**Trabajo Final JSMaster**

**Tiempo de desarrollo:** 4 semanas

**Fecha límite entrega:** 25 de Septiembre 2021

**Forma de entrega:** Link a repositorio Github con el proyecto, el link debe ser entregado mediante Classroom en la actividad creada para este fin.

Descripción general del proyecto

* Se debe realizar en modo SPA (Single Page Application) una tienda de comercio electrónico con las siguientes características:
* Se debe utilizar HTML, CSS y Javascript o Typescript, no se permitirá el uso de frameworks (React, Angular u otro).
* En caso de estar realizado en Typescript no debe incluir los archivos compilados a JS.
* El proyecto solo debe contener 1 archivo html (index.html).
* El usuario debe ser capaz de ver una variedad de productos y añadirlos a un carro de compra.
* El usuario debe poder autenticarse, la validación debe ser estática y se debe aclarar cuál será el usuario y contraseña para uso del ejercicio.
* La posibilidad de iniciar sesión no debe estar disponible si el usuario ha iniciado sesión, y en ese caso debe mostrar el nombre del usuario.
* La cuenta de usuario no debe persistir cuando el usuario sale del sitio (cierra la pestaña o cierra el navegador).
* Cada producto debe tener 1 imagen, 1 título, 1 precio y stock disponible (entre 1 y 5 unidades).
* Cada producto debe indicar si ese producto se encuentra en el carro de compras y en qué cantidad, permitiendo añadir más del mismo ítem.
* El usuario no debe ser capaz de solicitar una cantidad mayor a la disponible.
* El stock de productos debe persistir ante la recarga de la página y si el usuario sale del sitio.
* El carro de compra debe persistir sus datos aún cuando el usuario realice una recarga de la página o si el usuario sale del sitio.
* El carro de compra debe calcular el total de la compra en base al valor de los productos seleccionados, añadir un costo de $1500CLP por envío (US$ 2) y $350CLP (US$0,5) por cada producto.
* El carro de compra debe tener un botón de compra, que solo debe estar habilitado si el usuario ha iniciado sesión.
* Al realizar la compra, se debe simular una petición asíncrona que se demore 3 segundos en responder.
* Se debe notificar al usuario que la compra está siendo realizada, mientras esto sucede, el usuario no debe ser capaz de añadir nuevos productos ni realizar otra compra.
* Cuando se realiza la compra, el carro de compra debe ser vaciado y mostrar un mensaje de compra exitosa, pero permitiendo que el usuario sea capaz de volver a realizar una compra.
* El descuento de productos del stock general debe realizarse una vez realizada la compra
* Se debe añadir un botón al pie que permita restaurar los valores por defecto de la cantidad de productos.

Para la evaluación se considerarán las siguientes áreas:

* (20 puntos) Limpieza del código, orden y fácil lectura/comprensión.
* (10 puntos) Uso de ECMAScript 6 para declaración de variables, métodos de alto nivel, destructuración, entre otros.
* (30 puntos) Separación de labores del código, ya sea mediante clases o programación funcional, cada parte del código debe tener una labor específica y única.
* (20 puntos) Código a prueba de terceros, se realizará prueba simulando ser otro desarrollador que intentará añadir nuevos productos, modificar valores y cantidades de los ya existentes. El código debe estar preparado para estas labores y evitar que el nuevo desarrollador modifique otras variables que no correspondan, además se deben considerar estás modificaciones para el botón de restauración de las cantidades.
* (60 puntos) Cumplimiento del listado de requerimientos.

Máximo puntaje posible a obtener 140 puntos

Nivel de exigencia para aprobación 60%

Puntaje mínimo para aprobación 83 puntos

Se añade vista esquemática del proyecto, esto es solo a modo de recomendación y aclaración.