

## Prueba - Torneo de Artes Marciales

- Para realizar esta prueba debes haber estudiado previamente todo el material disponible en el LMS correspondiente al módulo.
- Desarrollo prueba:
  - La prueba se debe desarrollar de manera Individual
  - Para la realización de la prueba necesitarás el archivo disponible en el LMS llamado *Apoyo Prueba - Torneo de Artes Marciales*.

### Habilidades a evaluar

- Crear clases con herencias.
- Exportar e importar módulos.
- Crear funciones autoejecutables IIFE.
- Crear funciones async / await.
- Crear instancias de clases.
- Obtener y modificar elementos del DOM.

### Descripción

La popular serie animada Dragon Ball ha sido parte de la vida de millones de personas alrededor del mundo. En esta prueba deberás crear una pequeña aplicación que permita registrar participantes en el Torneo de artes marciales.

Cuentas con un **Apoyo Prueba - Torneo de Artes Marciales** que contiene la interfaz creada con HTML y CSS que verás en la siguiente imagen y un archivo JSON que deberás usar para consumir las imágenes de cada personaje.

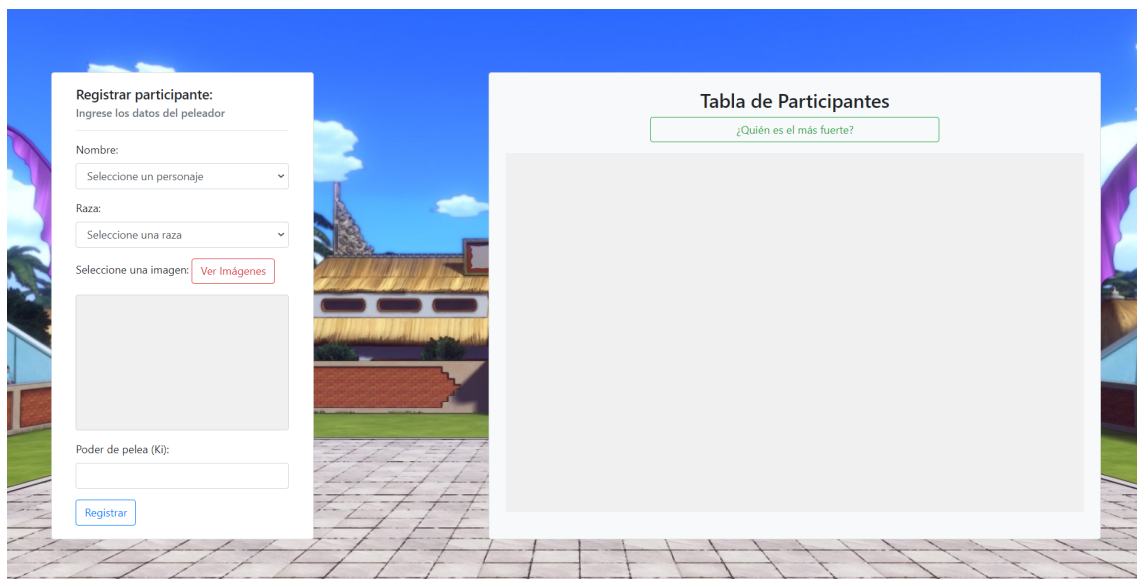


Imagen 1. Interfaz base de la prueba.

Fuente: Desafío Latam

El formulario debe cumplir la función de almacenar a los luchadores que participarán en el torneo de artes marciales. Los personajes están definidos de forma estática con un selector y deberás usar el nombre del peleador seleccionado para mostrarle al usuario las imágenes correspondientes de ese peleador, como muestra la siguiente imagen.

