Apuntes Cliente 2 evaluación

Pon el “use strict” al principio

Funciones DOM y cosillas

Document.createElement(); //Crear

Document.GetElementById(); //Pillar el elemento tu sabe

Cosillas para meter id y tal

div.setAttribute(“id”, “Ooooo”); //Crear id de ese elemento;

div.classList.add(“Oooosi”); //Crear clase;

Cosas listas

Lista.push(objeto); //Pa meterlo

let indice = lista.findIndex(x => x.id == id) //Pillamos en qué lugar está el elemento a borrar

lista.splice(indice, 1); //y lo borramos

Si nos pide hacer un actualizar y tal como si fuese el repintar()  
let divABorrar = document.getElementByID(“ayayaya”);

If (divABorrar != “”){

divABorrar.innerHtml = “”; //Fasilito

}

Como hacer lo del objeto del HandleEvent al llamarlo y esas cosas

let but3 = document.createElement("button"); //Pillamos el boton sabes

but3.textContent = "Editar (formulario)"; //Modificamos el contenido si quieres

but3.classList.add("gasto-editar-formulario"); //Le ponemos la clase

but3.id = gasto.id; //Igualamos el id del botón con el del objeto

let obj3 = new EditarHandleFormulario(); //Creamos la función en el objeto

obj3.boton = but3; //le pasamos las cosicas

obj3.empleado = empleado; //le pasamos el objeto

obj3.divPrincipal = prinDiv; //y el div principal para appendear el formulario.

but3.addEventListener("click", obj3); //fasil

prinDiv.append(but3);

Cosas del template y tal

let formulario = document.

getElementById('formulario-template')

.content.cloneNode(true); //Activamos el template para que se pueda mostrar

let form = formulario.querySelector('form'); //Se usa para pillar algún elemento

this.divEmp.append(form); //Appendeamos y ale

//Para coger el botón y desactivarlo y activarlo, usamos:

Let botón = evento.currentTarget

//Para hacer el submit siempre ponemos:

Event.preventDefault();

Cosas JSON

La información se guarda en el LocalStorage, la clave de almacenamiento la dará el profesor. Voy a poner que la clave de almacenamiento es Guarras, por ejemplo.

Para guardar información en Guarras primero necesitamos pasar la información a un formato JSON, lo hacemos asi:

localStorage.Guarras = JSON.stringify(gP.listarGuarras()); //Con esto pasamos de formato objeto o lo que sea a un formato adaptado para JSON

Ahora, si queremos cargar Guarras en vez de guardarlas en el localStorage, hacemos esto:

If (localStorage.Guarras){

CargarGuarras(JSON.parse(localStorage.Guarras); //El parse saca los objetos del localStorage y los pushea con la función CargarGuarras.

}else{

CargarGuarras([]); //y esto más de lo mismo, no sé qué es, pero vosotros entendéis

}

La función CargarGuarras:

function cargarGuarras(objetosAlmacenamiento) //Pasamos los objetos a pushear

{

objetos = []; //array global, lo vaciamos y luego lo pusheamos

for (let g of objetosAlmacenamiento)

{

let objetoRehidratado = new CrearObjeto();

Object.assign(ObjetoRehidratado, g);

gastos.push(objetoRehidratado) //Pusheamos los gastos

}

}