

Desafío - Lista de Animales

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponibilizado correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el ``.zip`` en el LMS.
- Puntaje total: 10 puntos
- Desarrollo desafío:
 - El desafío se debe desarrollar de manera individual
 - Para la realización del desafío necesitarás apoyarte del archivo Apoyo Desafío - Lista de Animales

Capítulos

El desafío está basado en el siguiente capítulo de la lectura:

- Explicar el concepto de herencia para la reutilización de componentes en el contexto de la programación orientada a objetos.
- Implementar herencias a partir de prototipos.
- Explicar la cadena de prototipos

Descripción

La clínica veterinaria Pet-XYZ requiere de un sistema en línea para que los veterinarios y asistentes puedan guardar la información de tres tipo de animales en específico, como es el caso de Perros, Gatos y Conejos, debido a que son la mayor demanda por cantidad de casos al día. Esto se realizará mediante la utilización de un formulario para identificar el tipo de animal, en conjunto con los datos del dueño. Importante: En la carpeta de Apoyo Desafío - Lista de Animales, ya cuenta con el formulario elaborado, los estilos definidos e incluso el archivo de JavaScript listo para que agregues tu código.

Por lo tanto, el desafío consiste en llevar a un archivo JavaScript un modelo de herencia (diagrama de clases) en específico, como se muestra en la primera imagen, implementado la nomenclatura de ES6, para así facilitar a los usuarios de la aplicación (clínica veterinaria) identificar a los animales y sus dueños por atender en la consulta médica. Es importante recalcar que cada animal tiene un dueño y se pueden ingresar solo tres tipos de animales, perros, gatos o conejos, igualmente se debe ingresar el motivo de la consulta o enfermedad y los datos del dueño como se muestran en el formulario en la segunda imagen. Todo esto

con el propósito que se despliega una lista al final del formulario con los datos del dueño y del animal, incluyendo la enfermedad o motivo de la consulta.

Utilizar el siguiente modelo de Herencia (diagrama de clases) como base:

