

EVALUACION	PARCIAL	GRUPO	N1C	FECHA	03/07/2013
MATERIA	PROGRAMACIÓN I				
CARRERA	AP/ATI				
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"><li>- Puntos: 40</li><li>- Duración: 3 Horas incluyendo lectura de la letra.</li><li>- Sin material</li><li>- Otros : No escriba la hoja de la letra</li></ul> Consultas solamente sobre interpretación de letra y sintaxis específica del lenguaje. Numerar las hojas entregadas.				

Nuestra aplicación consiste en gestionar los datos de los muebles fabricados en una mueblería.

Entre los requerimientos se incluye ingresar los datos de cada mueble, incluyendo un código numérico, el modelo, el material en que está construido (un número del 1 al 5), su precio, y una imagen (el archivo de imagen se seleccionará de una carpeta "imgs" que se encuentra debajo de la carpeta donde está la página) para posteriormente visualizarlos y obtener estadísticas.

#### Implementar:

- Dibujar el árbol DOM para la página HTML que permita el ingreso de los datos requeridos. Se deberán incluir las casillas de texto necesarias, un botón que al ser presionado ejecute el código necesario para guardar un mueble, y una div donde se desplieguen los mensajes con los resultados de la operación (por ejemplo, los errores si los hubiera, o un mensaje que avise del ingreso satisfactorio. **(5 puntos)**)
- Definir en javascript las estructuras de datos necesarias (arrays indexados y/o asociativos) para guardar la información. **(5 puntos)**
- Implementar en javascript/jquery el código necesario para que al dar clic en el botón que definió en el DOM se almacene un nuevo mueble. Se deberá verificar que el código numérico sea positivo y no se repita, que el nombre del modelo no esté vacío, que el número del material esté entre 1 y 5, que la imagen tenga como extensión ".jpg" y nombre sea el mismo que el del código del mueble (por ejemplo, si el mueble es código 12345, la imagen deberá ser "12345.jpg") y que el precio sea positivo. En caso de que se produzca un error no se guardará el mueble y se desplegará en la DIV dedicada a los mensajes un mensaje indicativo de cada error, si todos los datos son correctos se guardará el nuevo mueble y se dará aviso también en esa div. **(10 puntos)**
- Mostrar al presionar un botón con id *btnListarMuebles* una tabla que incluya todos los muebles con su nombre de modelo, la imagen (se visualizará la imagen, no el nombre del archivo) y su precio. El listado aparecerá en una div con id *divMuebles*. **(10 puntos)**
- Mostrar cuántos muebles se han ingresado de cada material. El listado para los 5 materiales se mostrará en un alert al presionar un botón con id *btnListarXMaterial* . **(10 puntos)**