**Ejercicio: Veterinaria - Registro y estadísticas de mascotas (Ampliación)**

**📌 Requerimiento**

Continuando con el ejercicio anterior, donde ya registraste mascotas en un **arreglo de objetos** y las mostrabas en un <ol>, ahora se debe **agregar un nuevo botón llamado “Calcular estadísticas”** que permita conocer información relevante sobre las mascotas registradas.

El botón debe:

1. Recorrer el arreglo de mascotas.
2. Calcular y mostrar en pantalla:
   * **Cantidad total de mascotas registradas**.
   * **Cantidad de perros**.
   * **Cantidad de gatos**.
   * **Mascota más joven** (nombre y edad).
   * **Mascota más vieja** (nombre y edad).

**Nota:** Todo lo demás que ya hiciste se mantiene exactamente igual (agregar, mostrar en <ol>).

**📌 Flujo esperado**

1. El usuario ingresa los datos de varias mascotas:
   * Nombre, Tipo, Edad, Color
2. Cada vez que se presiona **Agregar mascota**, la información se guarda en el arreglo de objetos mascotas.
3. Al presionar **Mostrar mascotas**, se despliega la lista ordenada de todas las mascotas.
4. Al presionar **Calcular estadísticas**, se realiza el cálculo de:
   * Total de mascotas
   * Cantidad de perros
   * Cantidad de gatos
   * Mascota más joven
   * Mascota más vieja  
     Y se muestran los resultados en pantalla dentro de un <div> o <p>.

**📌 Ejemplo de uso**

Supongamos que el usuario ingresa estas mascotas:

| **Nombre** | **Tipo** | **Edad** | **Color** |
| --- | --- | --- | --- |
| Max | Perro | 3 | Marrón |
| Luna | Gato | 2 | Blanco |
| Rocky | Perro | 5 | Negro |
| Pelusa | Gato | 7 | Gris |

1. El arreglo mascotas quedaría así:

mascotas = [

{ nombre: "Max", tipo: "Perro", edad: 3, color: "Marrón" },

{ nombre: "Luna", tipo: "Gato", edad: 2, color: "Blanco" },

{ nombre: "Rocky", tipo: "Perro", edad: 5, color: "Negro" },

{ nombre: "Pelusa", tipo: "Gato", edad: 7, color: "Gris" }

]

1. Al presionar **Mostrar mascotas**, aparecería:

1. Mascota: Max, Tipo: Perro, Edad: 3, Color: Marrón

2. Mascota: Luna, Tipo: Gato, Edad: 2, Color: Blanco

3. Mascota: Rocky, Tipo: Perro, Edad: 5, Color: Negro

4. Mascota: Pelusa, Tipo: Gato, Edad: 7, Color: Gris

1. Al presionar **Calcular estadísticas**, aparecería:

Total de mascotas: 4

Cantidad de perros: 2

Cantidad de gatos: 2

Mascota más joven: Luna (2 años)

Mascota más vieja: Pelusa (7 años)

**💡 Pista para contar la cantidad de perros**

***Siempre que se necesite obtener cantidades o tipos de datos en un arreglo, se debe programar un control de selección If dentro del ciclo For que recorre el arreglo.***

1. **Piensa en tu arreglo de mascotas**:  
   Cada mascota es un objeto con varias propiedades (nombre, tipo, edad, color).
2. **Necesitas revisar cada mascota** para ver si es un perro.
   * Para eso, **recorre el arreglo usando un ciclo for**.
   * Cada vez que el ciclo pasa por una mascota, tendrás acceso a todas sus propiedades.
3. **Usa un control de selección (if) dentro del ciclo**:
   * Pregúntale a la mascota si su tipo es "perro" (o "Perro").
   * Si la respuesta es sí, **aumenta un contador** que llevará la cuenta de los perros.
4. **Al final del ciclo**, el contador tendrá la cantidad total de perros en el arreglo.

**📝 Ejemplo visual de la idea**

Imagina que tu arreglo tiene estas mascotas:

| **Nombre** | **Tipo** |
| --- | --- |
| Max | Perro |
| Luna | Gato |
| Rocky | Perro |

* Comienzas con un **contador en 0**.
* Revisas la primera mascota: tipo = Perro → **sumas 1 al contador**.
* Revisas la segunda mascota: tipo = Gato → **no sumas**.
* Revisas la tercera mascota: tipo = Perro → **sumas 1 al contador**.
* Al final, tu contador = 2 → hay 2 perros.

### Mini ejemplo de código

// Imagina que tienes un arreglo de mascotas:

let mascotas = [

{ nombre: "Max", tipo: "Perro" },

{ nombre: "Luna", tipo: "Gato" },

{ nombre: "Rocky", tipo: "Perro" }

];

// Contador inicial

let cantidadPerros = 0;

// Recorres todas las mascotas

for (let i = 0; i < mascotas.length; i++) {

// Pregunta si esta mascota es un perro

if (mascotas[i].tipo === "Perro") {

cantidadPerros++; // Si es perro, sumas 1

}

}

// Al final, cantidadPerros tiene el total de perros