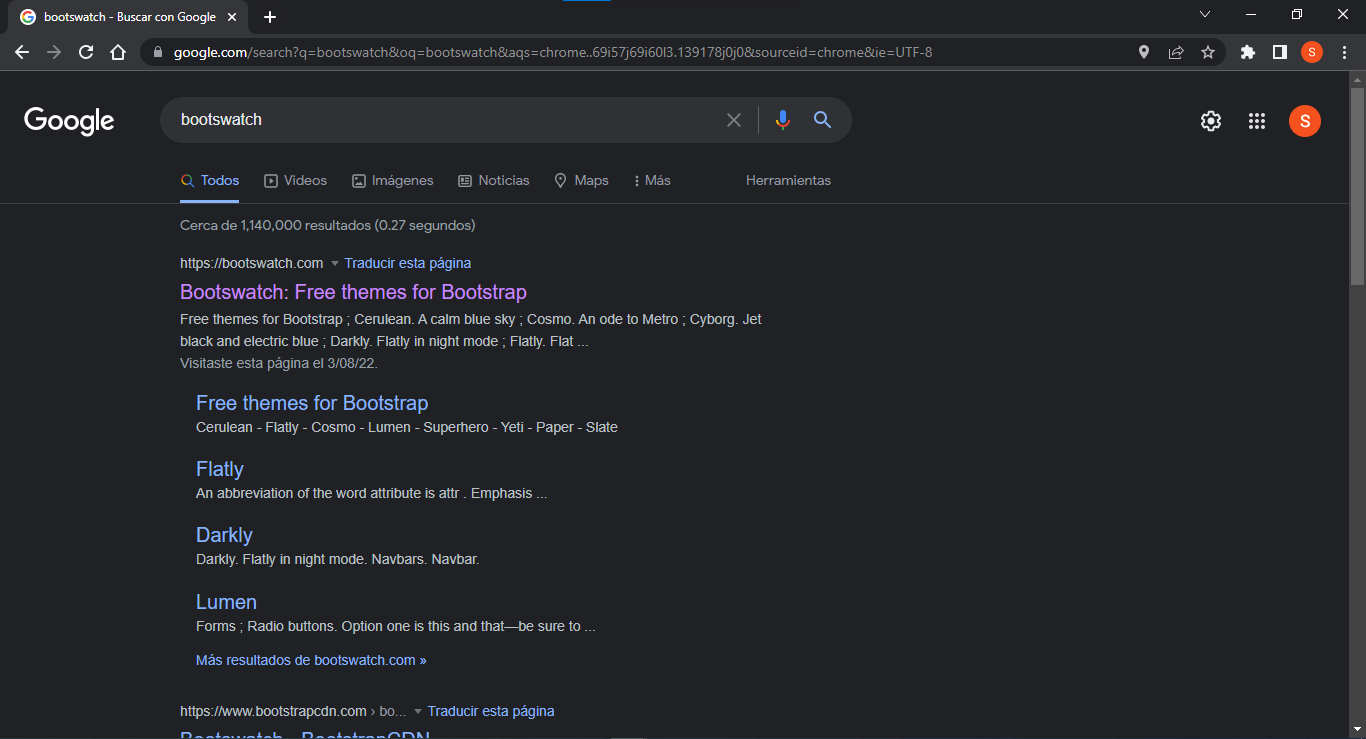
**Project – Task Product**

Empezamos ingresando bootswatch en el buscador de Google.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Luego de esto, se selecciona el primer resultado que nos arroja Google.

