

## Practica 5. Javascript.

# Enunciado

---

En esta práctica vamos a trabajar con para crear objetos en el navegador que después vamos a poder utilizar en tiempo de ejecución.

Para ello, el profesor os facilitará un código de ejemplo que será comentado. En dicho código aparece la forma en la que se puede crear objetos de la interfaz del navegador y añadirlos al documento.

Los dos métodos utilizados son `document.createElement` y `document.appendChild` que podéis consultar en









<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/document.createElement>

y

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Node.appendChild>

En el ejemplo tenéis construida una tabla









Tabla con muchas filas (por cada fila hay que crear un identificador)

Calabazas	<input type="text"/>	 
Sandías	<input type="text"/>	 
Lechugas	<input type="text"/>	 
Melones	<input type="text"/>	 

Dicha tabla modifica el stock de las frutas o verduras al darle a las imágenes + o -.

Deberéis de construir esta otra pero como un objeto Mitabla que debe de recibir en el constructor un array de frutas que tienen dos propiedades, nombre y cantidad. La tabla en el mismo constructor añadirá las filas y la mostrará.

Tabla construida con javascript

Melones	<input type="text" value="24"/>	 
Sandías	<input type="text" value="20"/>	 
Calabazas	<input type="text" value="12"/>	 
Uva	<input type="text" value="38"/>	 

Por último, debéis realizar el mismo ejemplo que el anterior pero en este caso debéis de crear objetos personalizados.

Crear un objeto `UiFruta` que contenga un campo input y los dos imágenes +y -, para una fruta.

Modificar el objeto `Fruta` para que contenga un objeto `UiFruta`.

A cada una de las imágenes añadirles el método `setImage(str_Img)` que modifica la ruta de la imagen.

El objeto `tabla` deberá de llamar a un método `show` para mostrar la tabla. La tabla debe de recibir en el constructor un array de `Frutas`, y crear la tabla que se muestra en el método `show`.

El método `show` de la tabla añade la tabla al documento.

Opcional.

Hacer que la tabla pueda añadir y eliminar filas de la tabla y que la tabla tenga un total de existencias.