat', quantity: 1, type: 'revólver' },
8   { name: 'Revólver Navy', quantity: 1, type: 'revólver' },
9
10  // Pistolas
11  { name: 'Pistola Volcanic', quantity: 1, type: 'pistola' },
12  { name: 'Pistola Mauser', quantity: 1, type: 'pistola' },
13  { name: 'Pistola Semi-Automática', quantity: 1, type: 'pistola' },
14  { name: 'Pistola Borchardt', quantity: 1, type: 'pistola' },
15
16  // Rifles
17  { name: 'Rifle Lancaster', quantity: 1, type: 'rifle' },
18  { name: 'Rifle Litchfield', quantity: 1, type: 'rifle' },
19  { name: 'Rifle Springfield', quantity: 1, type: 'rifle' },
20  { name: 'Rifle de Repetición', quantity: 1, type: 'rifle' },
21  { name: 'Rifle de Caza', quantity: 1, type: 'rifle' },
22  { name: 'Rifle de Cerrojo', quantity: 1, type: 'rifle' },
23
24  // Escopetas
25  { name: 'Escopeta de Dos Cañones', quantity: 1, type: 'escopeta' },
26  { name: 'Escopeta de Báscula', quantity: 1, type: 'escopeta' },
27  { name: 'Escopeta de Repetición', quantity: 1, type: 'escopeta' },
28  { name: 'Escopeta de Bomba', quantity: 1, type: 'escopeta' },
29
30  // Armas de Cuerpo a Cuerpo
31  { name: 'Machete', quantity: 1, type: 'melee' },
32  { name: 'Hacha de Guerra', quantity: 1, type: 'melee' },
33  { name: 'Cuchillo de Caza', quantity: 1, type: 'melee' },
34  { name: 'Machete Antiguo', quantity: 1, type: 'melee' },
35  { name: 'Hacha de Caza', quantity: 1, type: 'melee' },
36  { name: 'Cuchillo de Caza Mejorado', quantity: 1, type: 'melee' },
37
38  // Armas Especiales
39  { name: 'Ballesta', quantity: 1, type: 'especial' },
40  { name: 'Lanzador de Dinamita', quantity: 1, type: 'especial' },
41  { name: 'Lanzador de Cócteles Molotov', quantity: 1, type: 'especial' },
42  { name: 'Lanzador de Bombas de Humo', quantity: 1, type: 'especial' },
43  { name: 'Lanzador de Bombas Incendiarias', quantity: 1, type: 'especial' },
44
45  // Armas de Largo Alcance
46  { name: 'Rifle de Francotirador', quantity: 1, type: 'rifle' },
47  { name: 'Rifle de Caza Mejorado', quantity: 1, type: 'rifle' },
48  { name: 'Rifle de Repetición Mejorado', quantity: 1, type: 'rifle' }
```

Este es el corazón de la aplicación, donde se definen todas las armas.