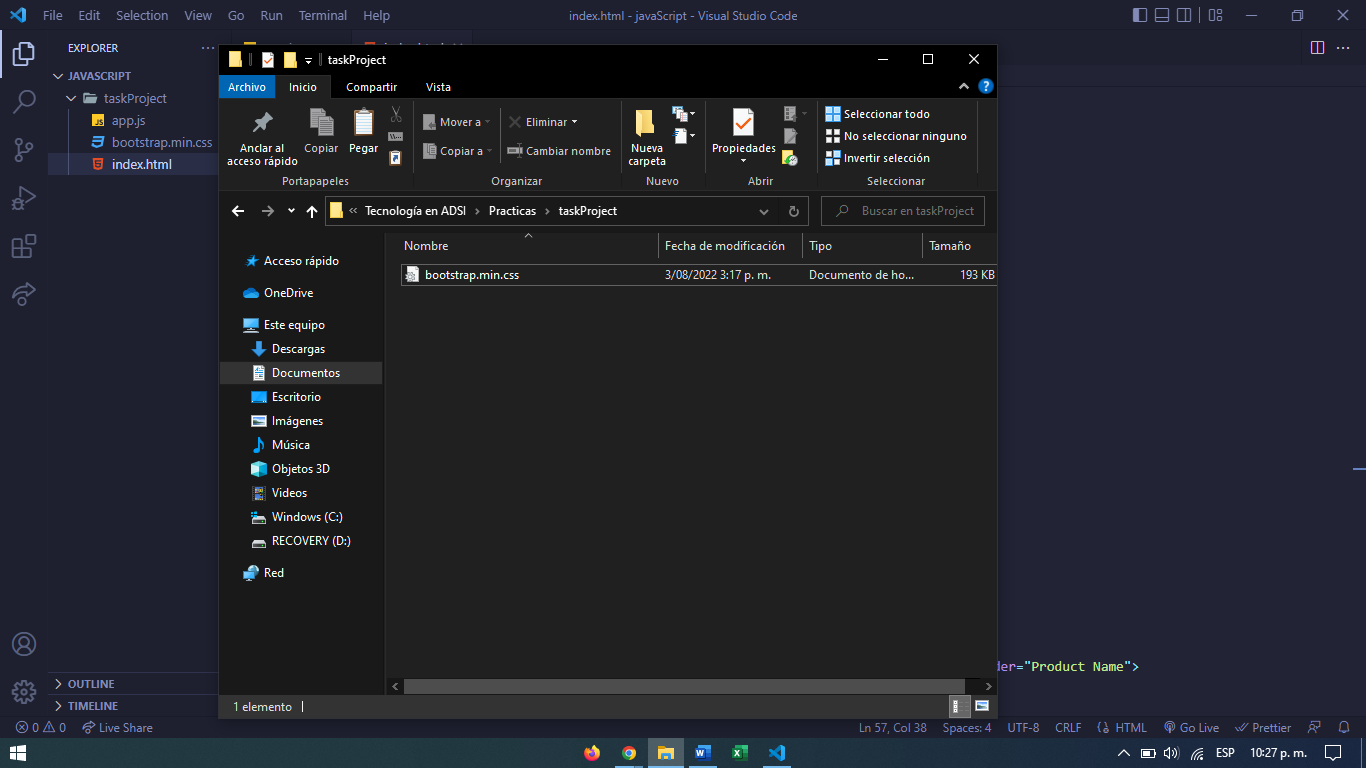


Entramos, y luego bajamos hasta que nos encontremos uno que diga “Litera” y le damos en Download.

