

<b>EVALUACIÓN</b>	PARCIAL 1	<b>GRUPO</b>	M1D	<b>FECHA</b>	07/07/2022
<b>MATERIA</b>	PROGRAMACIÓN 1				
<b>CARRERA</b>	AP/ATI				
<b>CONDICIONES</b>	- Puntos: 50 puntos - Duración: 2 Horas - Sin material - Otros : Consultas solamente sobre interpretación de letra.				

Realizar el código html/javascript que resuelva el siguiente problema:

Un equipo de baloncesto desea registrar el rendimiento de sus jugadores durante los partidos de un torneo:

De los jugadores se conoce: su número de camiseta (único), su nombre y su posición (base, escolta, alero, pivot).

Cada rendimiento debe contener: id(automático), jugador analizado, rival, minutos jugados, puntos convertidos.

**Se pide:**

- Definir la estructura de datos necesaria para almacenar la información que permita resolver los puntos indicados a continuación. Escribir el código javascript de las clases involucradas que incluya el constructor con los parámetros necesarios. **(6 puntos)**
- Realizar el formulario html para el ingreso de un rendimiento. Se deberá poder seleccionar el jugador de una lista desplegable (select) guardar su número, e ingresar por campo de texto el rival, la cantidad de minutos jugados y cantidad de puntos convertidos. El formulario debe contener un botón registrar y un párrafo donde comunicar el resultado de la operación al usuario. Adicionalmente deberá incluir el código javascript necesario para cargar los jugadores, desplegando en la lista los nombres **(10 puntos)**
- Realizar una función que reciba un número y retorne el objeto jugador cuyo número de camiseta coincida con el recibido por parámetro. En caso de que no se debe retornar el valor null **(6 puntos)**
- Realizar el alta de un registro de rendimiento validando que los minutos y los puntos sean valores numéricos mayores o iguales a 0. Notificar el resultado al usuario, manejando un único error genérico en caso de que no se haya ingresado la información correctamente. **(10 puntos)**
- Realizar una función minutosJugados que reciba un numero de camiseta y retorne el total de minutos que disputó ese jugador en el torneo. **(4 puntos)**
- Realizar una función puntosConvertidos que reciba un jugador y retorne el total de puntos convertidos por el jugador en el torneo. **(4 puntos)**
- Realizar una tabla mostrando para cada jugador: número, nombre, posición, minutos jugados y puntos **(10 puntos)**

#	Nombre	Posición	Minutos Jugados	Total de Puntos
10	Granger	Base	140	120
15	Batista	Pivot	96	90

*Se valorará la utilización de nombres de variables y funciones descriptivos, la optimización de la solución y que se respeten las estructuras que se solicita utilizar.*

*En caso de no poder resolver alguna de las partes se puede suponer como completada cuando se solicite. Identificar claramente qué parte del ejercicio se está resolviendo.*