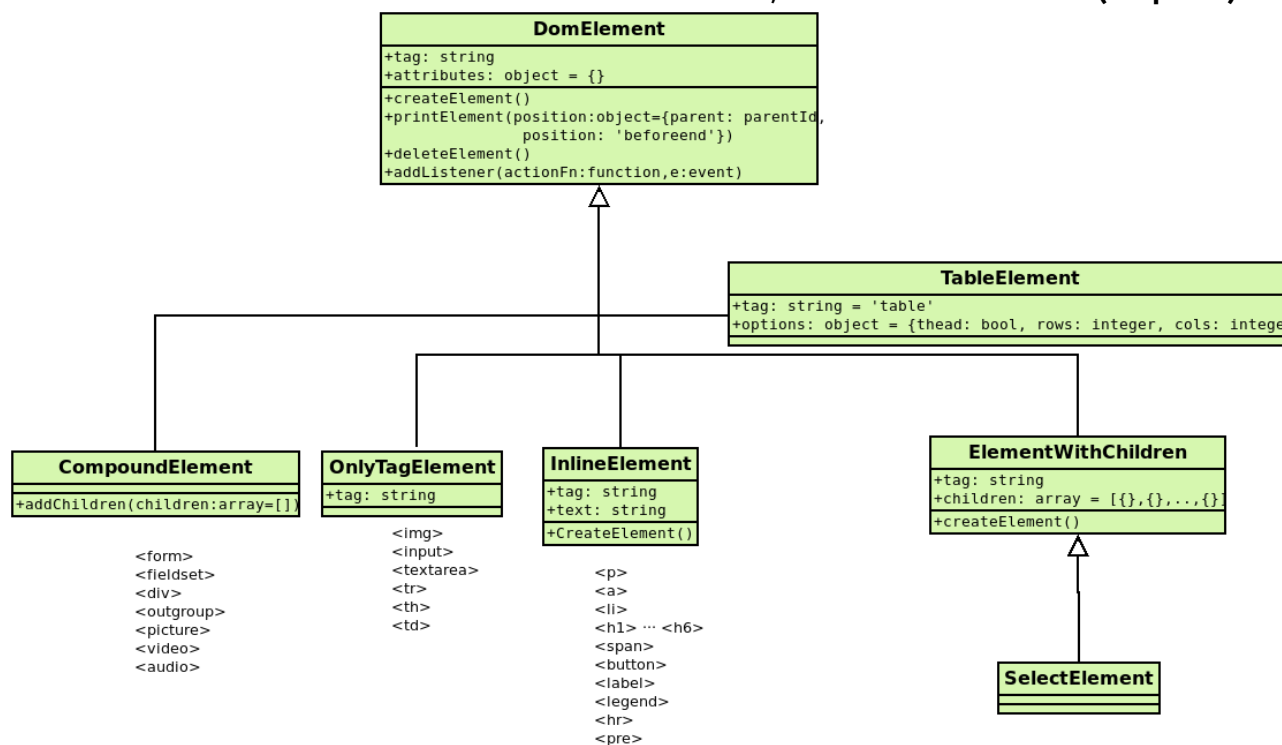


## UF2. Estructures definides pel programador. Objectes

### Pràctica 1. Programació mitjançant funcions

1. Crear una estructura de classes com es mostra a continuació, només les de color verd. (2.5 punts)



1. S'ha de crear en un arxiu javascript i ha de ser possible exportar les classes.
2. S'ha d'importar a un arxiu de tipus *module* per poder utilitzar-les
3. S'han de poder encadenar els mètodes

2. Genera els elements HTML del formulari utilitzant les classes i mètodes definits anteriorment. **(2.5 punts)**

## Create Character

**Image:**

Seleccionar archivo Ninguno archivo selec.

**Character:**

Enter character name

**Description:**

Enter character description

**Origin:**

Enter origin

**Kind:**

-Select an option- ▼

**Home:**

Enter home

**State:**

-Select an option- ▼

Save

Reset

3. Genera la *card* del personatge a partir de les dades introduïdes en el formulari. **(2.5 punts)**

1. Els diferents camps es poden introduir en qualsevol ordre però es mostren sempre ordenats com es mostra en la imatge. Aquest punt es realitza amb CSS
2. La imatge s'ha de transformar a *Base64*

3. L'ample de la *card* s'ajusta al ample de la imatge

### Create Character

**Image:**

Seleccionar archivoThor.webp

**Character:**

Thor

**Description:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

**Origin:**

Original character

**Kind:**

God

**Home:**

Esparta


**State:**

Alive

Save

Reset

### Character Card



RYAN HURST  
**THOR**  
GOD OF WAR  
RAGNAROK

## Thor

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Character	Thor
Origin	Original character
Kind	God
Home	Esparta
State	Alive

4. Quan es clica el botó **Save**. (0.5 punt)

- Es desa la *card* en el *localStorage* en un objecte
- Si es crea una altra *Card* s'afegeix al objecte anterior

laRecorderPerformance insightsFuentesRedRendimientoMemoriaAplicación

⌂Filtrar

Clave	Valor
God Of War	{ "thor": "<div id=\"t

▼ {, ...}

kratos: "<div id=\"kratos-card\" class=\"card\" style=\"ma

Mostrar más (42.4 kB)Copiar

thor: "<div id=\"thor-card\" class=\"card\" style=\"max-

Mostrar más (43.2 kB)Copiar

5. Si es navega a la pàgina *character gallery* (1.5 punts)

CHARACTER GALLERY


UF2. Pràctica 1. Programació amb herència de classes

Create Character

Character Card

Image:

Seleccionar archivo Kratos.webp




Es mostren totes les *card* desades quan es clica el botó **Load Cards**

CREATE CHARACTER

UF2. Pràctica 1. Programació amb herència de classes

Character List


Load Cards Delete Cards



Thor

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.


Character	Thor
Origin	Original character
Kind	God
Home	Esparta
State	Alive



Kratos

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Character	Kratos
Origin	Original character
Kind	God
Home	Esparta
State	Alive



Altreus

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Character	Altreus
Origin	Original character
Kind	Demigod
Home	Olympia
State	Dead

6. E botó **Restore** fa un *reset* del formulari i de la *<div>* de la *Card*, és el pas previ per crear-ne una de nova. **(0.5 punts)**
- 

## DAW. M6. Desenvolupament web en entorn client

Alfredo Ballesteró Andreu - Departament d'Informàtica