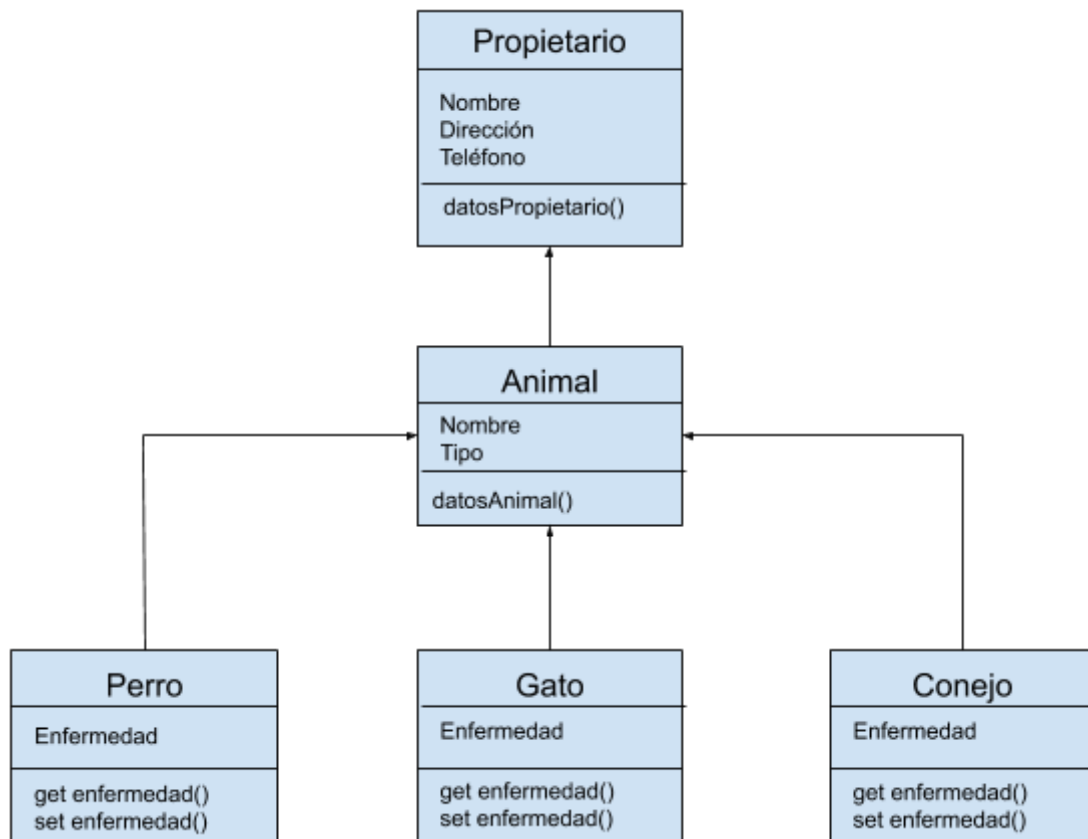


Imagen 1. Modelo de Herencia

En el formulario se añaden los datos requeridos y estos deben ser mostrados al final del formulario, exactamente como una lista después del texto “Datos agregados”, como muestra la siguiente imagen:



Consulta Veterinaria

Dueño:

Nunca compartiremos tus datos.

Numero Telefonico:

Lugar de Residencia:

Nombre de la Mascota:

Tipo

Motivo de la consulta:

Agregar

Datos Agregados

Imagen 2. Formulario de registro

Requerimientos

1. Crear las clases en ES6 respetando la herencia indicada en el diagrama de clases. **(3 Puntos)**
2. Crear los métodos get y set para cada clase de animales (Perro, Gato, Conejo). **(2 Puntos)**
3. Crear los métodos "datosPropietario" y "datosAnimal" en las clases correspondiente y que puedan ser accedidos desde las clases inferiores. **(2 Puntos)**
4. Captar los elementos del formulario con JavaScript e identificar el tipo de animal para realizar la instancia que corresponde a la clase dependiendo del tipo de animal seleccionado. Es decir, si el usuario selecciona Gato, la instancia a crear solo debe ser para el Gato. **(1 Puntos)**

5. Mostrar a modo de lista los mensajes resultantes para los métodos “datosPropietario” y “datosAnimal” cuando el usuario haga un clic sobre el botón Agregar, además de acceder al método get de la enfermedad y concatenarlo al mensaje, como se muestra en la imagen a continuación: **(2 Puntos)**

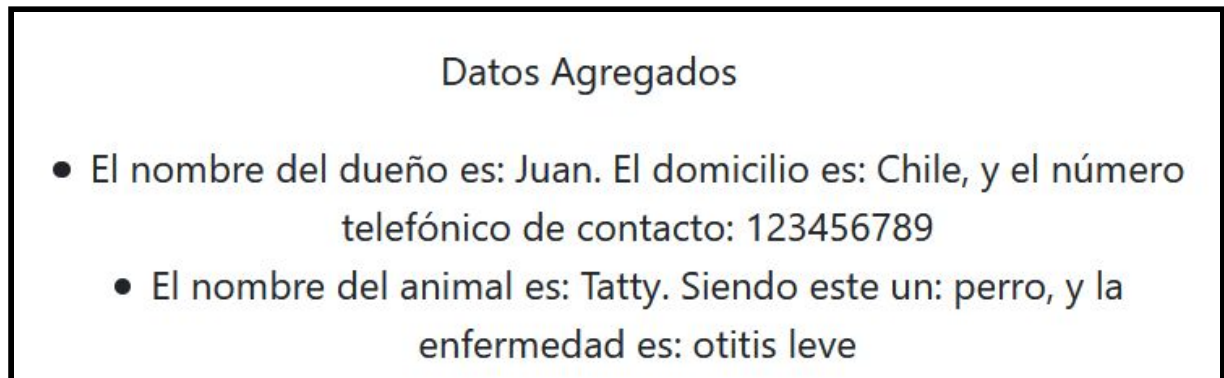


Imagen 3. Resultado al agregar un animal.