

Prueba - Programación avanzada en JavaScript

En esta prueba validaremos nuestros conocimientos de Crear clases con herencias, Exportar e importar módulos, Crear funciones autoejecutables IIFE, Crear funciones async / await, Crear instancias de clases, Obtener y modificar elementos del DOM.

Para lograrlo, necesitarás el archivo **Apoyo Prueba - Programación avanzada en JavaScript**

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo **individual**, para asegurarte de tener el máximo de puntaje y enfocar bien los esfuerzos.

Descripción

En Australia se están realizando investigaciones con algunos animales salvajes y necesitan crear un sitio web que permita registrar los comentarios de los investigadores. En esta prueba deberás crear una aplicación web que permita agregar en una tabla los animales en investigación, utilizando el paradigma POO para la creación de las instancias que representen los diferentes animales con sus atributos y métodos.

En la sección de documentos contarás con un **Apoyo Prueba - Animales Salvajes** que contiene todos los archivos necesarios para la realización de la prueba. A continuación verás diferentes imágenes que demuestran las interacciones que deberás desarrollar en la aplicación:

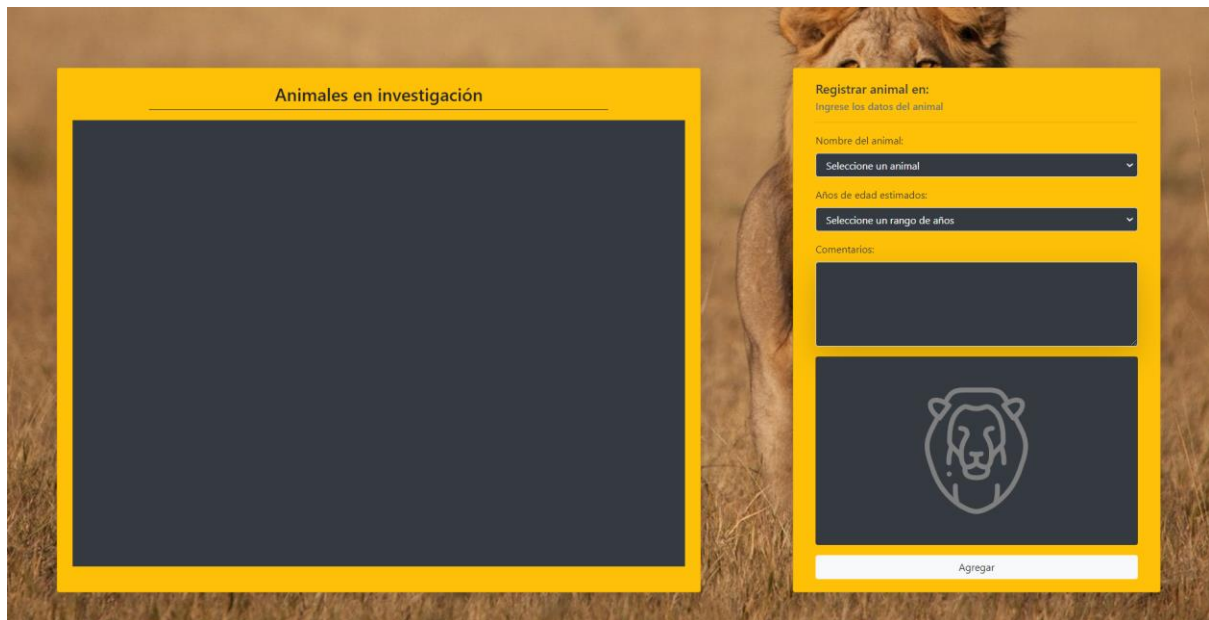


Imagen 1. Interfaz base de la prueba.
Fuente: Desafío Latam

El formulario debe cumplir la función de registrar a los animales en la tabla de la izquierda.