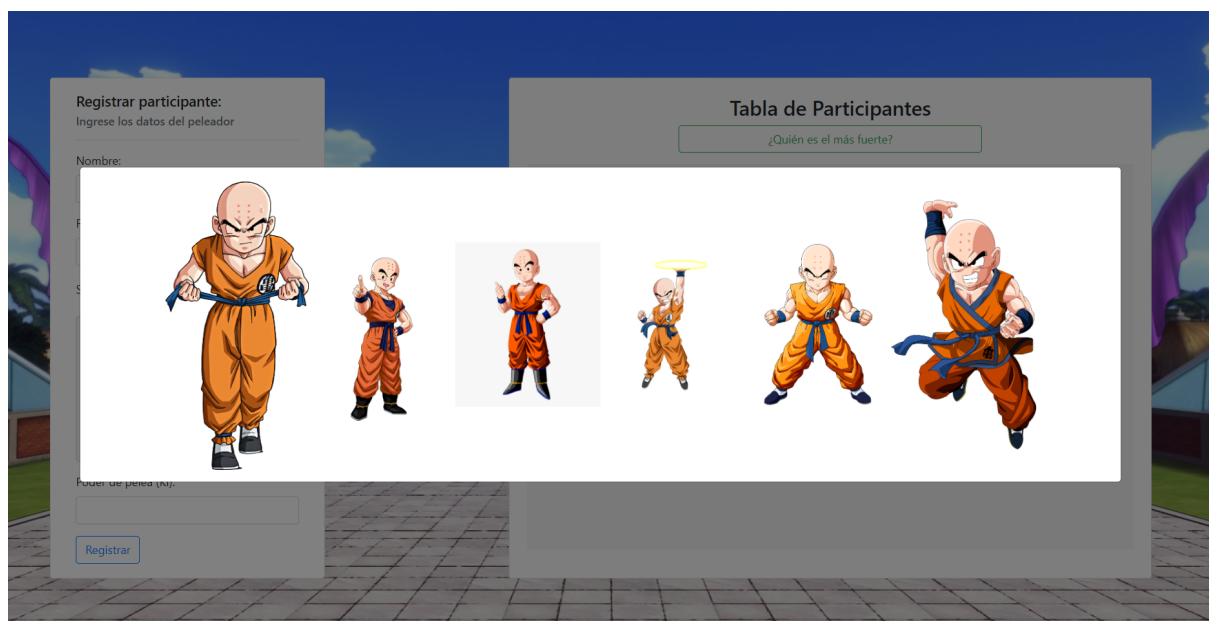


Imagen 2. Ventana modal con las imágenes del seleccionado

Fuente: Desafío Latam

Completados todos los datos, deberás programar la funcionalidad que almacena al peleador para mostrarlo en la tabla de participantes, como muestran las siguientes imágenes.

The image shows a web interface for a tournament. On the left is a registration form titled 'Registrar participante: Ingrese los datos del peleador'. It contains the following fields: 'Nombre:' with a dropdown menu showing 'Krilin'; 'Raza:' with a dropdown menu showing 'Humano'; 'Seleccione una imagen:' with a 'Ver Imágenes' button and a preview of Krillin; and 'Poder de pelea (Ki):' with a text input containing '282'. A 'Registrar' button is at the bottom. On the right is a 'Tabla de Participantes' with a header '¿Quién es el más fuerte?' and a large empty table area.

Imagen 3. Formulario con todos los datos.  
Fuente: Desafío Latam

The image shows the same web interface as before, but now the 'Tabla de Participantes' table contains one entry for Krillin. The registration form on the left is identical. The table entry for Krillin includes his name, race ('Humano'), power ('282'), and a 'Habilidad Especial' button.


Tabla de Participantes	
¿Quién es el más fuerte?	
	
