

Supuesto

Realizar una aplicación web que simule el alta de una serie de artículos de piel según los siguientes requisitos :

- Se realizará mediante clases, es decir, basado en POO.
- Estará compuesta por 3 clases, una primera clase padre (**Articulo**), una segunda clase (**Cartera**) que heredará de la primera, y una tercera clase (**Base**) que va a contener los atributos y métodos necesarios para el funcionamiento de la aplicación.
- La clase **Articulo**, va a contener 4 atributos (**id**, **cod**, **color**, **piel**) y su método **constructor()** correspondiente. El atributo **id**, será autonumérico incremental.
- La clase **Cartera**, va a contener los atributos heredados de la clase anterior, y va a añadir un nuevo atributo (**bolsillo**), además de su método **constructor()**. Esta clase solo va a tener la función de ser instanciada generando nuevos objetos.
- La clase **Base**, va a contener un atributo (array de objetos , **#articulos**), entre otros necesarios, en el que se va a ir añadiendo cada nuevo artículo "**Cartera**", un método **#fEvento()** que va a establecer el o los controladores de eventos necesarios, y un último método **#alta ()**, que va a contener el código necesario para interceptar el envío del formulario, añadir cada artículo al array de objetos (instanciando la clase **Cartera**), y finalmente mostrar el array en una tabla (como se muestra en la imagen capturada). Todo ello obteniendo los datos de los campos rellenos, y cada vez que pulsemos el botón "**Dar de alta**".
- Los controladores de eventos serán creados a partir del método **addEventListener()**
- Para facilitar el desarrollo, se entrega la [archivo plantilla html](#) , el cual será el único archivo que se entregará después de haber añadido el código JS necesario.

Alta de artículos: Carteras

Cod:

Color:

Piel:

Bolsillo:

Stock carteras

ID	Cod.	Color	Piel	Bolsillo
1	12345A	Negro	Vacuno	SI
2	12346A	Marrón	Vacuno	SI

Nota: Como criterios de calificación se tendrá en cuenta : funcionamiento según requisitos, rapidez del desarrollo, estructura del código, eficiencia, control de errores, etc ...