This image shows a detailed view of the registration form. The title is 'Registrar animal en:' and the subtitle is 'Ingrese los datos del animal'. The 'Nombre del animal:' dropdown is set to 'Águila'. The 'Años de edad estimados:' dropdown is set to '0 - 1 años'. The 'Comentarios:' text area contains the text 'Se observaron dificultades en su vuelo debido a lesiones en el ala izquierda.' Below the text area is a placeholder image of an eagle. At the bottom of the form is a button labeled 'Agregar'.

Imagen 2. Formulario para agregar animales
Fuente: Desafío Latam

Deberás programar la funcionalidad para agregar al animal y mostrarlo en la tabla de animales en investigación, junto con un botón que reproduzca el audio correspondiente al sonido que emite el animal agregado.



Imagen 3. Tabla de animales en investigación.
Fuente: Desafío Latam

Al dar click en las imágenes de los animales debe aparecer una ventana modal con el detalle registrado del animal.

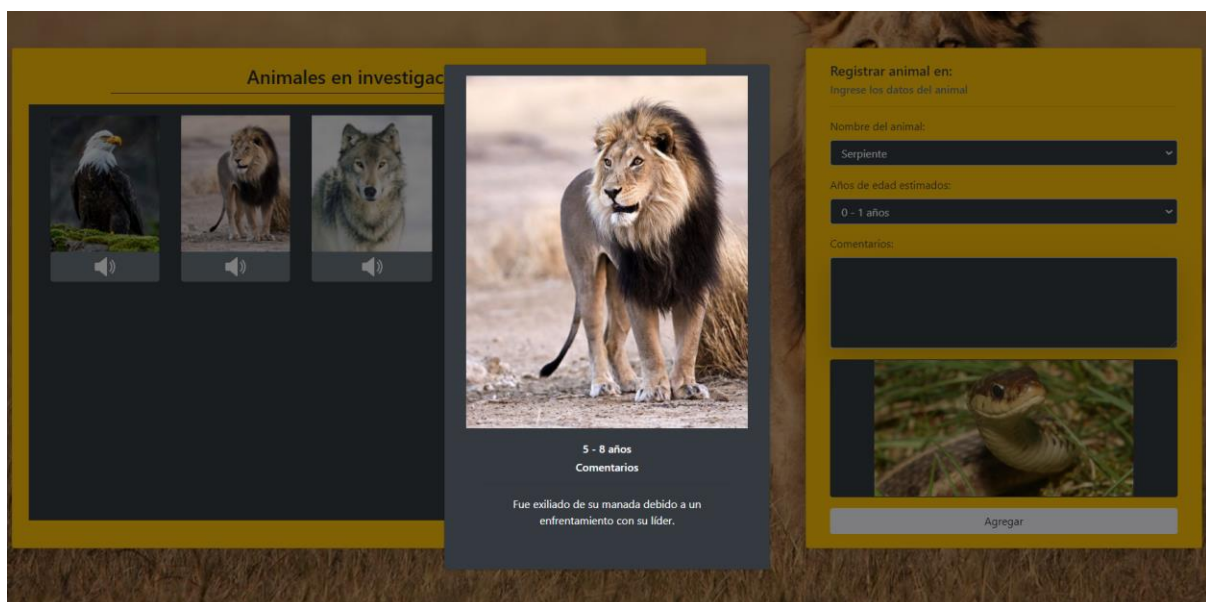


Imagen 4. Ventana modal con detalle del animal.
Fuente: Desafío Latam

El diagrama de clases que deberás utilizar es el siguiente:

