Instituto Tecnológico Colonia CTC

OBLIGATORIO GRUPAL PROGRAMACIÓN I

Profesor: Matías Verges

Julián Vázquez – Lucas Gutierrez

2024

<u>Índice</u>

| Declaración de autoría | 1 |
|--------------------------|----|
| | |
| Cronograma | 2 |
| Resumen de Lectura | 2 |
| Nesumen de Lectura | |
| Explicación de Funciones | 4 |
| Manual de usuario | 5 |
| Rubrica de evaluacion | 12 |

<u>Declaración de Autoría</u>

Nosotros, Lucas Gutierrez y Julián Vázquez, declaramos que este trabajo presentado como parte del curso Programación I ha sido desarrollado en colaboración. Asimismo, confirmamos que este trabajo no ha sido previamente presentado ni utilizado para ningún otro propósito académico.

<u>Cronograma</u>

| Trabajo | Tiempo | |
|---------------|-------------|--|
| Análisis | 1 hora | |
| HTML | 3 horas | |
| CSS | 2:30 horas | |
| JavaScript | 23 horas | |
| Documentación | 6 horas | |
| TOTAL HORAS | 35:30 horas | |

Resumen de Lectura

El proyecto requiere el desarrollo de un sistema orientado a objetos utilizando JavaScript, HTML5 y CSS (con opción a utilizar Bootstrap, Tailwind o Flexbox). Consta de tres páginas web:

Página de Compra de Videojuegos:

Permite a los usuarios seleccionar y agregar videojuegos al carrito de compras.

Aplica automáticamente un descuento del 15% si se compran más de 3 videojuegos.

Opcionalmente, se pueden implementar filtros por categoría de videojuegos y un selector de clientes habituales para facilitar la compra.

Página de CRUD de Videojuegos:

Ofrece operaciones CRUD (Crear, Leer, Actualizar, Eliminar) sobre el catálogo de videojuegos.

Permite agregar, modificar y eliminar videojuegos, cada uno identificado por un ID único con información como nombre, descripción, precio, género y clasificación por edades.

Página de Listados y Estadísticas:

Al finalizar las ventas, lista todos los videojuegos vendidos con su cantidad vendida y total de ingresos generados por cada título.

Muestra estadísticas adicionales como el total de ingresos de todas las ventas realizadas.

Cada página utiliza HTML para la estructura, CSS para el diseño y JavaScript para la lógica de interacción y gestión de datos. Este sistema permite a los usuarios comprar videojuegos, gestionar el catálogo y obtener informes detallados de ventas y estadísticas.

Explicación de funciones relevantes

```
//cuando cliquea el boton comprar
function onClickBotonAgregarAlCarrito(evento) {
  idJuego = evento.target.parentElement.dataset.idjuego;
  // usa la funcion de buscar juego para que coincida con su id
  let juego = buscarJuegos(idJuego);
  agregarJuegoAlCarrito(juego)
}
```

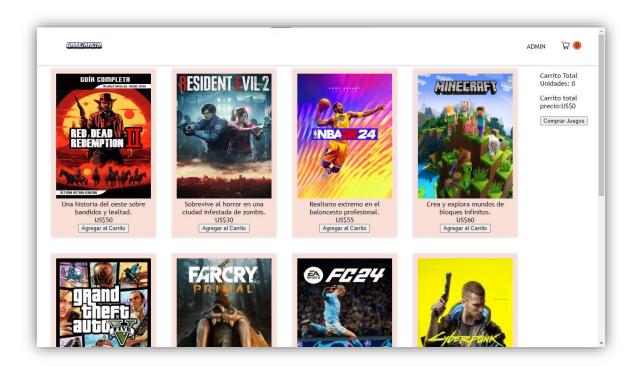
Esta función nos indica que cuando le damos click al botón comprar, busca el juego y lo agrega al carrito.

```
function agregarJuegoAlCarrito(juego){
  let carritoTotalCantidad =
document.getElementById("carritoTotalUnidades");
  let carritoUnidadesActuales = parseInt(carritoTotalCantidad.innerHTML);
  carritoTotalCantidad.innerHTML = carritoUnidadesActuales + 1;
  let carritoTotalNavegador = document.getElementById("cuenta-carrito");
  let carritoArribaActual = parseInt(carritoTotalNavegador.innerHTML);
  carritoTotalNavegador.innerHTML = carritoArribaActual + 1;
  let carritoTotalPrecio = document.getElementById("carritoTotalPrecio");
  let precioCarritoActual = parseInt(carritoTotalPrecio.innerHTML);
  if((carritoUnidadesActuales +1) > 3){
    let notificacionDescuento = document.getElementById("notificacion-
descuento");
    notificacionDescuento.innerHTML = "Aplicando descuento del 15% a
partir de la 4ta unidad.";
    carritoTotalPrecio.innerHTML = precioCarritoActual + (juego.precio *
0.85);
  else {
    carritoTotalPrecio.innerHTML = precioCarritoActual + juego.precio;
  CARRITO.push(juego);
```

