

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

Bienvenido/a a esta web!
Solicita bolas en préstamos

Gestión de bolas

- Modo Administrador

PrestaBolas

Bienvenido/a a esta web!
Solicita bolas en préstamo

Gestión de bolas



Marca:
Color:
Id:

- Modo Usuario:

PrestaBolas



Bienvenido/a a esta web!
Solicita bolas en préstamo

Gestión de bolas

Color	Número de bolas	Color seleccionado	Número de bolas solicitadas
	24	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
	19	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

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

- 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.º DAW	
		mar-2021	Página 2 de 3

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 el botón "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)**.

- h) Se almacenará en las cookies el préstamo realizado con los pares $\{\text{color}\}=X$, 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 total	Evaluación
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.