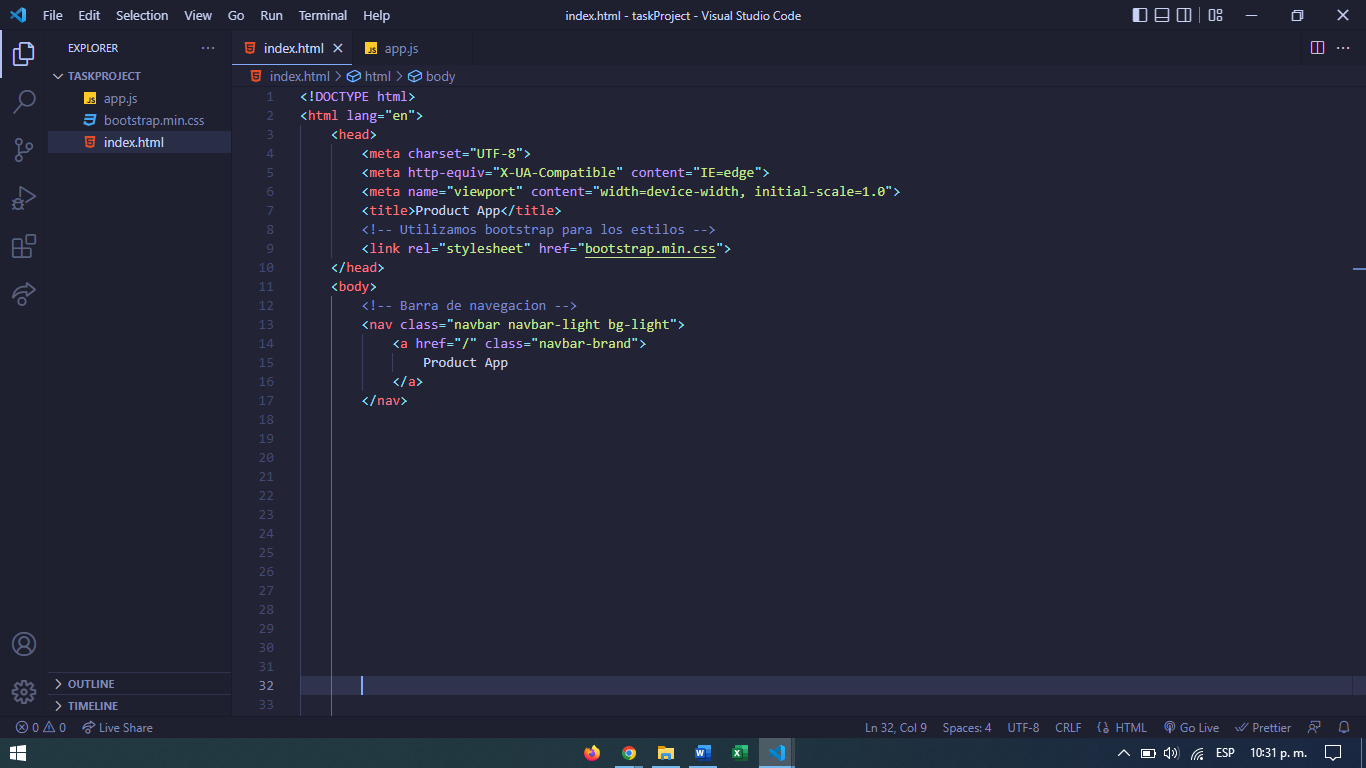
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