Krilin	
Raza: Humano	
Poder de pelea: 282	
Habilidad Especial	

Imagen 4. Un participante agregado a la tabla.  
Fuente: Desafío Latam

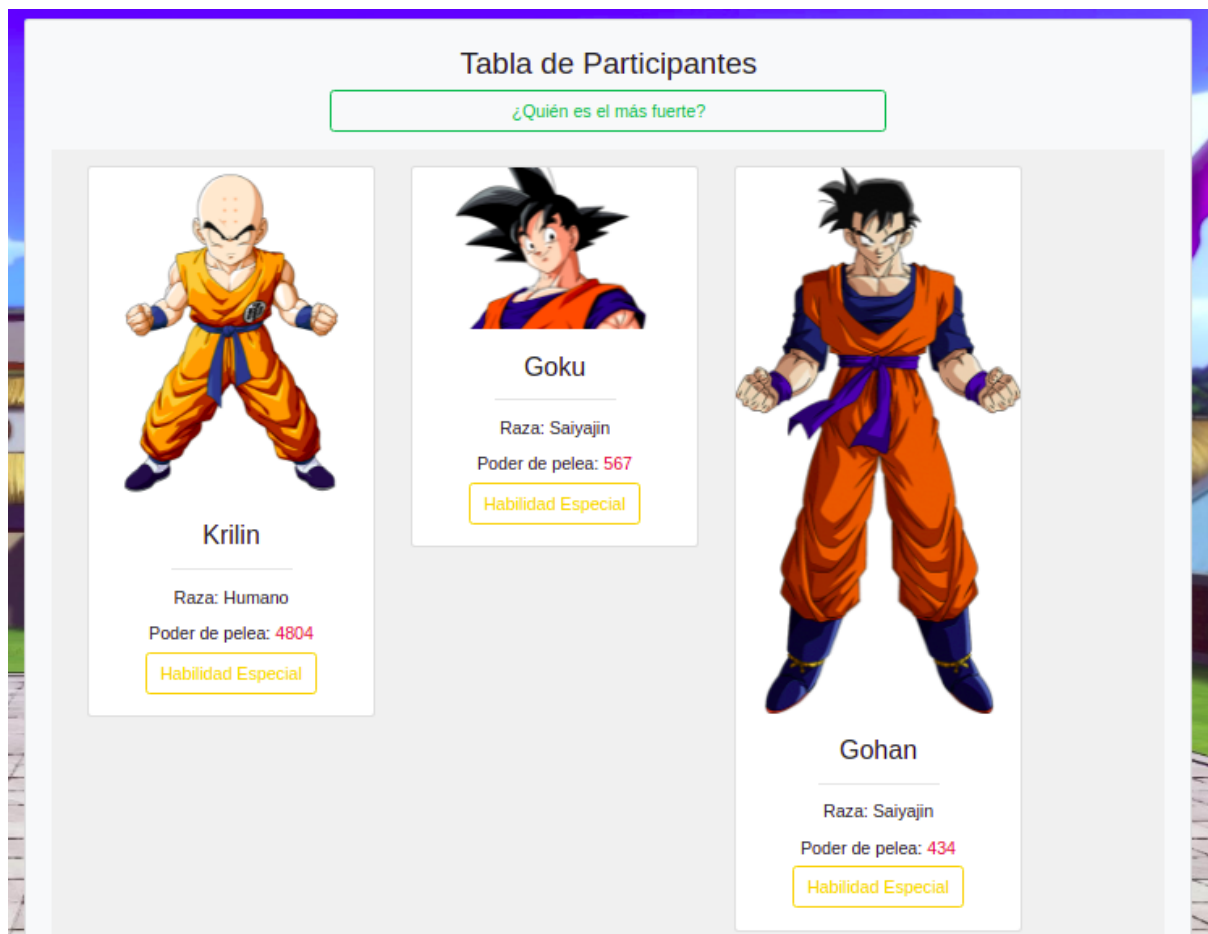


Imagen 5. Tabla de participantes con tres peleadores registrados.  
Fuente: Desafío Latam

Cada raza se diferencia por sus habilidades para el incremento del poder de pelea. Deberás programar la interacción del evento click en el botón “Habilidad Especial”, en donde se deberá ejecutar el método correspondiente a la raza del peleador y posteriormente mostrar al usuario el poder de pelea incrementado, como muestra la siguiente imagen.

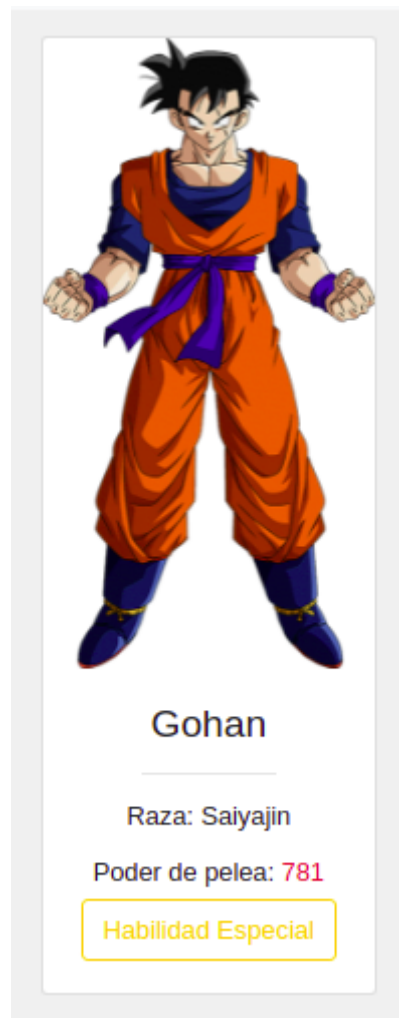


Imagen 6. Poder de pelea incrementado luego de activarse su habilidad especial.  
Fuente: Desafío Latam

En la tabla de participantes se encuentra el botón “¿Quién es el más fuerte?” con el que deberás programar un evento click, que ejecute una función para destacar con una sombra amarilla al peleador con el mayor poder de pelea, como muestra la siguiente imagen.

