

Enunciado

La prueba consistirá en la fabricación de un pequeño SPA para una tienda de comida de perros llamada “FiruStore”. Dicha página contendrá dos secciones y un botón:

- Una primera sección que servirá como zona de registro para nuevos usuarios
- Una segunda sección que contendrá un campo de búsqueda de los productos de la tienda
- Un botón de “quiénes somos”

Primera sección

La primera sección consiste en un formulario. Se espera la introducción de datos en tres campos:

- Un campo de nombre
- Un campo de CP (código postal)
- Un campo de teléfono

El formulario controlará la correcta introducción de datos una vez se pulse el botón de “enviar”. Los datos que espera son los siguientes:

- Para el campo nombre, un nombre cuya primera letra será en mayúsculas (longitud máxima de 10 caracteres, sin espacios. Por ejemplo, “Ismael”...)
- Para el campo CP, cinco caracteres numéricos (por ejemplo, 28000...)
- Para el campo de teléfono, nueve dígitos (siendo opcional y válida la inclusión del código de país, con un espacio intermedio. Por ejemplo, 665522234, +34 917774455...)

De ser incorrectos los datos, el campo cambiará de color (imagen 1). Para ello, se pueden utilizar las clases integradas en el CSS del enunciado).



El formulario, titulado "Usuario", contiene tres campos de entrada y tres botones. El campo "Nombre:" contiene el texto "Paco" y tiene un fondo verde. El campo "CP:" contiene el texto "22226" y también tiene un fondo verde. El campo "Teléfono:" contiene el texto "6777" y tiene un fondo naranja. Debajo de los campos, hay tres botones: "Enviar" (verde), "Resetear" (verde) y "Cargar usuario aleatorio" (rojo).

Imagen 1

Una vez introducidos los datos correctamente, gestionaremos la inserción de nuevos usuarios a través de una clase. Dicha clase contendrá los campos enumerados en el formulario. **Habrà que controlar que el constructor de la clase establezca parámetros con valor predeterminado ante la ausencia de inyección de los mismos cuando se instancie un objeto.**

Los usuarios se guardarán en una estructura de datos a elegir por el alumno. No obstante, dado que dicha estructura de datos será volátil ante un refresco de la página, se le dará persistencia al último usuario introducido utilizando alguna de las herramientas vistas en clase.

Los datos de dicho usuario, de existir, llenarán los campos del formulario cuando se cargue la página.

Por último, se implementará una funcionalidad en el botón “cargar usuario aleatorio” que seleccione un usuario al azar e inyecte sus datos en el formulario.

Segunda sección

La segunda sección de la prueba consiste en un segundo formulario que implementará una función de búsqueda de ciertos datos.

Dichos datos se extraerán desde sus respectivos endpoints a través del servidor utilizado durante la prueba (se proporcionará lo necesario para llevar a cabo solicitudes durante la prueba).

La búsqueda se podrá realizar en base a dos campos: un nombre de producto o un ID de producto (imagen 2). En caso de estar rellenos los dos campos, la página alertará al usuario de utilizar un único campo de búsqueda.

USUARIO

Nombre:

CP:

Teléfono:

Enviar Resetear Cargar usuario aleatorio

Busqueda

Nombre del producto:

ID del producto:

¡Búscame! Resetear

[¿Quiénes somos?](#)

Nombre del producto: Snack Dental

Marca del producto: DentaBites

Precio del producto: 8.99

Imagen 2

Una vez buscados los datos (ya sea por ID o por nombre) se inyectará su nombre, precio y *** en la parte inferior de la página (imagen X). Cualquier solicitud de otro producto reescribirá los datos anteriormente mostrados.

De no existir el producto, se introducirá un aviso con la no existencia de ese producto.

