

## ❖ ACTIVIDAD 4

JS



### ☰ Descripción

Código que gestiona un refugio de animales y muestra un gráfico

**Nombre:** Izan Carlo Celis Afonso

**Curso:** 2ºA DAW

**Asignatura:** Desarrollo Web en Entorno Servidor

---

## Objetivos

- Conocer y habituarse a la metodología de trabajo, así como la plataforma CAMPUS DE LAS ENSEÑANZAS PROFESIONALES
- Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.

---

## Refugio de Animales

Existe un refugio que cuida animales rescatados. Cada animal tiene su propia historia: algunos fueron abandonados, otros rescatados de situaciones peligrosas, y algunos llegaron como parte de programas de conservación.

Cada animal debe registrarse con:

- Nombre
- Especie (Ejemplo: "Perro", "Gato", "Loro")
- Edad en años
- Estado de salud ("Sano", "En tratamiento", "Crítico")
- Área de alojamiento dentro del refugio ("Ala A", "Ala B", "Ala C")

Además, el refugio realiza actividades de cuidado para cada animal, como alimentación, limpieza, atención médica o socialización. Cada actividad debe registrar:

- Tipo de actividad
- Fecha de realización
- Estado de la actividad ("Pendiente", "En progreso", "Completada")

El sistema debe permitir:

1. Registrar animales y sus actividades asociadas.
2. Mostrar por consola todas las actividades de un animal .
3. Mostrar un **gráfico con Chart.js** por animales y estado de salud.

