

Desafío - Vuex

En este desafío validaremos nuestros conocimientos para implementar un aplicativo web utilizando Vuex para el almacenamiento del estado de los componentes y dar solución a un problema. Para lograrlo, necesitarás aplicar todos los conocimientos adquiridos hasta el momento, utilizando de apoyo el archivo **Apoyo desafío - Tienda de juegos 32 Bits**.

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

// Tiempo asociado: 2 horas cronológicas

Descripción

La tienda de juegos de video **32bits** te ha encargado desarrollar un prototipo para su nuevo sistema de gestión de productos. Para esto, se le ha solicitado el desarrollo de una aplicación SPA utilizando VueJS mediante la creación del proyecto con Vue-Cli, además la incorporación Vuex para controlar todos los datos de forma centralizada.

El listado de juegos en formato JSON lo podrás obtener en el **Apoyo desafío - Tienda de juegos 32 Bits**.

A continuación, te mostramos una imagen del resultado final de ejecución.

Tienda 32 Bits				
Lista de juegos				
Código	Nombre	Stock	Precio	Acciones
0001	Sekiro	43	\$30.000	+ -
0002	Fifa 21	55	\$25.000	+ -
0003	Gears of War 4	12	\$15.000	+ -
0004	Mario Tennis Aces	56	\$35.000	+ -
0005	Bloodborne	12	\$10.000	+ -
0006	Forza Horizon 4	4	\$20.000	+ -

Nota: Los datos que se muestran en la tabla son producto de un recorrido del JSON de apoyo.

Requerimientos

1. Crear un proyecto con Vue CLI que incluya Babel y Vuex únicamente en sus configuraciones.
(1 Punto)
2. Alojar el JSON de juegos en el estado global de la aplicación.
(3 Puntos)
3. Utilizar *mapState* para el consumo de los juegos en el componente App.
(3 Puntos)
4. Utilizar *acciones* para modificar el stock de los videojuegos.
(3 Puntos)



¡Mucho éxito!