Botón “quiénes somos”

Por último, el botón “Contacto” extraerá los datos de nuestra empresa, “FiruStore”, de su endpoint correspondiente para mostrarlo, como primera opción, en la parte inferior de la web. **Se podrá implementar una alternativa que abra una ventana a modo de pop-up con los datos de la empresa (imagen 3).**

FiruStore

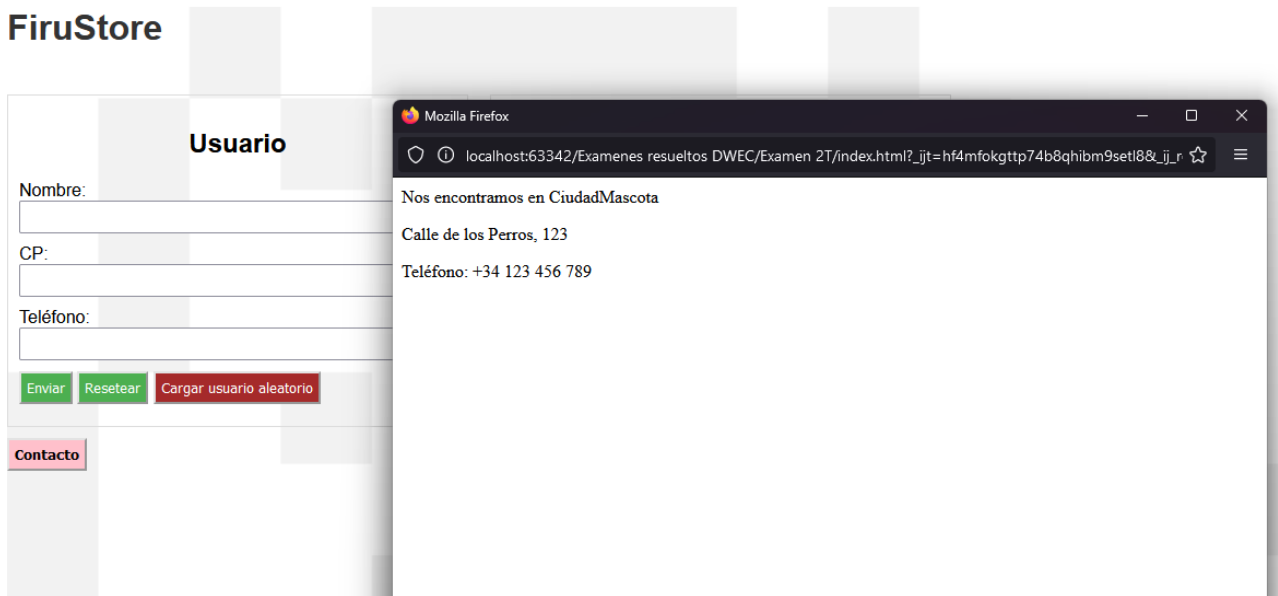


Imagen 3

Consideraciones de la prueba:

- Se proporcionan tres documentos: un documento HTML, una hoja de estilos en cascada y este enunciado.
- Para la superación de la prueba, el código de la aplicación web desarrollada deberá ser COMPLETAMENTE FUNCIONAL en todos sus apartados y requerimientos, salvo aquellos explícitamente indicados EN ROJO como no necesarios para la superación de la prueba.
- El código deberá controlar determinados comportamientos no deseados (por ejemplo, la acumulación de listeners para un mismo botón, la no introducción de datos en un formulario...)
- Salvo indicación expresa durante la prueba, el alumno no deberá manipular el código HTML o la hoja de estilos CSS. Cualquier alteración de la plantilla base (html + css) implicará la no superación de la prueba.
- Durante el transcurso de la prueba no se permitirá el uso de conexión a internet (salvo lo indicado durante momentos puntuales de la prueba de así requerirlo) o modelos LLM y/o derivados, así como el uso de herramientas fuera de lo indicado durante la descripción de la prueba. Dicho uso implicará la no superación de la prueba.
- La prueba partirá, una vez resuelta correctamente (incluyendo los apartados opcionales), de una nota de 10. Dicha nota será decrementada paulatinamente por implementaciones discutibles o usos indebidos/imperfectos (invocaciones de funciones redundantes, variables no utilizadas, código no comentado/no autoexplicativo, iteraciones redundantes/repetitivas/sobrantes, etcétera), no siendo este decremento nunca superior a cinco puntos siempre y cuando la práctica resuelva, de manera robusta y eficaz, lo solicitado en el enunciado.