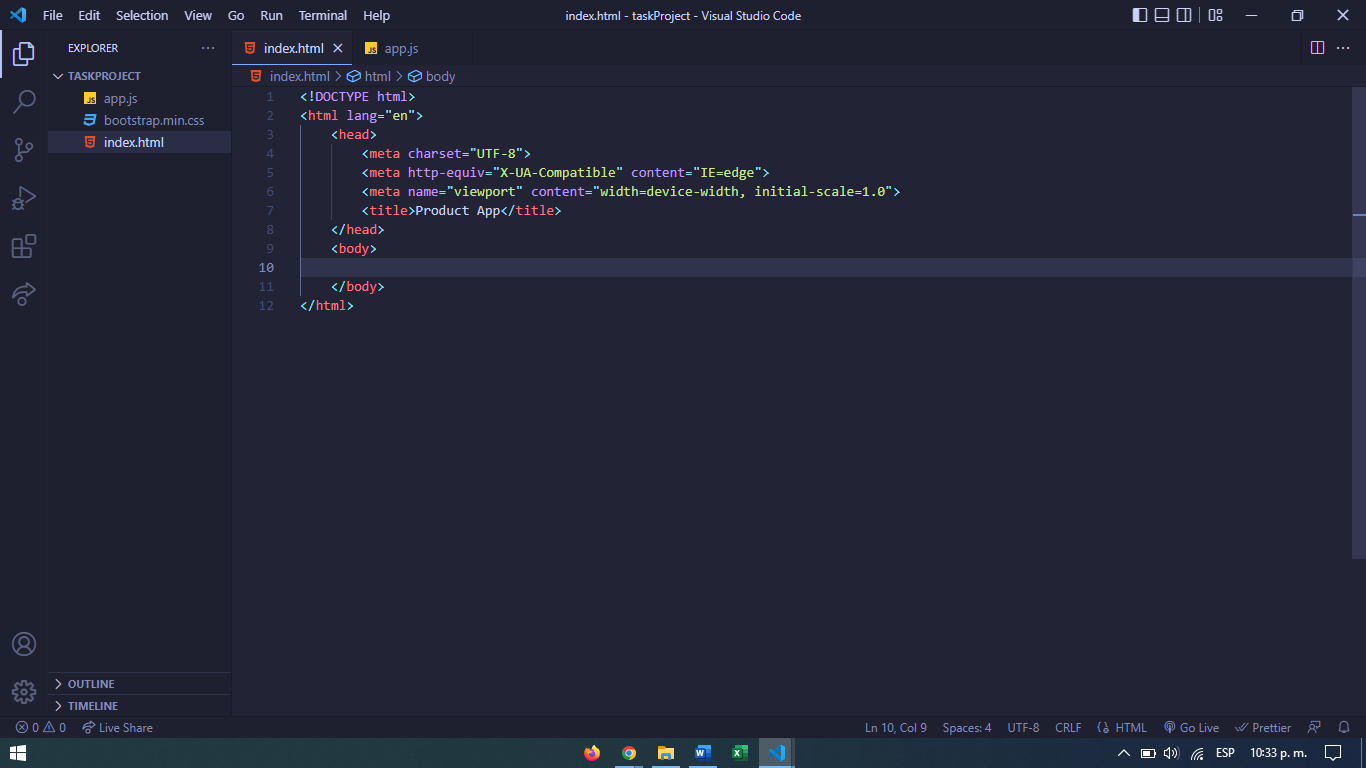
Eso nos descargará un archivo llamado Bootstrap.min.css, este archivo lo moveremos a la carpeta donde haremos el proyecto.



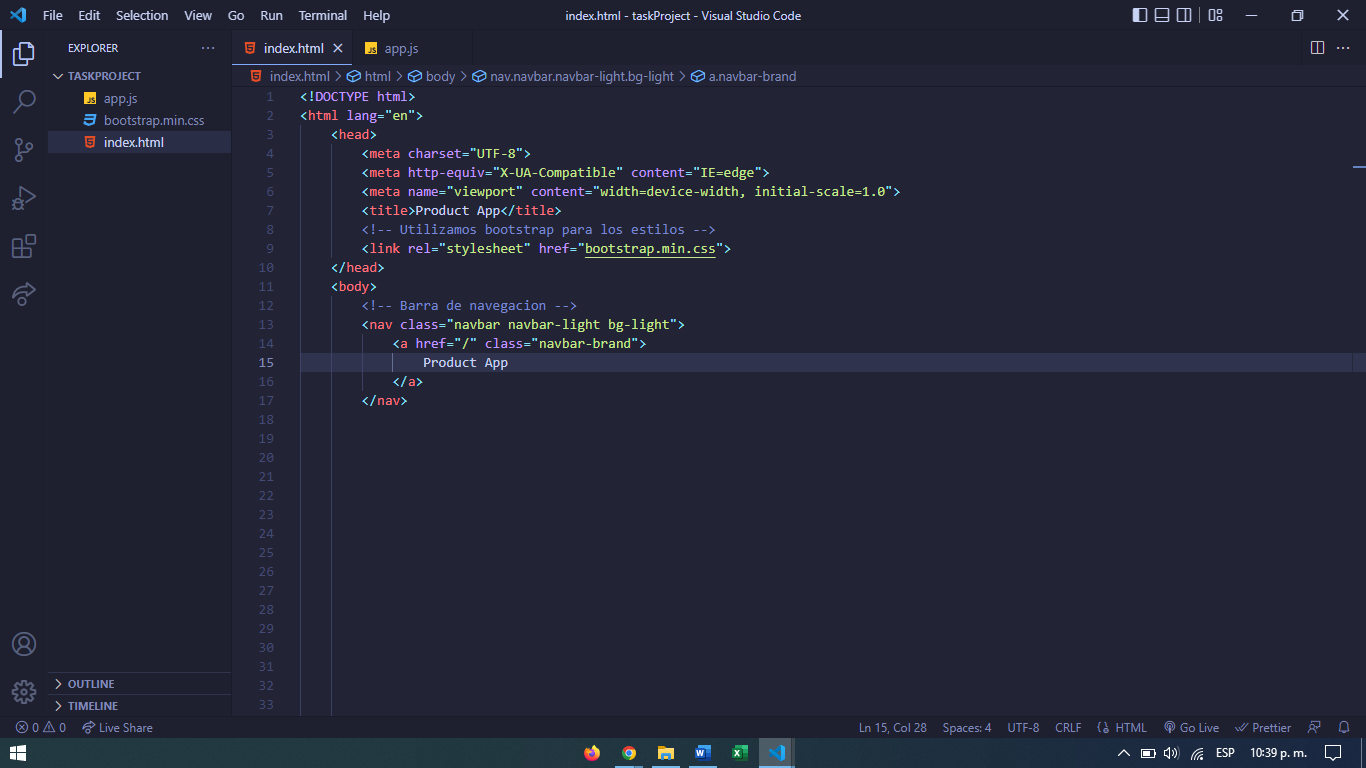
Ahora se crearán dos archivos, uno llamado index.html y el otro app.js



