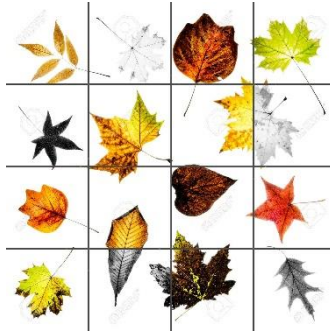




El objetivo de esta práctica es crear una aplicación de dibujo basada en rejilla y hacer collage.



- En un principio el usuario podrá elegir una rejilla del tamaño en filas y columnas que desee, donde la rejilla puede construirse como una tabla, por ejemplo.
- A su vez dispondrá de una paleta de “colores” que serán imágenes. Si se hace click en una imagen de la paleta, se tiene entiendo como seleccionada, si después hacemos click en alguna celda de la rejilla se rellenará la misma con la imagen seleccionada.
- Si se hace click con el botón derecho borrar la imagen de la rejilla.
- Inicialmente la paleta contendrá algunas imágenes de muestra, 2 ó 3 que el usuario podrá aumentar introduciendo su URL desde un campo de texto. La imagen seleccionada en todo momento tiene que estar señalada de manera clara. También podrá borrar las imágenes pulsando en ellos con el botón derecho si no las quiere utilizar.
- El tamaño de cada celda de la rejilla debe ser cuadrado.
- El tamaño de la rejilla no puede ser 0 filas ó 0 columnas y tiene que tener un límite, principalmente para que no se desborde la página.
- Se podrá limpiar (vaciar de imágenes) la rejilla pulsando un botón. Debe preguntar al usuario antes si está seguro.
- Se podrá crear una nueva rejilla sin necesidad de recargar la página, cuando se vuelva a pulsar el botón crear. Se borrará la anterior y se colocará la nueva. Debe preguntar al usuario antes si está seguro de descartar la anterior rejilla.
- El diseño en un principio debe tener los elementos necesarios para que el usuario interactúe con la aplicación:
 - Zona para decir las filas y columnas que queremos para la rejilla y botón crearla. Botón también para limpiar la rejilla existente.
 - Zona para seleccionar la imagen actual, es decir, la paleta de imágenes.



- Zona para añadir o quitar imágenes a la paleta.
- Zona donde aparezca el contador de celdas utilizadas de la rejilla.
- Regla básica, cuanto más sencillo mejor y usar Bootstrap para mejorar el aspecto.
- Cada uno tiene que tener su propio diseño y no se puede basar en el que yo he usado para
- El cliente de nuestra aplicación quiere hacer una tienda donde se creen camisetas, alfombrillas del ratón y otros elementos de merchandaising usando la rejilla que consiga dibujar el usuario.
- El precio depende del número de celdas que se usen en el collage.
- Por lo tanto, debe mostrarse en todo momento, bajo cualquier actualización de la rejilla, cuantas celdas están pintadas y mostrar un botón de calcular que nos dirá el precio mediante un mensaje emergente en un dialogo modal, por ejemplo.
- El precio se establece según rangos, si son menos de 20 celdas a 0,05€ si son entre 20 y 50 a 0,025€ y con más de 50 a 0.01€

Puntuación:

- Crear la rejilla de tamaño personalizado. **(1,5 Puntos)**
- Seleccionar imágenes, pintar y borrar cuadrícula de la rejilla. **(2,5 Puntos)**
- Botón limpiar rejilla. **(1 Punto)**
- Añadir y quitar imágenes seleccionables. **(2 Puntos)**
- Diseño. **(1 Punto).**
- Calcular el precio de la rejilla **(1 Punto).**
- Mostrar el número de rejillas usadas **(1 Punto).**
- Si la aplicación no tiene un funcionamiento mínimamente correcto no se puede aprobar la práctica.
- La puntuación esta ligada a cumplir con todos los requisitos que se pidan para cada parte.