

```
1 document.addEventListener("DOMContentLoaded", function () {
2     const agregarForm = document.getElementById("agregarForm");
3     //recoge el elemento con id agregarForm (el formulario de introduccion d
4     e juego)
5
6     agregarForm.addEventListener("submit", function () {
7         //añade un evento que al enviar los datos coge el nombre y el precio
8         const nombre = document.getElementById("nombre").value;
9         const precio = parseFloat(document.getElementById("precio").value
10     );
11
12     if (nombre && typeof precio === 'number' && precio > 0) {
13         //comprueba que el nombre y precio están bien introducidos
14         juegos.push({ nombre, precio });
15         // mete nuevo juego al array de juegos
16
17         window.location.href = "juegos.html";
18         //te envia a la pagina de juegos
19     } else {
20         alert("Por favor, ingresa un nombre y un precio válido.");
21         //si los datos del nuevo juego no son validos muestra mensaje de alerta
22     }
23 });
```

```

1 document.addEventListener("DOMContentLoaded", function () {
2     let carritoTable = document.getElementById("carritoTable");
3     let carritoBody = document.getElementById("carritoBody");
4     let precioTotalElement = document.getElementById("precioTotal");
5
6     let carrito = JSON.parse(localStorage.getItem("carrito")) || [];
7     //coge de almacenamiento local
8     mostrarCarrito(); //muestra lo que haya en el carrito
9
10    function mostrarCarrito() {
11        carritoBody.innerHTML = ""; //pone texto vacio dentro de carrito
12
13        carrito.forEach((juego, index) => {
14            //recoge cada elemento del carrito, lo almacena en variables
15            let nombre = juego.nombre;
16            let precio = juego.precio;
17            let cantidad = juego.cantidad;
18
19            let fila = document.createElement("tr"); //crea fila de tabla
20
21            let nombreElement = document.createElement("td");
22            //crea elemento dentro de fila
23            nombreElement.textContent = nombre;
24            //pone el nombre dentro de el elemento de la tabla nombre
25
26            let precioElement = document.createElement("td");
27            precioElement.textContent = `${precio.toFixed(2)}`;
28            //pone precio dentro de elemento precio en la tabla
29
30            let cantidadElement = document.createElement("td");
31            cantidadElement.textContent = cantidad;
32            //pone cantidad de juego que hay en el carrito dentro de tabla
33
34            let eliminarButton = document.createElement("button");
35            //crea el boton que elimina dentro de la tabla
36            eliminarButton.textContent = "Eliminar";
37            eliminarButton.addEventListener("click", function () {
38                eliminarDelCarrito(index);
39            });
40
41            let eliminarElement = document.createElement("td");
42            eliminarElement.appendChild(eliminarButton);
43
44            fila.appendChild(nombreElement);
45            fila.appendChild(precioElement);
46            //coloca todo lo creado dentro de la fila
47            fila.appendChild(cantidadElement);
48            fila.appendChild(eliminarElement);
49
50            carritoBody.appendChild(fila);
51            //mete la fila dentro de la tabla
52        });
53
54        mostrarPrecioTotal(); // muestra precio total
55    }
56
57    function eliminarDelCarrito(index) {
58        carrito.splice(index, 1);
59        //corta el array carrito por donde recoja el boton(index)
60
61        localStorage.setItem("carrito", JSON.stringify(carrito));
62        //guarda el carrito despues de cortarlo
63
64        mostrarCarrito(); //muestra carrito cambiado
65    }
66
67    function mostrarPrecioTotal() {
68        let precioTotal = carrito.reduce((total, juego) => {
69            return total + juego.precio * juego.cantidad;
70        }, 0);
71
72        precioTotalElement.textContent = `Precio Total: ${precioTotal.toFixed(2)} €`;
73    }
74
75    });
76

```

```

1 let juegos = [
2   { nombre: "Darktide", precio: 39.99 },
3   { nombre: "Highfleet", precio: 19.99 },
4   //array de juegos, funciona como "base de datos" de donde se extrae la in
   //formacion
5   { nombre: "Homeworld", precio: 14.99 }
6 ];
7 document.addEventListener("DOMContentLoaded", function () {
8   let juegosSection = document.getElementById("juegosSection");
9   //introduce la seccion de html dentro de la variable juegosSection
10
11   juegos.forEach(juego => {
12     //bucle que rellena el html con el contenido del array
13     let nombre = juego.nombre;
14     let precio = juego.precio;
15
16     let juegoElement = document.createElement("div");
17     juegoElement.classList.add("juego");
18
19     let nombreElement = document.createElement("h2");
20     nombreElement.textContent = nombre;
21
22     let precioElement = document.createElement("p");
23     precioElement.textContent = `Precio: ${precio.toFixed(2)} €`;
24
25     let botonAgregar = document.createElement("button");
26     botonAgregar.textContent = "Agregar al Carrito";
27     botonAgregar.addEventListener("click", function () {
28       agregarAlCarrito(nombre, precio);
29     });
30
31     juegoElement.appendChild(nombreElement);
32     juegoElement.appendChild(precioElement);
33     juegoElement.appendChild(botonAgregar);
34
35     juegosSection.appendChild(juegoElement);
36
37   });
38 });
39
40 function agregarAlCarrito(nombre, precio) {
41   //funcion que añade al carrito cuando se pulsa el boton
42   let carrito = JSON.parse(localStorage.getItem("carrito")) || [];
43   //segmento basado en este enlace https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/Window/localStorage
44
45   let juegoExistente = carrito.find(item => item.nombre === nombre);
46
47   if (juegoExistente) {
48     juegoExistente.cantidad += 1;
49     // Si el juego ya está en el carrito, incrementar la cantidad
50   } else {
51     carrito.push({ nombre, precio, cantidad: 1 });
52     // Si el juego no está en el carrito, agregarlo con cantidad 1
53   }
54   localStorage.setItem("carrito", JSON.stringify(carrito));
55   //guarda objeto juego dentro de el almacenamiento del carrito
56
57   alert(`${nombre} ha sido añadido al carrito`);
58   //muestra notificacion al pulsar el boton
59 }

```