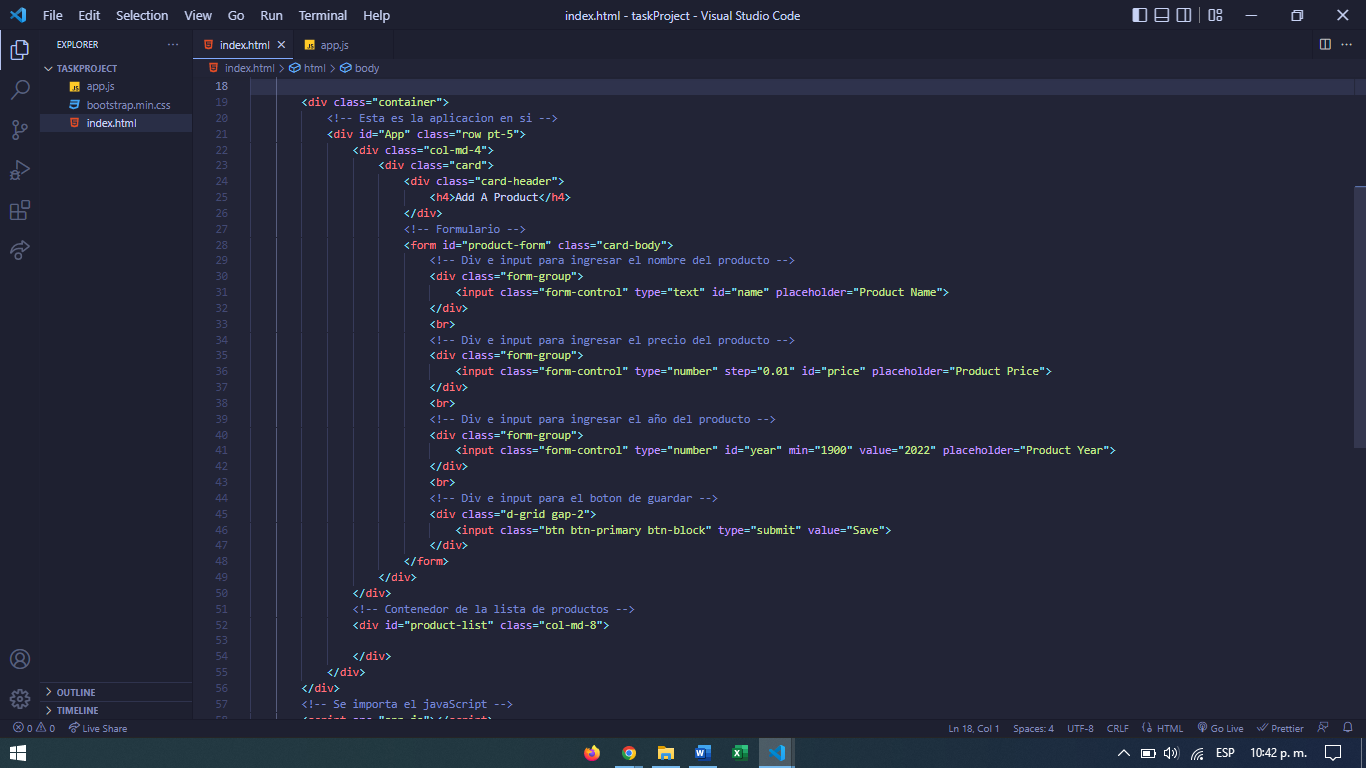
Ingresamos a index.html y codificamos lo básico: html, head y body.