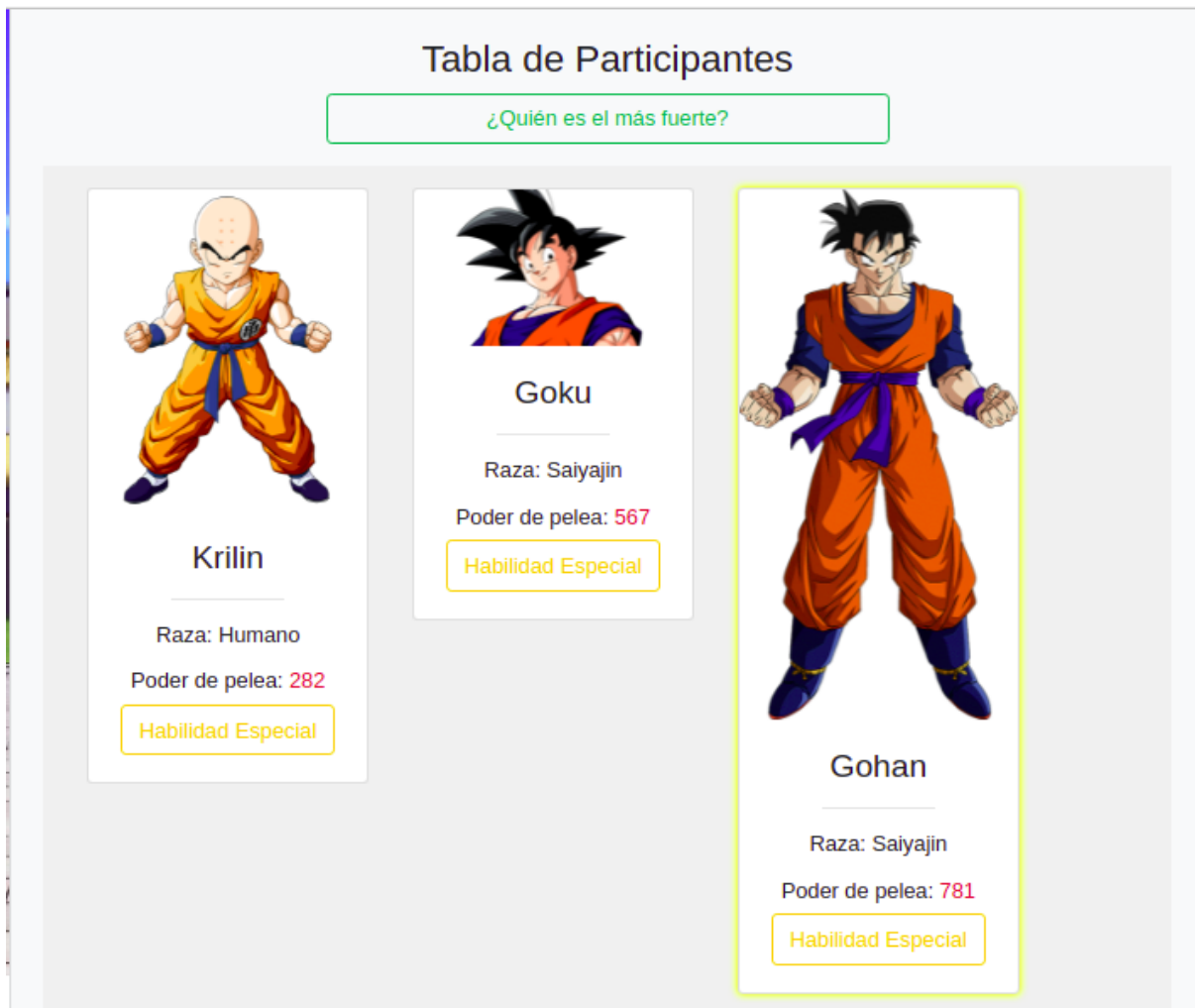
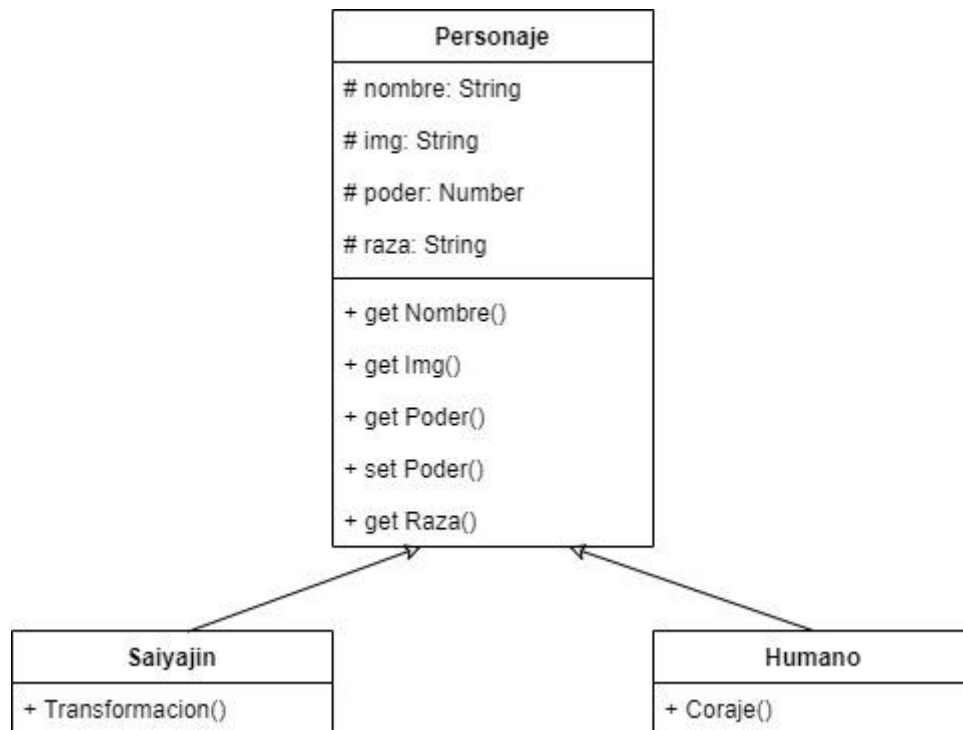


