

Ejercicio

Ejercicio 1: Crear un carrito de la compra que vaya almacenando el listado de productos en local



Vamos a crear un sistema que nos permita simular un carrito de la compra. El objetivo será tener un listado de productos publicados, y que podamos ir añadiendo diferentes cantidades de cada producto a nuestro carrito. En caso de que dicho producto ya esté en la lista, se sumará la cantidad seleccionada a dicho producto y no se duplicará. Según vayamos añadiendo cosas al carrito, este se irá actualizando, así como el importe total de nuestra compra. Desde el listado, podremos también eliminar cualquier producto que ya no queramos, y en ese momento el carrito y el precio total también se actualizarán. Nuestro listado, se irá almacenando de manera local, y estará activo el tiempo que dure nuestra sesión. Lo que queremos conseguir es lo que vemos en la siguiente imagen:

TIENDA ONLINE

IMGEN	DESCRIPCION	PRECIO	CANTIDAD	COMPRAR
	Ordenador DELL	987€	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="Comprar"/>
	Ordenador SONY	787€	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="Comprar"/>
	Ordenador APPLE	1073€	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="Comprar"/>
	Ordenador PBELL	585€	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="Comprar"/>
	Ordenador ACER	889€	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="Comprar"/>

Este es el estado de tu carrito

PRO	PRECIO	UNDS	TOTAL	
Ordenador SONY	787	3	2361	
Ordenador APPLE	1073	1	1073	

PRECIO TOTAL DE LA COMPRA

3434€

Lo necesario para comenzar



Pasos a seguir

1. En primer lugar, estructuraremos la página para conseguir el formato que vemos en la imagen. El listado de productos está dentro de una tabla, y los campos de entrada para seleccionar la cantidad son de tipo *number*. El contenido del carrito, se creará dinámicamente.
2. Una vez estructurada la página, tendremos que crear las funciones de JavaScript que llevarán a cabo todo el proceso que hemos indicado anteriormente.
3. Los productos que vayamos seleccionando se irán almacenando en el objeto de almacenamiento en la sesión del navegador, y los que vayamos eliminando se quitarán de la misma.
4. El carrito, lo generará una función, dependiendo del contenido del objeto de almacenamiento que hemos indicado anteriormente