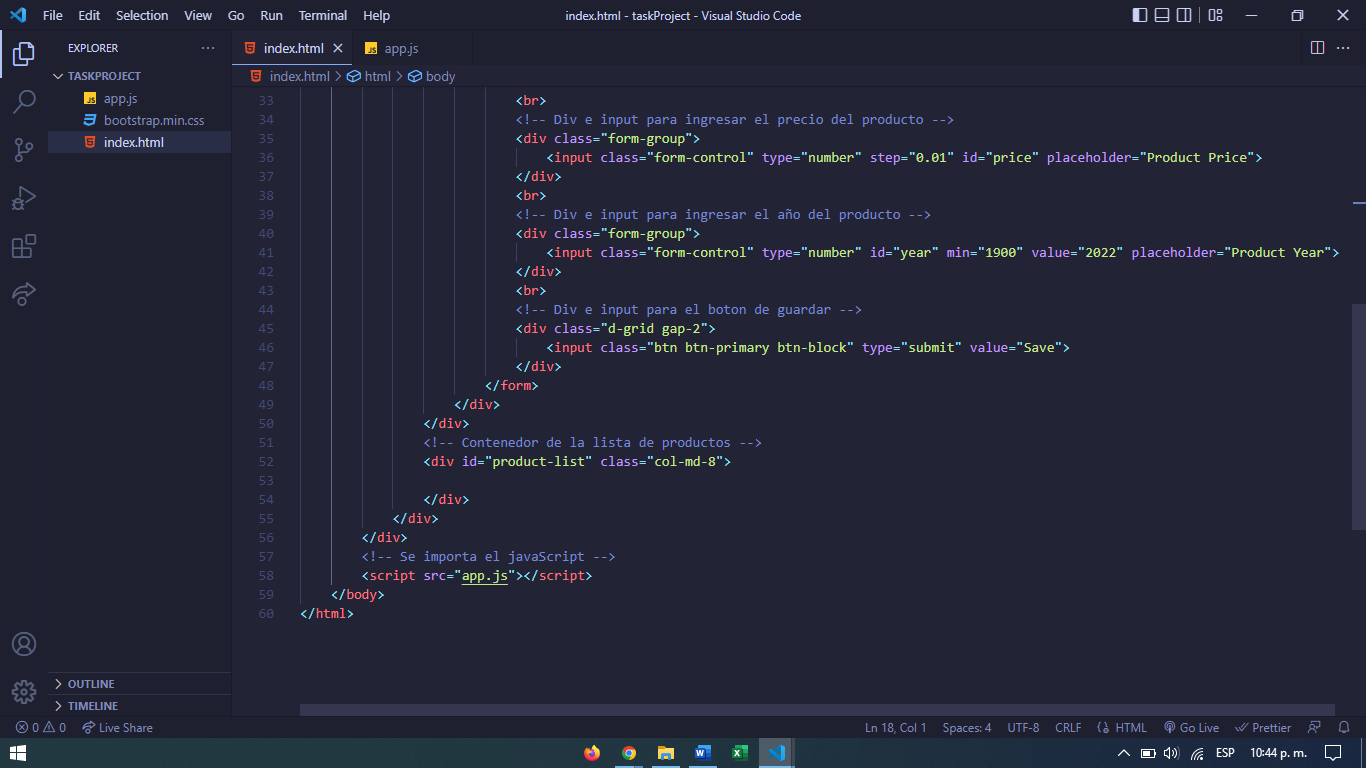
Creamos la navegación.



