

## Práctica 2: Ampliando Posesionista

### Objetivo

El objetivo de esta tarea es que amplíes la aplicación Posesionista trabajada en clase para implementar diversas características de tablas utilizando los métodos de los protocolos `dataSource` y `delegate` de las tablas e implementar nuevas funciones. Es probable que requieras modificar el modelos y las vistas. Consulta la documentación en caso de ser necesario. Lee toda la tarea antes de iniciar su elaboración.

### Materiales

La aplicación Posesionista elaborada en clase. Te recomiendo trabajar sobre una copia.

### Requerimientos mínimos

1. Haz que tu `UITableView` despliegue tres secciones: una para los artículos de \$100 o menos, la segunda de \$101 a \$200 y la tercera de \$201 en adelante. Al añadir un nuevo artículo se debe incluir en la sección correspondiente. No se debe poder mover un artículo de una sección a la otra, a menos que el precio cambie.
2. Al final de la tabla debe aparecer una fila con la leyenda “Fin del inventario”. Esto debe aparecer incluso cuando no haya artículos en la tabla y no se debe poder mover.
3. A pesar de lo implementado en el punto anterior, aún podrías mover celdas por debajo de la celda de “Fin del inventario”. Este caso se debe impedir.
4. Haz que el fondo de la tabla sea una imagen. Utiliza una imagen de tamaño apropiado para la resolución del dispositivo que estés usando (Consulta la documentación.)
5. Cuando vas a borrar una Cosa de tu inventario aparece la leyenda “Delete” en el botón a la derecha de la fila que deseas borrar. Cambia ese texto para que se despliegue “Eliminar”.
6. Al intentar eliminar un objeto, debe aparecer un cuadro de diálogo pidiéndole confirmación al usuario quien puede confirmar o cancelar la operación.
7. Actualmente el usuario puede dejar campos vacíos al dar de alta una Cosa. Impide que esto suceda alertando al usuario sobre los campos que debe llenar.
8. Al editar el campo de precio deberá aparecer el teclado numérico.
9. Actualmente la propiedad de fecha de creación del artículo no se puede modificar. Agrega un botón al lado de la fecha el cual permita modificarla. Al hacer tap en el botón, deberá introducirse un nuevo view controller al stack del navigation controller y desplegarse un `UIDatePicker` para que el usuario introduzca la nueva fecha. Se debe evitar que se utilicen fechas futuras.
10. Si una Cosa no tiene fotografía, deberá aparecer una imagen indicándolo.
11. Implementa un botón para eliminar la fotografía de una Cosa. Al eliminarla asegúrate de borrarla de todas las ubicaciones en las que pudiera esta almacenada. Si la Cosa no tiene fotografía, el botón no debe aparecer.

### **Características extra**

1. Mejora el requerimiento mínimo 1 para que la tabla presente los artículos en secciones de \$100 en \$100 hasta \$1000. (+0.5 puntos)
2. Solamente si realizas el punto extra anterior, implementa una barra lateral a la derecha con el valor inicial de cada sección para que el usuario pueda navegar rápidamente entre las secciones (función similar a la que se encuentra en la lista de contactos con de las letras de los nombres) (+1 puntos)
3. Añade un pie de tabla (Table Footer) que indique cuántos artículos hay en el inventario y cual es el valor del mismo.(+0.5 puntos)
4. Si implementas el punto anterior podrías implementar un pie de sección (Section Footer) para cada una en el cual se indique cuántas cosas tiene la sección y cuál es la suma del valor de éstas. (+1 punto)
5. Modifica las celdas para que a la izquierda aparezca un thumbnail de la Cosa. En caso de que la Cosa no tenga fotografía deberá aparecer una imagen indicándolo. El thumbnail debe ser una archivo distinto al de la fotografía, el cual debe contener una versión escalada de la misma (esto significa que no puedes usar la misma fotografía escalada). TIP: implementa un inventario de thumbnails. (+3 puntos)

### **Evaluación**

Uno de los objetivos del semestre es que escribas código que compile sin errores ni warnings. Algunos motivos por lo que la calificación se afectará:

- El proyecto no compila (se evaluará con cero)
- El proyecto truena (se deducirá dos puntos y se evaluará lo posible)
- El proyecto compila con warning (se deducirá un punto por cada uno)
- No se completaron los requerimientos mínimos
- Algún concepto fundamental no se respetó (por ejemplo división entre modelo, vista y controlador) (-1 punto)
- El código no está comentado. Los comentarios deben permitir la comprensión del código. Como mínimo se espera que se describa lo que cada método hace, las variables que recibe y lo que regresa (-1 punto)
- El código está descuidado y es de difícil lectura (indentación inconsistente, escritura incorrecta de variables, objetos, clases y métodos, etc) (-1 punto)
- Por cada error de ortografía se deducirá una décima.

### **Archivos a entregar**

Las tareas y proyectos se deben entregar en un .zip que contenga el subdirectorío de tu proyecto. Asegúrate de enviar todos los archivos necesarios para la compilación. El archivo .zip se debe llamar como tu número de cuenta y lo deberás subir a Brightspace en el espacio correspondiente a la actividad. Puedes realizar varias entregas, pero sólo la última se evaluará. No se permitirá entregas después de la fecha límite.