

PARTAIDEAK: Lander Soriano eta Alaia Torre

3.1 Ariketak

Fetch hau erabiliko dugu hurrengo ariketen base bezala:

```
let comp= await fetch("./JSON/competitions.json")
.then(r => {return r.json()})
```

1. JQ erabili dugu JSON fitxategitik 2014 ID-a duen elementua lortzeko. Jarraian aurkituko dituzun ariketetan gauza bera egitea eskatzen zaizu, baina oraingo honetan JavaScript erabiliz. Has gaitzen lehenengo ariketarekin: fetch funtzioaz JSON fitxategia lortu eta jarraian filtratu id=2014 duen objektua. Argibidea: filter() metodoa erabili dezakezu.

```
let ariketa1=comp.competitions.filter(jokalaria =>
jokalaria.id==2014)
```

2. Gure hurrengo helburua, Big5 ligak iragaztea izango da. Lehenengo eta behin, soilik TIER_ONE (maila goreneko ligak) aterako ditugu Gauza bera egin, baina oraingo honetan JavaScript erabiliz (fetch komandoaz JSON fitxategia lortu, jarraian filtratu TIER_ONE ligak)

```
let ariketa2=comp.competitions.filter(jokalaria =>
jokalaria.plan=="TIER_ONE")
```

3. Zein izango litzateke Espainako ligak lortzeko kodea? (JS erabiliz)

```
let ariketa3 =[]
comp.competitions.forEach(c => {
  if(c.area.name=="Spain") {
    ariketa3.push(c)
  }
})
```

4. Zein izango litzateke ESP, DEU, ENG, ITA, FRA herrialdeetako TIER_ONE ligak lortzeko kodea? (JS erabiliz)

```
let ariketa4=ariketa2.filter(jokalaria =>
jokalaria.area.code=="ESP" || jokalaria.area.code=="DEU" ||
```

```
jokalaria.area.code=="ENG" || jokalaria.area.code=="ITA" ||
jokalaria.area.code=="FRA")
```

5. Aurreko ariketan arazo bat gertatuko da: emaitzan nahi ez dugun (Big5-ekoa ez den) liga bat sartu da (Championship izenekoa). Nola moldatu aurreko ariketaren fetch komandoa Championship liga emaitzetatik kentzeko?

```
let ariketa5=ariketa4.filter(c=>c.name!="Championship")
```

6. map() komandoa erabili aurreko fetch emaitzetatik ligen ID-ak lortzeko. Emaitza hau izan beharko litzateke: [2021, 2015, 2002, 2019, 2014]

```
let ariketa6=ariketa5.map(c=>c.id)
```

5.4 Ariketa

1. Jatorrizko premiere.json fitxategitik abiatuta, jq-rekin egindako aldaketa guztiak JavaScript erabiliz egin itzazu.

(5.1 Atributu berriak sartu Talde bakoitzaren ID-a lortu (.id), ligen ID-a lortu (2021, Premier League kasurako) eta taldekide bakoitzari esleituko diogu)

(5.2 Atributu baten izena aldatu dateOfBirth atributua birthDate izatea nahi dugu:)

(5.3 Aurreko guztiaz gain, atributu hauen balioak aldatu nahi ditugu: Offence -> FW GoalKeeper -> GK Midfield -> MF Defence -> DF)

```
let kudeatu=async function(){
```

```
  async function premiereLortu(){
    let teams= await fetch("./JSON/premiere.json")
    .then(r => {return r.json()})
    //console.log(teams)
    return teams;
  }
```

```
  async function premiereBostAldaketak(){
    let premiere= await premiereLortu();
    let teamsID=premiere.teams.map(t=>t.id);
    //console.log(teamsID)
```

```
  //5.2 ARIKETA
  let teamGuztiak=premiere.teams.forEach(t => {
    t.squad.forEach(s => {
      s["teamId"]=t.id
```

```
s["leagueId"]=premiere.leagueId  
    })
```

```
    });  
    let jokalariGuztiak=premiere.teams.map(t=>t.squad);
```

```
    ////5.3 ARIKETA  
    let  
jokalariGuztiakBirth=jokalariGuztiak.map(j=>j.map(j2=>{j2.birthDate=  
j2.dateOfBirth; delete j2.dateOfBirth; return j2}))  
    console.log(jokalariGuztiakBirth)
```

```
    //5.4 ARIKETA
```

```
jokalariGuztiak.map(j=>j.map(j2=>{if(j2.position=="Offence"){j2.posi  
tion="FW"} return j2}))
```

```
jokalariGuztiak.map(j=>j.map(j2=>{if(j2.position=="Goalkeeper"){j2.p  
osition="GK"} return j2}))
```

```
jokalariGuztiak.map(j=>j.map(j2=>{if(j2.position=="Midfield"){j2.pos  
ition="MF"} return j2}))
```

```
jokalariGuztiak.map(j=>j.map(j2=>{if(j2.position=="Defence"){j2.posi  
tion="DF"} return j2}))  
    console.log(jokalariGuztiak)
```

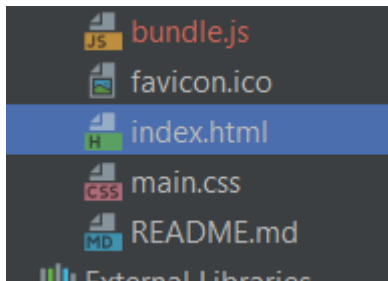
```
    //let  
jokalariOF=jokalariGuztiakBirth.map(j=>j.map(j2=>{j2.OF=j2.offence;  
delete j2.offence; return j2}))  
    // console.log(jokalariOF)
```

```
    }  
    premiereBostAldaketak();  
}
```

```
window.onload= kudeatu;
```

HAUTAZKO ARIKETAK

1. **Favicon.ico.** Nabigatzaileak Favicon.ico izeneko irudi bat bilatuko du erlaitz bakoitzaren ondoan jartzeko. Ez badu aurkitzen, kotsolan errore bat bistaratuko du. Hori ekiditzeko sor ezazu erro katalagoan (/) favicon.ico irudi bat.



2. Bukatzeko, jatorrizko jokoan ez dira soilik jokalaria bakoitzeko 5 atributu bistaratzen (herrialdea, liga, taldea, posizioa, adina), 6 baizik, elastikoaren zenbakia ere kontutan hartzen baita (adina-rekin bezala, handiagoa edo txikiagoa den azalduz). Informazio hori jada jokalarien JSON fitxategian dugu, beraz, nahi izanez gero, kontuan izan dezakezu eta errenkada bakoitzean bistaratu (ikus 6. irudia) Hautazko bigarren ariketa hau burutzen baduzu, GitHuben milestone8 etiketarekin markatu bertsioa

setContent metodoan `${guess.number}`` gehitu dugu. Zenbakia beste parametroekin batera lerro berdinean agertzea ez dugu lortu.