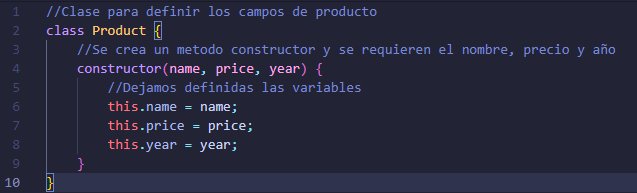
Creamos el contenedor, donde estará el formulario.



Y por último, importamos el JavaScript.



Ahora empezaremos a codificar en JavaScript, abrimos el archivo app.js y creamos la clase Product, luego creamos un método constructor que requiera los parámetros name, price, year. Esta clase nos ayudará para definir los campos necesarios de producto.



Luego de realizar esto, creamos otra clase llama UI (User Interface), donde irá todo lo que el usuario verá. Dentro de esta, creamos un método llamado “addProduct”, este nos servirá para añadir un producto y mostrarlo en la interfaz.

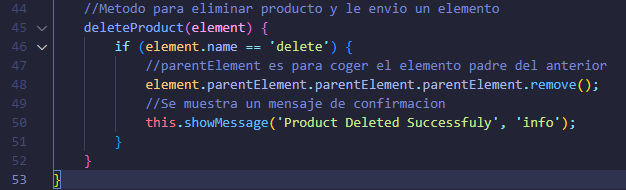


Creamos también, otro método llamado “resetProduct”, este nos servirá para resetear el formulario y borrarle los datos anteriores cada vez que ingrese un nuevo producto.

Texto

Descripción generada automáticamente

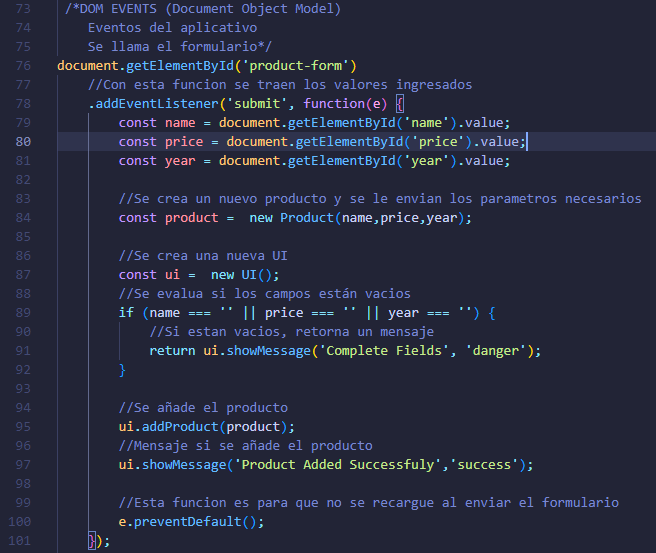
Creamos otro método llamado “deleteProduct”, este como su nombre lo dice, servirá para eliminar el producto ingresado y nos mostrará un mensaje.



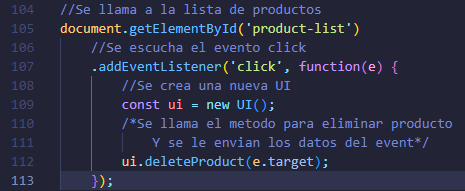
Creamos el último método dentro de la clase UI, llamado “showMessage”, este servirá para mostrar mensajes en la interfaz y de igual manera definimos dentro de este, la posición donde se mostrará y el tiempo que durará.



Luego empezamos a crear los DOM (Document Object Model) o los eventos del aplicativo. Traemos el elemento producto-form mediante el id y escuchamos el evento realizado, el cual es submit, y luego insertamos un nuevo producto, llamando la clase Product y UI.



Para terminar traemos el elemento product-list y escuchamos el evento, el cual debe ser click y luego se crea un nuevo UI y llamamos el método para eliminar el producto.



De esta manera, deberíamos tener un resultado parecido al siguiente:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

