

CUE: OBJETOS ITERABLES

DRILLING: SCRUM MASTER

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del CUE: Objetos Iterables.

EJERCICIO:

"Scrum Master" es una nueva herramienta de gestión de equipos, diseñada para incorporar protocolos de gestión ágiles. El equipo de desarrollo te ha solicitado que trabajes en la parte de la aplicación responsable de agregar nuevos elementos para crear tareas, y marcar las que ya estén completadas. Los diseñadores han compartido contigo el siguiente esquema:

Scrum Master

Scrum List	
Ingresar Tarea	<input type="checkbox"/>
Ingresar Tarea	<input type="checkbox"/>
Ingresar Tarea	<input type="checkbox"/>
Ingresar Tarea	<input type="checkbox"/>
Ingresar Tarea	<input type="checkbox"/>
Ingresar Tarea	<input type="checkbox"/>
Ingresar Tarea	<input type="checkbox"/>

El equipo de desarrollo desea implementar ES6, por lo que necesita que uses **sets** para almacenar los datos relacionados con las casillas de verificación que se marcaron, y también para las actividades que deben realizarse. Éstos deben servir como parámetros para un elemento **Map**. Como puedes observar en la siguiente imagen, una vez que el usuario marca una actividad, la consola mostrará dónde se almacenó y el número de casilla del **checkbox** en el **Map**.



Scrum Master

Scrum List	
Organizar el equipo	<input type="checkbox"/>
Finalizar el proceso x	<input checked="" type="checkbox"/>
Crear informe para mañana	<input type="checkbox"/>
Hablar con los demás	<input checked="" type="checkbox"/>
Ingresa Tarea	<input type="checkbox"/>
Ingresa Tarea	<input type="checkbox"/>
Ingresa Tarea	<input type="checkbox"/>

```
Map(1)
  [[Entries]]
    0: {"2" => "Finalizar el proceso x"}
    size: (...)
    __proto__: Map

Map(1)
  [[Entries]]
    0: {"4" => "Hablar con los demás"}
    size: (...)
    __proto__: Map
```

The screenshot shows the browser console with two Map objects. Red arrows from the table above point to the corresponding entries in the console: one from 'Finalizar el proceso x' to the first Map entry, and another from 'Hablar con los demás' to the second Map entry.