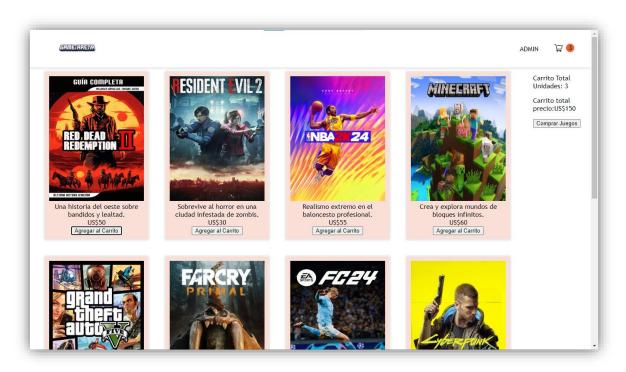
Esta función agrega los juegos al carrito y en caso de que sean más de 3 juegos, se aplica un descuento del 15%.

Manual de Usuario

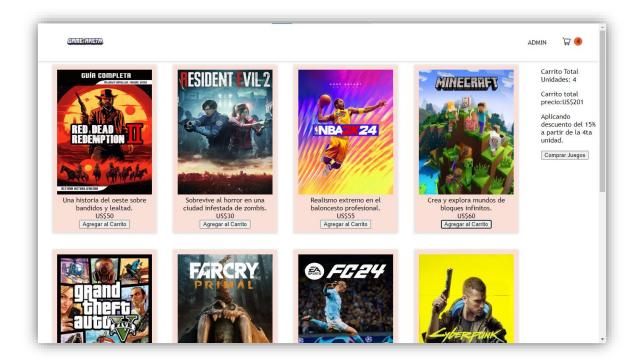
Este es el menú principal que le aparece al usuario cuando entra a nuestra web:



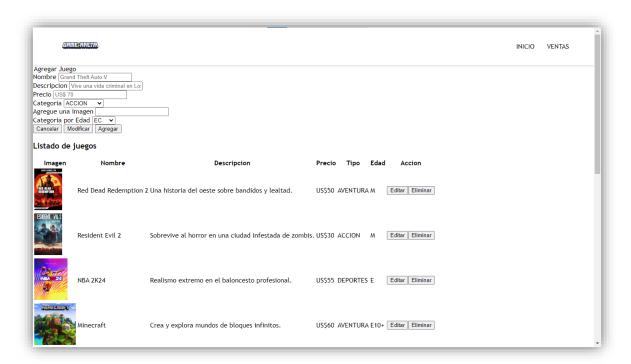
A medida que agregamos productos al carrito se van sumando las unidades y el precio a la derecha de la pantalla tal que así:



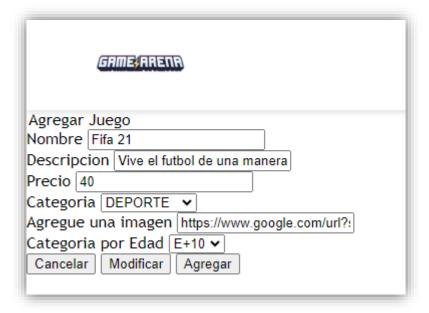
Cuando se pasa de las 3 unidades en el carrito, es decir 4 juegos o más, se aplica un descuento del 15%.



En caso de entrar en la página de admin, este será el menú principal, aquí podrás modificar, eliminar o incluso agregar juegos.



Así es el proceso de agregar un juego nuevo:



Una vez agregado el juego, aparecerá en la lista con el resto de los juegos.



