

PARTE 1

Crear una aplicación Web que permita realizar un ABM de distintos ciudadanos.

Crear la siguiente jerarquía de clases en **Typescript** (en el namespace **Entidades**):

- a. **Ropa**: código(entero), nombre(string) y precio(floatante) como atributos. Un constructor que reciba tres parámetros. Un método, *ropaToString* que retorne la representación de la clase en formato cadena.
- b. **Campera**, hereda de *ropa*, posee como atributos *talle*(cadena) y *color*(string). Un constructor para inicializar los atributo. Un método *camperaToJson* que retornará la representación del objeto en formato JSON. Se debe de reutilizar el método *ropaToString*.

Crear en **TypeScript** la clase **Manejadora** (en el namespace **Test**) que posea los siguientes métodos y funcionalidades:

- 1- **AgregarCampera**. Tomará los distintos valores desde la página *index.html*, creará un objeto de tipo **Campera**, que se enviará (por **AJAX**) junto al parámetro **caso** (con valor "agregar"), hacia **"/BACKEND/adminstrar.php"**. En esta página se guardará al ciudadano en el archivo **"/BACKEND/camperas.json"**.
- 2- **MostrarCamperas**. Recuperará (por **AJAX**) a todas las camperas del archivo *.json* (caso="mostrar") y generará un listado dinámico (en el **FRONTEND**) que mostrará toda la información de cada una de las camperas. Agregar columnas al listado que permitan: **Eliminar** y **Modificar** a la campera elegida.
- 3- **EliminarCampera**. Eliminará a la campera del archivo (por **AJAX**) (caso="eliminar"). Recibe como parámetro al objeto **JSON** que se ha de eliminar. Pedir confirmación, mostrando código y talle, antes de eliminar. Refrescar el listado para visualizar los cambios.
- 4- **ModificarCampera**. Mostrará todos los datos de la campera que recibe por parámetro (objeto **JSON**), en el formulario. Permitirá modificar cualquier campo, a excepción del código.
Modificar el método **AgregarCampera** para cambiar el caso de "agregar" a "modificar", según corresponda.