```

61 // Función para crear una tarjeta de arma
62 function createWeaponCard(weapon, index) {
63   const card = document.createElement('div');
64   card.className = 'weapon-card';
65   card.innerHTML = `
66     <h3>${weapon.name}</h3>
67     <p>Tipo: ${weapon.type}</p>
68     <p>Cantidad: ${weapon.quantity}</p>
69   `;
70
71   card.addEventListener('click', () => showWeaponDetails(weapon, index));
72   return card;
73 }
74
75 // Función para mostrar los detalles del arma en el modal
76 function showWeaponDetails(weapon, index) {
77   currentWeaponIndex = index;
78   document.getElementById('modal-weapon-name').textContent = weapon.name;
79   document.getElementById('modal-weapon-type').textContent = weapon.type;
80   document.getElementById('modal-weapon-quantity').textContent = weapon.quantity;
81   modal.style.display = 'block';
82 }
83
84 // Función para mostrar el formulario de edición
85 function showEditForm(weapon = null) {
86   const formTitle = document.getElementById('form-title');
87   const nameInput = document.getElementById('weapon-name');
88   const typeInput = document.getElementById('weapon-type');
89   const quantityInput = document.getElementById('weapon-quantity');
90
91   if (weapon) {
92     formTitle.textContent = 'Editar Arma';
93     nameInput.value = weapon.name;
94     typeInput.value = weapon.type;
95     quantityInput.value = weapon.quantity;
96   } else {
97     formTitle.textContent = 'Agregar Nueva Arma';
98     nameInput.value = '';
99     typeInput.value = 'revólver';
100    quantityInput.value = '1';
101  }
102
103  editModal.style.display = 'block';
104 }

```

Estas son las funciones principales que manejan la lógica de la aplicación.

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6    <title>Catálogo de Armas - RDR2</title>
7    <link rel="stylesheet" href="styles.css">
8    <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Special+Elite&display=swap" rel="stylesheet">
9  </head>
10 <body>
11   <div class="container">
12     <header>
13       <h1>Catálogo de Armas</h1>
14       <p class="subtitle">Red Dead Redemption 2</p>
15       <button id="add-weapon-btn" class="action-btn">Agregar Nueva Arma</button>
16     </header>
17
18     <div class="weapon-filters">
19       <button class="filter-btn active" data-type="all">Todas</button>
20       <button class="filter-btn" data-type="revólver">Revólveres</button>
21       <button class="filter-btn" data-type="pistola">Pistolas</button>
22       <button class="filter-btn" data-type="rifle">Rifles</button>
23       <button class="filter-btn" data-type="escopeta">Escopetas</button>
24       <button class="filter-btn" data-type="melee">Cuerpo a Cuerpo</button>
25       <button class="filter-btn" data-type="especial">Especiales</button>
26     </div>
27
28     <div class="weapons-grid" id="weapons-container">
29       <!-- Las armas se cargarán dinámicamente aquí -->
30     </div>
31   </div>

```

Esta es la estructura básica de la interfaz.

```

1  :root {
2      --primary-color: #8B4513;
3      --secondary-color: #D2691E;
4      --background-color: #000000;
5      --text-color: #F5DEB3;
6      --border-color: #A0522D;
7      --hover-color: #CD853F;
8  }

88 .weapon-card {
89     background: rgba(0, 0, 0, 0.9);
90     border: 2px solid var(--border-color);
91     border-radius: 10px;
92     padding: 1.5rem;
93     text-align: center;
94     cursor: pointer;
95     transition: transform 0.3s ease;
96     box-shadow: 0 0 15px rgba(0, 0, 0, 0.5);
97 }

```

Estos son los estilos principales que dan el aspecto visual a la aplicación.

```

1  const express = require('express');
2  const path = require('path');
3  const app = express();
4  const port = 3000;
5
6  // Servir archivos estáticos desde el directorio frontend
7  app.use(express.static('frontend'));
8
9  // Ruta principal
10 app.get('/', (req, res) => {
11     res.sendFile(path.join(__dirname, 'frontend', 'index.html'));
12 });
13
14 // Iniciar el servidor
15 app.listen(port, () => {
16     console.log(`🚀 Servidor corriendo en http://localhost:${port}`);
17 });

```

Este es el servidor que hace funcionar la aplicación. Estas son las partes más importantes que muestran:

- La estructura de datos
- La lógica de filtrado y creación de tarjetas
- La interfaz de usuario
- Los estilos visuales
- La configuración del servidor



	<div>Cuchillo de Caza Mejorado</div> <div>Tipo: melee</div> <div>Cantidad: 1</div>	<div>Ballesta</div> <div>Tipo: especial</div> <div>Cantidad: 1</div>	<div>Lanzador de Dinamita</div> <div>Tipo: especial</div> <div>Cantidad: 1</div>	<div>Lanzador de Cócteles Molotov</div> <div>Tipo: especial</div> <div>Cantidad: 1</div>	
	<div>Lanzador de Bombas de Humo</div> <div>Tipo: especial</div> <div>Cantidad: 1</div>	<div>Lanzador de Bombas Incendiarias</div> <div>Tipo: especial</div> <div>Cantidad: 1</div>	<div>Rifle de Francotirador</div> <div>Tipo: rifle</div> <div>Cantidad: 1</div>	<div>Rifle de Caza Mejorado</div> <div>Tipo: rifle</div> <div>Cantidad: 1</div>	
	<div>Rifle de Repetición Mejorado</div> <div>Tipo: rifle</div> <div>Cantidad: 1</div>				