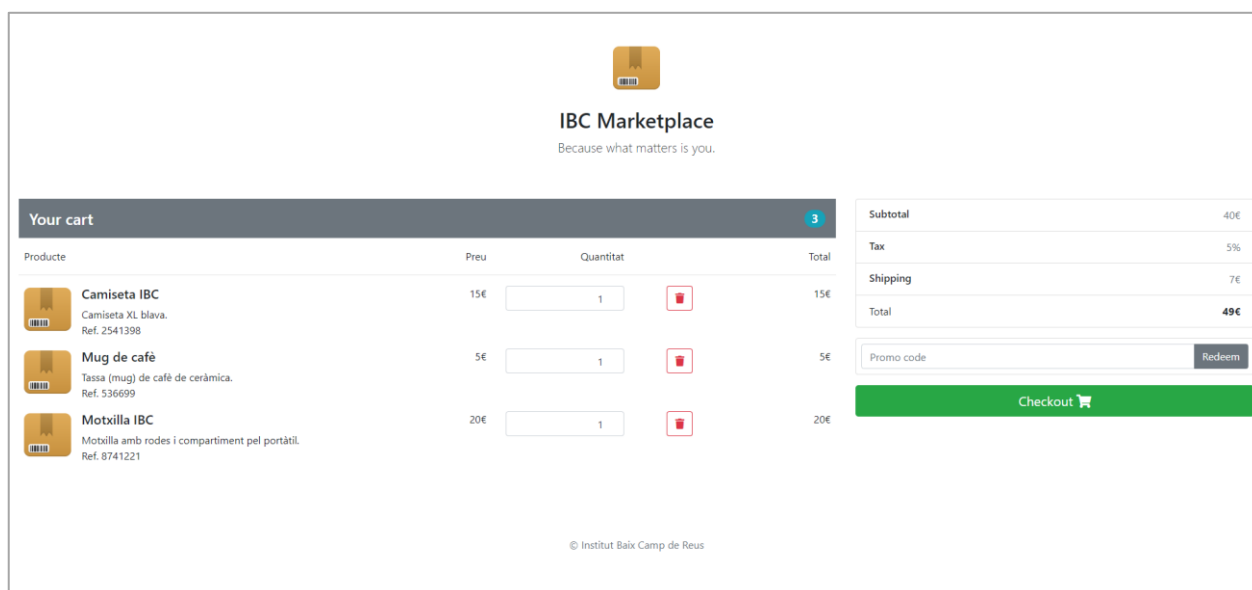


Se'ns ha demanat programar la pantalla de "Checkout" d'un carret de compra virtual. Aquesta és l'última pantalla abans d'enviar a l'usuari a la passarel·la de pagament.

En aquesta fase de la compra habitualment apareix un llistat amb els productes que l'usuari ha carregat al carret, amb la possibilitat de poder fer certes modificacions com incrementar o decrementar la quantitat dels productes, treure'n del carret alguns d'ells, etc. També acostuma a haver-hi algun panell amb la informació del total de la compra, els impostos, els descomptes, el preu d'enviament, etc.

En el nostre cas, aquesta pantalla ja està dissenyada com pots veure en la següent imatge:



Il·lustració 1. Estat inicial del carret de compra

Tot allò que no sigui propi d'aquesta pantalla de "Checkout" no ho haurem d'implementar, com per exemple afegir nous productes al carret de la compra, o enviar les dades a la passarel·la de pagament. Allò que nosaltres haurem de programar és:

- **Modificar quantitat d'un article (2P):** cal que l'usuari pugui canviar la quantitat mitjançant l'*input* de tipus *number* habilitat per aquesta tasca. A través d'HTML ja està previst que no baixi mai de 1 unitat, per tant no cal preocupar-se d'això. El que sí que cal fer automàticament quan un usuari varia la quantitat és:
 - **Modificar el preu total del producte** (columna "Total") en funció de les unitats. (1P)
 - **Modificar el subtotal i total del carret de compra** en funció dels canvis. (1P)
- **Eliminar article (3,5P):** quan l'usuari premi el botó amb el símbol d'una paperera cal:
 - Que tot l'article **desaparegui** amb un efecte de lliscat (*slideUp*) (1P)
 - Que s'**actualitzin el subtotal i total** del carret de compra (1P)

- Que s'actualitzi el **badge** de color blau que indica quants tipus de productes tenim (fixa't que el *badge* indica tipus de productes, no la quantitat d'articles comprats) (1P)
- Controlar que si no hi ha cap article al carret **no es pugui clicar el botó "Checkout"** (0,5P)
- **Aplicar codi promocional (3,5P)**: si l'usuari té algun codi promocional, que el pugui escriure i el reclami clicant sobre "Redeem". Automàticament el descompte s'aplica sobre el subtotal i ha de canviar el total de la compra (veure il·lustració 2). El codi és "PROMO1000".
 - Si s'aplica "PROMO1000" s'haurà d'aplicar el descompte que serà de 5€ (1P)
 - Un camp de descompte (ja inclòs en el HTML però marcat com a invisible) haurà d'aparèixer amb un efecte de lliscat (*slideDown*) (1P)
 - Controlar que si un cop aplicat el descompte l'usuari torna a posar el mateix descompte no faci res (els descomptes no són acumulables) (0,5P)
 - Si un usuari ja ha aplicat el descompte i intenta tornar a posar un descompte incorrecte, la casella de descompte desapareix amb un lliscat (*slideUp*) i es recalculen els preus sense descompte (1P)

Subtotal	40€
Tax	5%
Shipping	7€
Promo code	-5€
Total	43,75€

Il·lustració 2. Detall de l'aplicació del codi de promoció

- **Resum de la compra**: al clicar sobre el botó "Checkout" ha d'aparèixer un *modal* (ja inclòs en el codi HTML) amb el resum de la compra (subtotal, total, descomptes, etc.) i invitant a l'usuari a la passarel·la de pagament. (1P)

Consideracions:

- El fitxer index.html no es pot modificar manualment.
- Tot allò que no està especificat a l'enunciat pots implementar-ho com creguis més oportú, per exemple la velocitat dels efectes, com aconseguir les dades fixades, com fer els càlculs, etc.