Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Avellaneda



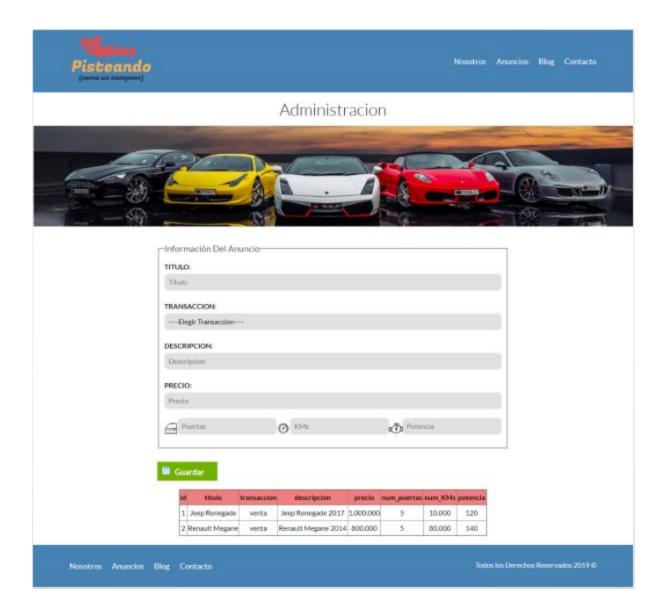
									0111	u	
Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos											
Materia: Laboratorio III											
Apellido:					Fecha	:		26/5/2020			
Nombre:					Docen	te ⁽²⁾ :		Baus/Mutti			
División:					Nota ⁽²⁾) <u>.</u>					
Legajo:					Firma ⁽	2).					
Instancia(1):	PP	X	RPP		SP		RSP		FIN		

Realizar una ABM de Anuncios de Automoviles.

- Desarrollar una aplicación que cuente con una única página donde exista el listado de los anuncios dados de alta(mostrar un spinner mientras cargan), así como un formulario para dar de alta a nuevos anuncios. Para esto deberá usar HTML y CSS para darle agradable "look and feel".
- La lista de anuncios deberá ser generada dinámicamente(con código JS) en base a la estructura del objeto utilizado, además deberá contar con algún manejador de eventos, tal que al hacer click en algún elemento de la lista, se carguen los valores del anuncio seleccionado en el formulario. Se deberán habilitar los botones necesarios para permitirnos cancelar la edición o eliminar el anuncio.

⁽¹⁾ Las instancias válidas son: 1^{er} Parcial (**PP**), Recuperatorio 1^{er} Parcial (**RPP**), 2^{do} Parcial (**SP**), Recuperatorio 2^{do} Parcial (**RSP**), Final (**FIN**). Marque con una cruz.

⁽²⁾ Campos a ser completados por el docente.



Especificaciones

header



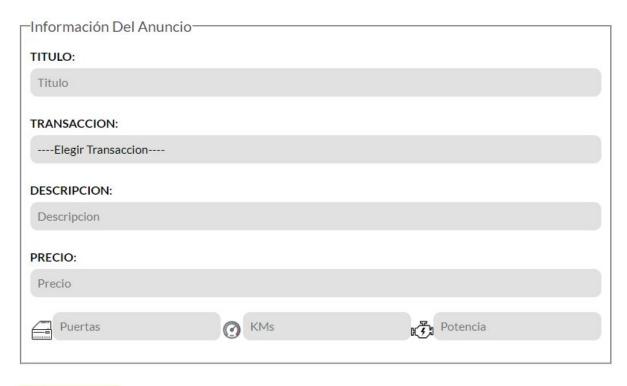
- 1)Crear un Logo de la marca
- 2)Agregar un navbar

titulo

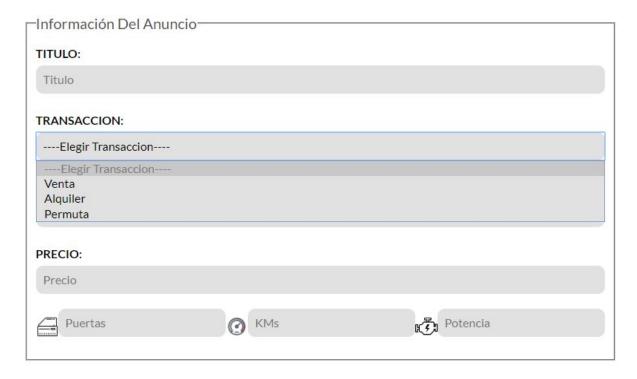


- 1)Agregar un encabezado de Administración
- 2)Una imagen relacionada al negocio de Automóviles.

form









- 1)Respetar los controles de la imagen(el posicionamiento es a gusto).
- 2) Agregar iconos a los input de características del automóvil.
- 3) Agregar icono al botón de "Guardar".

tabla



- 1)pintar por css el encabezado
- 2)centrar la tabla en la pantalla

footer

1)Respetar posicionamiento

spinner





1)Agregar un spinner acorde al negocio de Automóviles.

Javascript

- 1)Utilizar una clase "Anuncio" que contenga los atributos:
 - id
 - titulo
 - transaccion
 - descripcion
 - precio
- 2)Utilizar una clase "Anuncio_Auto" que herede de "Anuncio" con el resto de los atributos necesarios

Server

- Utilizar JS nativo(XMLHTTPRequest) para realizar las llamadas al servidor.
- El servidor será provisto en un archivo llamado server.js y no deberá ser modificado.
 Para correrlo, bastará con correr por línea de comando: "node server". El servidor quedará escuchando en el puerto 3000.
- El navegador por default va a devolvernos **index.html** al apuntarle al puerto 3000 de localhost.

SERVER:

.

Contrato con el servidor:

1. ALTA:

request(POST):

- url: /alta
- El body es un objeto **Anuncio** creado en base a los datos del formulario.
- Se debe usar la función de JSON que convierte a string los objetos al momento de realizar la llamada AJAX.
- Agregar el header "Content-Type":
 - JS: xhr.setRequestHeader("Content-Type", "application/json");

2. BAJA:

request(POST):

- url: /baja
- Para el borrado alcanza con mandar el id del anuncio.
- Agregar el header "Content-Type":
 - JS: xhr.setRequestHeader("Content-Type", "application/x-www-form-urlencoded");

3. MODIFICACIÓN

request(POST):

- **url:** /modificar
- El body es un objeto *Anuncio_Auto* creado en base a los datos del formulario.
- Se debe usar la función de JSON que convierte a string los objetos al momento de realizar la llamada AJAX.
- Agregar el header "Content-Type":
 - JS: xhr.setRequestHeader("Content-Type", "application/json");

4. Traer

request(GET):

• url: /traer

La respuesta del servidor será enviada por ésta función, donde "message" es el mensaje de la operación, y "data" será el array de anuncios si la llamada es al método "traer":

```
function sendResponse(response, message, data) {
  response.send({ "message": message, "data": data });
}
```