

# Trabajo Final JSMaster

**Tiempo de desarrollo:** 4 semanas

**Fecha límite entrega:** 25 de Septiembre 2021

**Forma de entrega:** Link a repositorio Github con el proyecto, el link debe ser entregado mediante Classroom en la actividad creada para este fin.

## Descripción general del proyecto

- Se debe realizar en modo SPA (Single Page Application) una tienda de comercio electrónico con las siguientes características:
- Se debe utilizar HTML, CSS y Javascript o Typescript, no se permitirá el uso de frameworks (React, Angular u otro).
- En caso de estar realizado en Typescript no debe incluir los archivos compilados a JS.
- El proyecto solo debe contener 1 archivo html (index.html).
- El usuario debe ser capaz de ver una variedad de productos y añadirlos a un carro de compra.
- El usuario debe poder autenticarse, la validación debe ser estática y se debe aclarar cuál será el usuario y contraseña para uso del ejercicio.
- La posibilidad de iniciar sesión no debe estar disponible si el usuario ha iniciado sesión, y en ese caso debe mostrar el nombre del usuario.
- La cuenta de usuario no debe persistir cuando el usuario sale del sitio (cierra la pestaña o cierra el navegador).
- Cada producto debe tener 1 imagen, 1 título, 1 precio y stock disponible (entre 1 y 5 unidades).
- Cada producto debe indicar si ese producto se encuentra en el carro de compras y en qué cantidad, permitiendo añadir más del mismo ítem.
- El usuario no debe ser capaz de solicitar una cantidad mayor a la disponible.
- El stock de productos debe persistir ante la recarga de la página y si el usuario sale del sitio.
- El carro de compra debe persistir sus datos aún cuando el usuario realice una recarga de la página o si el usuario sale del sitio.
- El carro de compra debe calcular el total de la compra en base al valor de los productos seleccionados, añadir un costo de \$1500CLP por envío (US\$ 2) y \$350CLP (US\$0,5) por cada producto.
- El carro de compra debe tener un botón de compra, que solo debe estar habilitado si el usuario ha iniciado sesión.
- Al realizar la compra, se debe simular una petición asíncrona que se demore 3 segundos en responder.
- Se debe notificar al usuario que la compra está siendo realizada, mientras esto sucede, el usuario no debe ser capaz de añadir nuevos productos ni realizar otra compra.
- Cuando se realiza la compra, el carro de compra debe ser vaciado y mostrar un mensaje de compra exitosa, pero permitiendo que el usuario sea capaz de volver a realizar una compra.

- El descuento de productos del stock general debe realizarse una vez realizada la compra
- Se debe añadir un botón al pie que permita restaurar los valores por defecto de la cantidad de productos.

Para la evaluación se considerarán las siguientes áreas:

- (20 puntos) Limpieza del código, orden y fácil lectura/comprensión.
- (10 puntos) Uso de ECMAScript 6 para declaración de variables, métodos de alto nivel, deestructuración, entre otros.
- (30 puntos) Separación de labores del código, ya sea mediante clases o programación funcional, cada parte del código debe tener una labor específica y única.
- (20 puntos) Código a prueba de terceros, se realizará prueba simulando ser otro desarrollador que intentará añadir nuevos productos, modificar valores y cantidades de los ya existentes. El código debe estar preparado para estas labores y evitar que el nuevo desarrollador modifique otras variables que no correspondan, además se deben considerar estas modificaciones para el botón de restauración de las cantidades.
- (60 puntos) Cumplimiento del listado de requerimientos.

Máximo puntaje posible a obtener 140 puntos

Nivel de exigencia para aprobación 60%

Puntaje mínimo para aprobación 83 puntos

Se añade vista esquemática del proyecto, esto es solo a modo de recomendación y aclaración.

The wireframe shows a web application layout. On the left, there is a 2x3 grid of product cards. Each card has a placeholder for an image, followed by 'Nombre de producto', a price of '\$1000', and '5 unidades disponibles'. Below this is an 'Añadir a Compra' button. The second card in each row has a note at the bottom: 'Tienes 2 unidades en tu carro de compra'. To the right of the grid is a login section titled 'Inicie Sesión' with fields for 'Nombre' and 'Contraseña', and an 'Iniciar Sesión' button. Below the login section is a 'Carro de Compras' section showing a product summary: 'Nombre de producto \$1000', '2 unidades', and 'Total \$ 2000'. It also shows 'Total de Productos \$2000', 'Envío \$1500', and 'Total a comprar \$3500', with a 'REALIZAR COMPRA' button. At the bottom right, there is a 'DATOS PARA DESARROLLO' section with 'usuario: masterjs' and 'contraseña: quiero120puntospls', and a 'RESTAURAR PRODUCTOS' button.

**Inicie Sesión**

Nombre

Contraseña

**Iniciar Sesión**

**Carro de Compras**

Nombre de producto \$1000  
2 unidades  
Total \$ 2000

Total de Productos \$2000  
Envío \$1500  
Total a comprar \$3500

**REALIZAR COMPRA**

**DATOS PARA DESARROLLO**  
usuario: masterjs  
contraseña: quiero120puntospls

**RESTAURAR PRODUCTOS**