

**Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Avellaneda**



Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos

Materia: Laboratorio III

Apellido:		Fecha:	19/06/2018
Nombre:		Docente ⁽²⁾ :	Baus/Mutti
División:		Nota ⁽²⁾ :	
Legajo:		Firma ⁽²⁾ :	
Instancia ⁽¹⁾ :	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>PP</div> <div></div> <div>RPP</div> <div></div> <div>SP</div> <div>X</div> <div>RSP</div> <div></div> <div>FIN</div> <div></div> </div>		

(1) Las instancias validas son: 1^{er} Parcial (**PP**), Recuperatorio 1^{er} Parcial (**RPP**), 2^{do} Parcial (**SP**), Recuperatorio 2^{do} Parcial (**RSP**), Final (**FIN**) . Marque con una cruz.

(2) Campos a ser completados por el docente.

Typescript: Crear ABM de Empleados.

1)Clases:

- Crear las clases **Animal** y **Mascota** en TS. Usar Herencia.
- Crear una clase que contenga la lógica de la aplicación.
- Usar namespace que contenga Animal y Mascota, y las exporte.

2)Interfaz de Usuario(Usar Bootstrap):

- Crear una interfaz con Bootstrap que permita agregar, eliminar, y modificar Mascotas.
- La interfaz deberá permitir mostrar métricas (por ejemplo, promedio de edad).
- La interfaz deberá mostrar el listado de mascotas(con columnas agregadas dinámicamente según se elija en la interfaz).
- El listado de mascotas deberá poder ser filtrado por alguno de sus atributos. Las métricas también serán impactadas por el filtrado (el alumno podrá elegir cualquier atributo y tipo de control para realizar el filtrado).

ABM Mascotas

Tipo:

Perro

Cantidad Patas:

Agregar

Modificar

Eliminar

Limpiar LocalStorage

Filtros

Filtrar por:

Reptil

Promedio de edad:

12

Calcular Promedio

Campos mostrados

Tildar los campos a mostrar

☒ Id

☒ Nombre

☒ Edad:

☒ Patas

Lista de Mascotas

Id	Nombre	Edad	Tipo	Patas
1	asd	12	Reptil	4

3)localStorage:

- Todos los atributos deberán ser guardados en un JSON en localStorage.