	<p align="center">I.E.S. HERMANOS MACHADO 2º CFGS DAW Desarrollo Web en Entorno Cliente Examen del Bloque II – 12/02/2024</p>	<p align="center">DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</p>
---	--	--

Ejercicio 1 (3,5 puntos)

Partiendo de la plantilla facilitada con el ejercicio y de tu implementación de la práctica obligatoria del bloque II, implementar el código javascript que resuelva los siguientes apartados:

- Carga del catálogo de productos facilitado en la plantilla siguiendo el modelo de datos descrito en la práctica.
- Creación de tantos botones como sean necesarios en función de las categorías de productos facilitadas en la plantilla. Estos botones deberán tener la clase “boton”.
- Si se pulsa alguno de los botones que representa a una categoría determinada, en el desplegable deberán cargarse los productos asociados a dicha categoría.
- Al seleccionar un determinado producto, los datos específicos de ese producto deberán mostrarse en la parte baja del panel de controles, tal y como se comprueba en la captura de pantalla al final del enunciado.
- Cada vez que se cambia de categoría se mostrarán los datos específicos del primer producto de esa categoría.

Gestor Comercial

Controles

Categoría:

Aceite
Encurtidos
Salsas

Productos:

Aceituna Manzanilla deshuesada 250 gr (Caja de 50) ▼

ID:

8

Producto:


Aceituna Manzanilla deshuesada 250 gr (Caja de 50)

Precio unidad:

141.35€

Ejercicio 2 (3,5 puntos)

Partiendo de la plantilla facilitada con el ejercicio, implementar el código javascript que permita que al pulsar el botón ejecutar se moverán todos los objetos marcados desde el recuadro de origen al de destino. Éstos se ubicarán tomando como referencia la capa de destino marcada en función de la operación que se haya seleccionado. Si la opción de clonar está activa, la funcionalidad es la misma que la descrita anteriormente, con la salvedad de que los objetos marcados conservarán una copia en la capa de origen.

	<p align="center">I.E.S. HERMANOS MACHADO 2º CFGS DAW Desarrollo Web en Entorno Cliente Examen del Bloque II – 12/02/2024</p>	<p align="center">DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</p>
---	--	--

Ejercicio 3 (3 puntos)

Partiendo de la plantilla facilitada con el ejercicio, implementar el código javascript que permita validar y procesar el formulario según las siguientes especificaciones:

- En la capa de salida se mostrará una lista con los campos vacíos y otra con los campos con errores. En el caso de que todos los campos sean correctos se procesará el formulario.
- Todos los inputs deben ser de tipo texto y ninguno de ellos podrá quedarse en blanco.
- El precio tendrá un formato de un número con parte entera y dos dígitos de parte decimal con el símbolo del euro al final. La separación de la parte entera y la decimal puede hacerse con un punto o una coma. Ejemplos válidos: 3,25€, 2541.56€.
- La hora tendrá el formato HH:MM, se especificará en el rango de 24 horas, es decir, serán válidas las siguientes horas: 09:48, 18:35, 23:59, 00:00. A continuación se especifican ejemplos de horas que no se considerarán válidas: 18:62, 25:31, 9:15.
- La fecha de matriculación tendrá el formato DD/MM/AAAA, por ejemplo: 12/02/2024. No habrá que controlar que la fecha sea correcta, solo que tenga ese formato.
- La dirección IP tendrá un valor correcto dentro del protocolo IPv4. A continuación se especifican ejemplos de direcciones válidas: 192.168.1.1, 255.255.255.255, 0.0.0.0, 243.178.65.4. Serían ejemplo de direcciones inválidas: 257.67.45.2, 1324.45.23.2, 192.168.1.256
- El color debe ser especificado en código hexadecimal. Empezará por un carácter almohadilla seguido de tres pares de dígitos hexadecimales, cada uno de los pares indicará el nivel de color rojo, verde y azul respectivamente. Ejemplos de colores válidos: #38AE0F, #23b7f9, #000000, #ffffff. A continuación, algunos ejemplos de colores inválidos: 376545, #g6780h, #00A0567
- En la capa de salida se mostrará una lista con los campos vacíos y otra con los campos con errores. En el caso de que todos los campos sean correctos se procesará el formulario.

Normas:

- Se debe codificar todo el código en los ficheros con extensión *js* ubicados en las carpetas llamadas *js* de cada ejercicio.
- No se puede modificar ningún fichero *html*.
- Entregar un único fichero *zip* con las carpetas de los proyectos implementados para solucionar cada uno de los tres ejercicios.
- Todo el código debe seguir el estándar ES6.