Imagen 6. Peleador destacado por tener el poder de pelea más alto.  
Fuente: Desafío Latam

El diagrama de clases que deberás utilizar es el siguiente:



En donde “Transformación” debe aumentar el poder de pelea en un 80% y “Coraje” en un 20%.

Recomendaciones:

- Levantar el sitio web con la extensión “Live Server” para poder ocupar las importaciones/exportaciones de ES6.
- Declarar en la importación de tu script el atributo `type="module"`.
- Utiliza todos los métodos de los Arrays que creas conveniente en las diferentes situaciones con las que te encontrarás en el desarrollo de esta prueba.
- Mantén un código ordenado y declarativo.

## Requerimientos

1. Crear las clases representadas en el diagrama implementando la herencia indicada.
2. Crear las instancias de las clases utilizando los datos del formulario.
3. Realizar una consulta asíncrona utilizando una función `async/await` para obtener las imágenes correspondientes a los peleadores.
4. Realizar por lo menos una función autoejecutable IIFE.
5. Dividir el código en módulos.
6. Utilizar la manipulación del DOM para mostrar en la tabla de participantes los peleadores registrados.
7. Validar que el usuario haya asignado todos los datos del peleador antes de que éste sea agregado a la tabla.
8. Devolver el formulario en un estado inicial luego de registrar a cada peleador.
9. Programar la interacción del botón “¿Quién es el más fuerte?”, en donde deberás asignarle una sombra amarilla a la tarjeta del personaje que tenga mayor puntos de combate.
10. Programar la interacción del botón “Habilidad Especial”, en donde deberás ejecutar el método correspondiente de la raza del peleador y posteriormente mostrar en la tabla su nuevo poder de pelea.