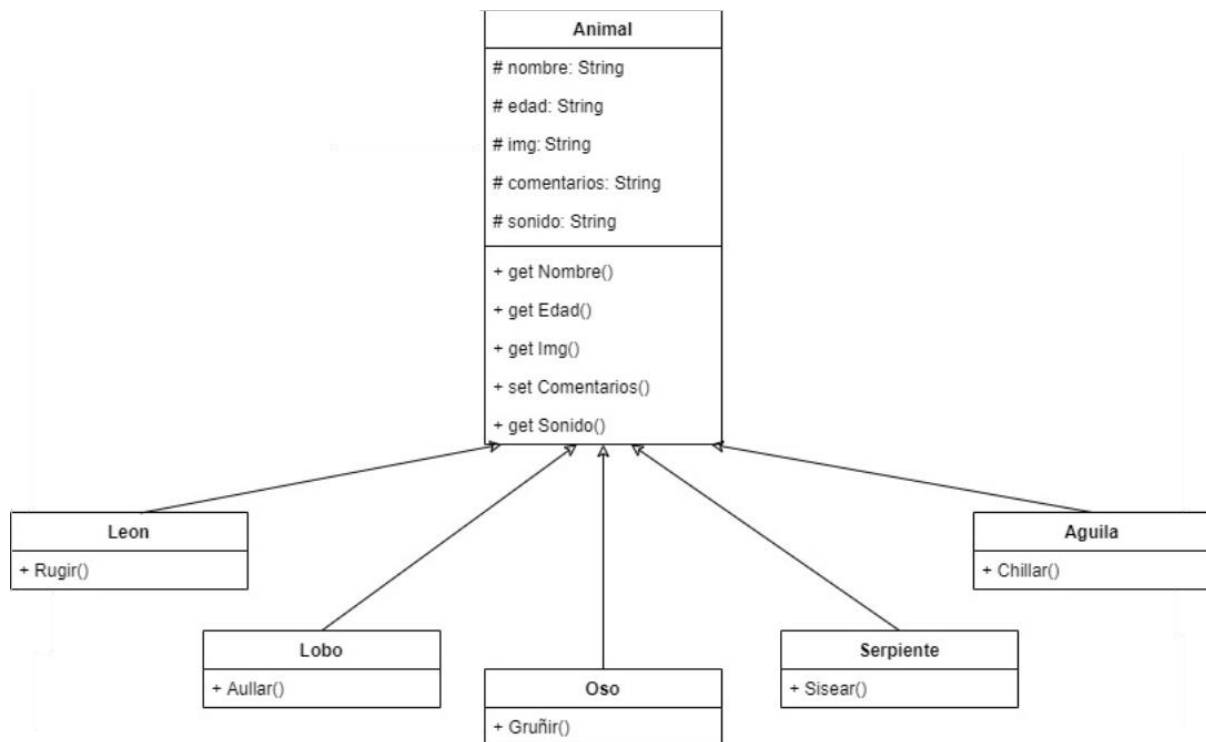


Imagen 5. Diagrama de clases.

Fuente: Desafío Latam

Cada método debe reproducir un audio con el sonido que emite cada animal.

Consideraciones y recomendaciones

- Levantar el sitio web con la extensión “Live Server” para poder ocupar las importaciones/exportaciones de ES6.
- Declarar en la importación de tu script el atributo type=”module”.
- Utiliza todos los métodos de los Arrays que creas conveniente en las diferentes situaciones con las que te encontrarás en el desarrollo de esta prueba.
- Mantén un código ordenado y declarativo.
- Utilizar la [etiqueta “audio” de HTML](#).

Requerimientos

1. Crear las clases representadas en el diagrama implementando la herencia indicada. **(2 Puntos)**
2. Crear las instancias de las clases utilizando los datos del formulario. **(2 Puntos)**
3. Realizar una consulta asíncrona utilizando una función async/await para obtener las imágenes correspondientes a los animales. **(1 Punto)**
4. Realizar por lo menos una función autoejecutable IIFE. **(1 Punto)**
5. Dividir el código en módulos **(2 Puntos)**
6. Utilizar la manipulación del DOM para mostrar en la tabla los animales registrados con el formulario. **(2 Puntos)**
7. Validar que el usuario haya asignado todos los datos del animal antes de que éste sea agregado a la tabla. **(Opcional)**
8. Devolver el formulario en un estado inicial luego de registrar a cada animal. **(Opcional)**
9. Programar la interacción del botón de audio, en donde deberás reproducir el sonido del animal en el sitio web. **(Opcional)**
10. Mostrar el detalle de cada animal en una ventana modal al ser presionada su imagen. **(Opcional)**



¡Mucho éxito!