

SEGUNDA RECUPERACIÓN PRIMERA EVALUACIÓN (2020/21)

DWECL - 2.° DAW
mar-2021 Página 1 de

Segunda recuperación Bloque 1: PrestaBolas

Realizar un sitio web que simule la gestión de las bolas de una empresa de alquiler de pistas de pádel.

El sitio web, según si se accede como usuario o como administrador, tendrá una apariencia parecida a esta:

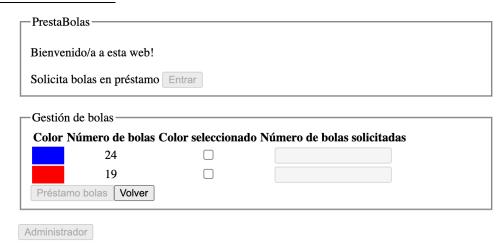
• Modo Inicio

	PrestaBolas
	Testabolas
	Bienvenido/a a esta web!
	Bienvenido/a a esta web!
	Solicita bolas en préstamos Entrar
	Solicitat solida en prestantos Eliada
Gestión de bolas	
,	
1	Administrador
ı	Administrator

• Modo Administrador

PrestaBolas	
- Hestabolas	
envenido/a a esta web!	
Solicita bolas en préstamo Entrar	
Gestión de bolas	
Marca:	
Color:	
Id: 3	
Añadir Volver	
Administrador	

Modo Usuario:



El sitio web consistirá en una **única página index.html** que cargará en principio en Modo Inicio:

a) Se implementará un **objeto Bola** que contendrá los datos de cada bola. Tendrá las propiedades: *id, marca y color*. Tendrá también una propiedad *usada* (booleano). Incluirá en la función constructora un **método** para cambiar el hecho de que la bola





SEGUNDA RECUPERACIÓN PRIMERA EVALUACIÓN (2020/21)

DWECL - 2.° DAW

mar-2021 Página 2 de

haya sido usada. (1 punto).

En el modo Administrador:

- b) Al pulsar "Administrador" se creará en "contenedorDos" (1,5 puntos):
 - Un formulario para introducir la info de una nueva bola: id, marca y color.
 - Un botón "Añadir" para almacenar dicha información.
 - Un botón "Volver" para volver al modo Inicio
 - · Los botones se han de crear con métodos que manipulen el DOM.
 - Se deben deshabilitar los botones "Entrar" y "Administrador".
- c) Esta información se incluirá en un **objeto** que contendrá las instancias de las bolas **azules** en un **array** bajo la propiedad "azules" y las instancias de las bolas rojas en un array bajo la propiedad "rojas". Esto ocurrirá al pulsar "Añadir". (1 punto).
 - El objeto debe mantener la información cuando se vuelva al modo Inicio.
- d) Los datos han de estar validados, (1,5 punto):
 - Todos los campos deberán ser obligatorios.
 - El color debe ser "roja" o "azul".
 - Id debe ser un número que coincida con el total de bolas, ya sean azules o rojas.
 - No es necesario personalizar los mensajes.
 - El botón "Añadir" estará deshabilitado hasta que todos los datos sean válidos.

En el modo Usuario:

- e) Se muestran dos filas en las que en primer lugar aparece el color de las bolas, a continuación el número total de bolas de dicho color y después un checkbox para seleccionar el color de las bolas que se quieren pedir en préstamo y un input para indicar el número de bolas a pedir prestadas. (1 punto).
- f) Los inputs de ambas filas estarán desactivados hasta que el checkbox correspondiente haga a uno de ellos activarse. El botón "Préstamo bolas" se deberá activar al seleccionar un número de bolas menor que las bolas disponibles para ese color, pero mayor que cero. (1,5 punto).
- g) Al pulsar el botón "Préstamo bolas", marca las primeras X bolas de cada color como usadas utilizando el método correspondiente de la función constructora y muestra al usuario una alerta diciendo que se le han prestado X bolas de cada color. (1,5 punto).





SEGUNDA RECUPERACIÓN PRIMERA EVALUACIÓN (2020/21)

DWECL - 2.° DAW

mar-2021 Página 3 de

h) Se almacenará en las cookies el préstamo realizado con los pares \${color}=X, siendo X las bolas pedidas en préstamo de dicho color. (1 punto).

La evaluación de cada apartado se llevará a cabo siguiendo la siguiente rúbrica:

% del	Evaluación
total	
0%	No entregado, apenas empezado o manifiestamente incorrecto.
25%	Se esboza un mínimo planteamiento pero no se acerca a una solución funcional.
50%	Hay una solución incompleta que no cumple todos los requisitos.
75%	La solución es completa pero ineficiente, poco elegante o mal documentada.
100%	Solución completa, eficiente, elegante y bien documentada.