

Verifica di Tecnologie

Realizzare tramite jQuery la seguente applicazione di vendita onLine:

Acquista ora la tua macchina fotografica





Lorem ipsum 3 dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris aliquet aliquam quam sit amet volutpat. Curabitur vel fermentum ipsum.

Codice	Articolo	Prezzo	Qta	Elimina
6	Sony a5100	350	4	<input type="button" value="Elimina"/>
2	Sony a7	250	1	<input type="button" value="Elimina"/>

All'avvio l'applicazione:

- carica all'interno del contenitore denominato "**elencoImmagini**" tutte le immagini memorizzate all'interno del vettore **articoli**, applicando ad ognuna la classe **.immagine**
- carica all'interno del contenitore "**preview**" l'immagine del carrello
- crea la riga di intestazione della tabella che rappresenta il carrello acquisti attualmente vuoto

- 1) In corrispondenza del **mouseover** su una delle immagini della lista, l'immagine verrà visualizzata nel preview al posto del carrello
- 2) In corrispondenza del **click** su una delle immagini della lista, verrà visualizzata la sua **descrizione** con un effetto a comparsa della durata di 2 sec. In corrispondenza del click su un'altra immagine, la descrizione corrente viene rimossa con un effetto di tipo **fadeout** della durata di 1 secondo, al termine del quale viene visualizzata la descrizione del nuovo elemento sempre con un effetto a comparsa di 2 secondi.
- 3) In corrispondenza del **doppioclick** sull'immagine di preview, l'articolo corrispondente viene aggiunto all'interno del carrello. Se l'articolo era già presente nel carrello viene semplicemente incrementata la quantità (che per facilitare l'elaborazione viene memorizzata nell'array iniziale).
- 4) Per ogni voce del carrello aggiungere un pulsante che consente di eliminare la voce stessa.
- 5) **Facoltativo**: Ad ogni modifica sul carrello, calcolare e visualizzare l'importo complessivo