

Enunciado

El objetivo de esta prueba será realizar un pequeño SPA (Single Page Application) que desarrolle dos funcionalidades:

- Inserción de nuevos juegos a través de los inputs proporcionados
- Muestra de los juegos insertados

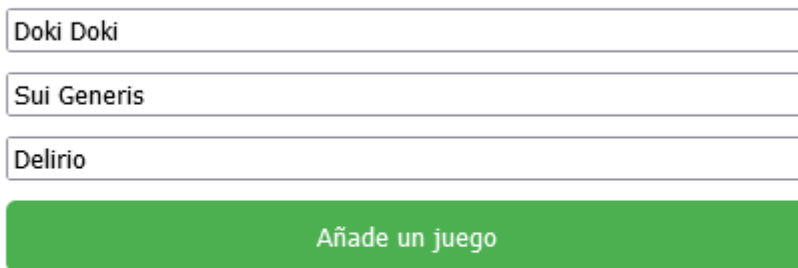
Las distintas funcionalidades se habilitarán a través de tres teclas:

- Tecla “a”: añadir juego
- Tecla “d”: mostrar todos los juegos
- Tecla “e”: borrar los datos del juego a introducir

Para llevar a cabo la acción de “añadir” o “mostrar” juegos, se utilizará UN ÚNICO botón, que será el botón adjunto en el código HTML.

La opción predeterminada que estará activada será la opción de introducir juego (imagen 1)

Lista de Juegos Favoritos



Formulario de entrada de juegos favoritos. Contiene tres campos de texto con los valores "Doki Doki", "Sui Generis" y "Delirio". Debajo de los campos hay un botón verde con el texto "Añade un juego".

Pulsa "a" para añadir juego

Pulsa "d" para mostrar todos los juegos

Pulsa "e" para borrar los datos del juego a introducir

Imagen 1

La funcionalidad de añadir juego responderá a los siguientes requerimientos:

- Se añadirán juegos con los valores arriba introducidos una vez se pulse el botón
- Se podrán repetir juegos. No es necesario hacer un control de los datos introducidos

La funcionalidad de mostrar todos los juegos responderá a los siguientes requerimientos

- Se mostrarán los juegos introducidos a través de la página, incluyendo los tres juegos de ejemplo adjuntados en el enunciado

- La pulsación del botón regenerará la lista de juegos, sobrescribiendo cualquier contenido que hubiese anteriormente y mostrando únicamente la lista de juegos actualizada (imagen 2 y 3), por lo que solo se mostrará UNA ÚNICA lista de juegos.

Lista de Juegos Favoritos

Mostrar juegos / actualizar lista

Pulsa "a" para añadir juego

Pulsa "d" para mostrar todos los juegos

Pulsa "e" para borrar los datos del juego a introducir

Imagen 2

Lista de Juegos Favoritos

Mostrar juegos / actualizar lista

Pulsa "a" para añadir juego

Pulsa "d" para mostrar todos los juegos

Pulsa "e" para borrar los datos del juego a introducir

The Witcher 3: Wild Hunt

Plataforma : PlayStation 4 - Género: Action RPG

Red Dead Redemption 2

Plataforma : Xbox One - Género: Action-Adventure

Fortnite

Plataforma : PC - Género: Battle Royale

Imagen 3

Para la inserción y manipulación de juegos y sus campos implementaremos una clase denominada Juego, con su constructor correspondiente, no siendo necesaria la implementación de atributos privados o getters/setters para la prueba. Para favorecer la modularidad del código, dicha clase deberá ser gestionada como un módulo a importar por el script principal (dicha condición no será imprescindible para aprobar la prueba)

Por último, cada juego deberá contener un ID

Consideraciones de la prueba:

- Se proporcionan cuatro documentos: un documento HTML, una hoja de estilos en cascada, un documento js con contenido dentro y este enunciado
- Para la superación de la prueba, el código de la aplicación web desarrollada deberá ser **COMPLETAMENTE FUNCIONAL** en todos sus apartados y requerimientos, salvo aquellos explícitamente indicados como no necesarios para la superación de la prueba.
- El código deberá controlar determinados comportamientos no deseados (por ejemplo, la acumulación de listeners para un mismo botón, la no existencia de un ID en el formulario.
- El alumno no deberá manipular el código HTML o la hoja de estilos CSS. Cualquier alteración de la plantilla base (html + css) implicará la no superación de la prueba.
- La prueba partirá, una vez resuelta correctamente, de una nota de 10. Dicha nota será decrementada paulatinamente por implementaciones discutibles o usos indebidos/imperfectos (invocaciones de funciones redundantes, variables no utilizadas, código no comentado/no autoexplicativo, iteraciones redundantes/repetitivas/sobrantes, etcétera), no siendo este decremento nunca superior a cinco puntos siempre y cuando la práctica resuelva, de manera robusta y eficaz, lo solicitado en el enunciado.