

## Desafío - Lista de Animales

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponible correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el .zip en el LMS.
- Puntaje total: 10 puntos
- Desarrollo desafío:
  - El desafío se debe desarrollar de manera Grupal
  - Para la realización del desafío necesitarás apoyarte del archivo Apoyo Desafío - Lista de Animales

### Capítulos

El desafío está basado en el siguiente capítulo de la lectura:

- Herencia
- Cadena de Prototipos
- Getters, Setters y HTML

### Descripción

La clínica veterinaria Pet-XYZ requiere de un sistema en línea para que los médicos veterinarios y asistentes puedan guardar la información de tres tipo de animales en específico, como es el caso de Perros, Gatos y Conejos, debido a que son la mayor demanda por cantidad de casos al día por los momentos. Esto se realizará mediante la utilización de un formulario para identificar el tipo y datos del animal, en conjunto con los datos del dueño.

**Importante:** La carpeta de Apoyo Desafío - Lista de Animales, ya cuenta con el formulario elaborado, los estilos definidos e incluso el archivo de JavaScript listo para que agregues tu código.

Por lo tanto, el desafío consiste en llevar a un archivo JavaScript un modelo de Herencia (diagrama de clases) en específico, como se muestra en la primera imagen, implementado la nomenclatura de ES6, para así facilitar a los usuarios de la aplicación (clínica veterinaria) identificar a los animales y a sus dueños. Es importante recalcar, que cada dueño tiene una mascota y se pueden seleccionar solo tres tipos de mascotas: perros, gatos o conejos, igualmente se debe ingresar el motivo de la consulta o enfermedad con el nombre del animal y los datos del dueño (nombre, dirección y número telefónico) como se muestran en

el formulario en la imagen 2. Todo esto con el propósito que se despliegue una lista al final del formulario con los datos del dueño y de la mascota, incluyendo la enfermedad o motivo de la consulta.

Utilizar el siguiente modelo de Herencia (diagrama de clases) como base:

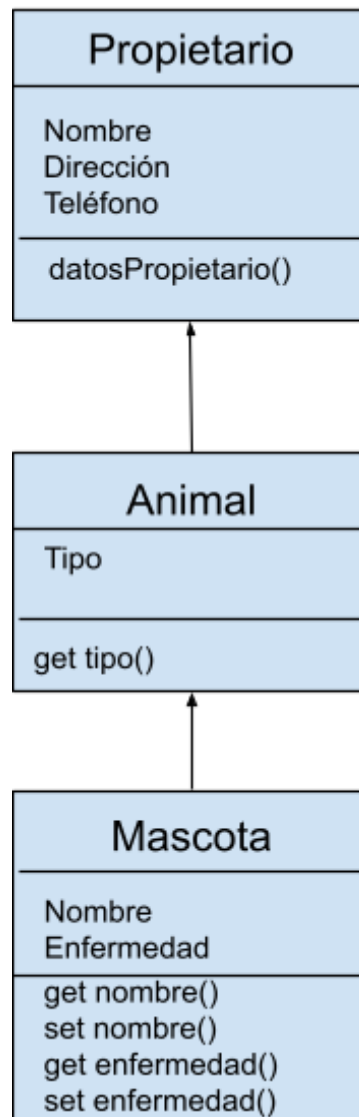


Imagen 1. Modelo de Herencia

En el formulario se añaden los datos requeridos y estos deben ser mostrados al final del formulario, exactamente como una lista después del texto "Datos agregados", como muestra la siguiente imagen:



## Consulta Veterinaria

Nombre del Dueño:

Nunca compartiremos tus datos.

Numero Telefonico:

Lugar de Residencia:

Nombre de la Mascota:

Tipo

Motivo de la consulta:

Agregar

Datos Agregados

Imagen 2. Formulario de registro

## Requerimientos

1. Crear las clases en ES6 respetando la Herencia indicada en el diagrama de clases. **(3 Puntos)**
2. Crear los métodos get y set para la clase de mascota. **(2 Puntos)**
3. Crear un método get para la clase Animal de la propiedad tipo para retornar el mensaje "El tipo de animal es un: \${this.tipo}". **(1 Punto)**
4. Crear el método "datosPropietario" en la clase correspondiente y que pueda ser accedido desde las clases inferiores. **(1 Punto)**
5. Captar los elementos del formulario con JavaScript e identificar el tipo de animal para realizar la instancia dependiendo del tipo de animal seleccionado. Es decir, si el usuario selecciona Gato, la instancia a crear para la clase Mascota debe tener el nombre de "Gato", si selecciona Perro, la instancia de Mascota deberá llamarse "Perro".. **(1 Punto)**
6. Mostrar a modo de lista los mensajes resultantes para el método "datosPropietario" cuando el usuario haga un clic sobre el botón Agregar, accediendo a los métodos get de las clases Animal y Mascota, concatenando todo en un solo mensaje, como se muestra en la imagen a continuación: **(2 Puntos)**

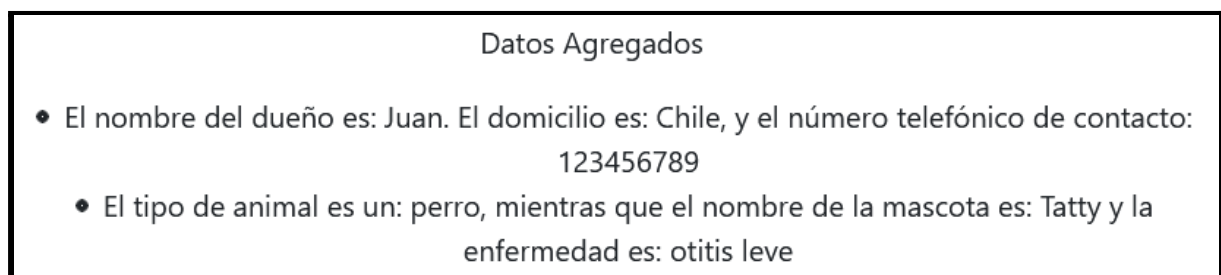


Imagen 3. Resultado al agregar un animal.