

# Exercici Vehicles

Objectius	<ul style="list-style-type: none"><li>- Iniciar-se a la programació orientada a objectes</li><li>- Aplicar patrons del disseny i best practices</li></ul>
Entrega	Enviar la URL al repositori del teu GitHub per Slack als mentors
Temps	3 dies
Recursos	Lynda: Learning ECMAScript 6 (2H)
Dificultat	Baixa - mitja

Volem fer un software per un taller de vehicles de cotxes.

Prèvi:

Descarregar-se:

- Codi: <https://github.com/ITAcademyProjects/VehiclesFE>
- <https://nodejs.org/en/download/>
- Instalar typescript: `npm install -g typescript`

Documents: <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/typescript-in-5-minutes.html>

Per compilar el projecte abans d'executar: **tsc -w**

## FASE 1:

Ens donen un codi parcialment desenvolupat. És capaç de crear un cotxe i mostrar la informació a pantalla. El podem descarregar d'aquest link:

Modifica el projecte anterior perquè li demani a l'usuari la informació del cotxe (matrícula, la marca i el seu color) a través d'un formulari i mostri en pantalla el resultat d'una forma més elegant.



# Ejercicio Vehículos

Plate

Brand

Color

Create Car

## FASE 2:

Un cop afegit el cotxe, mostra un formulari per afegir les quatre rodes al cotxe.

# Ejercicio Vehículos

Marca Rueda 1

Diámetro Rueda 1

Marca Rueda 2

Diámetro Rueda 2

Marca Rueda 3

Diámetro Rueda 3

Marca Rueda 4

Diámetro Rueda 4

Add Wheels

Car:

Plate: 4354ERT

Brand: Opel

Color: Azul

Wheels:

Wheel 1: Brand:  
DLC Diameter: 1

Wheel 2: Brand:  
DLC Diameter: 1

Wheel 3: Brand:  
DLC Diameter: 1

Wheel 4: Brand:  
DLC Diameter: 1



### FASE 3:

Millorar el codi anterior revisant que la matrícula té 4 números i 3 lletres. Cada roda té un diàmetre  $>0.4 < 2$ .

Esta página dice

el diametro de la rueda 3 no es correcto

Aceptar