## 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

У

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

En el ejemplo tenéis construida una tabla

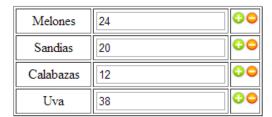
Tabla con muchas filas (por cada fila hay que crear un identificador)

Calabazas	00
Sandias	00
Lechugas	00
Melones	00

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



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.