Así queda el juego que agregamos en el inicio:



Este es el proceso en el caso que queramos modificar un juego:

Juego antes de editar.



Información del juego antes de modificarlo.



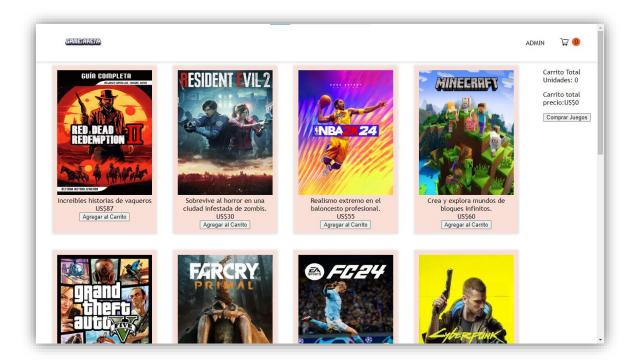
Información del juego después de modificarlo.



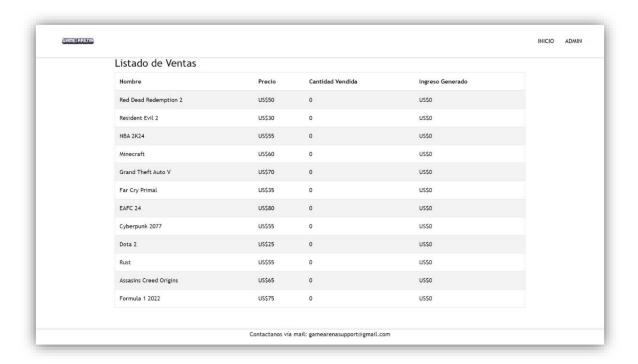
Juego en la lista una vez ya modificado.



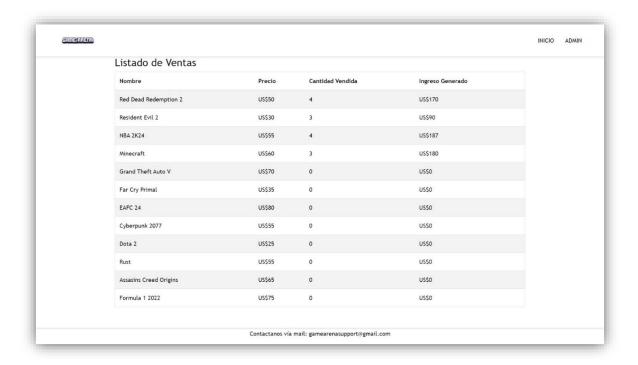
Menú principal con el juego modificado.



Así se ve la página de ventas sin compras:



Y así se ve cuando hay 3 elementos comprados y 4 elementos comprados donde se aplica el descuento del 15%.



Rubrica de evaluación

| Categoria | Requisito | Cumplido (Si/No) |
|-----------------------------------|--|---------------------|
| Tecnologías Utilizadas | JavaScript | Si |
| | HTML5 | Si |
| | CSS | Si |
| | Bootstrap (Opcional) | Si |
| | Tailwind (Opcional) | No |
| | Flexbox (Opcional) | Si |
| Funciones | Función de buscar | Si |
| | Función de agregar | Si |
| | Función de eliminar | Si |
| | Función de modificar | Si |
| | Función de listar | Si |
| | Función de ordenar | Si |
| Bucles/Ciclos | Uso de for | Si |
| | Uso de while | Si |
| | Uso de do while | No |
| | Uso de forEach | No |
| Condicionales | Uso de if/else if/else | Si |
| | Uso de switch | No |
| Uso de Arrays | Uso de Arrays [] | Si |
| 1 | Uso de filter, map, reduce | No |
| Uso de Clases | Uso de la palabra reservada class | No |
| | Uso de this | No |
| | Uso de constructor | No |
| | Uso de métodos | Si |
| | Uso de propiedades | Si |
| | Al menos una propiedad debe utilizar un Objeto/Hash { key: value } | Si |
| Uso de Eventos | Uso de addEventListener | Si |
| | Uso de removeEventListener | No |
| Requerimientos de Presentación | A STATE OF THE STA | Si |
| | Una sola página (hasta dos si necesario) | 3 páginas |
| | Uso de CSS | Si |
| | Uso de imágenes | Si |
| | Uso de JS | Si |