# Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Avellaneda



										JINF	ra	
Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos												
Materia: Laboratorio III												
Apellido:					Fed	ha			26/06/2018			
Nombre:					Doo	en	te <sup>(2)</sup> :		Baus/Mutti			
División:					Not	a <sup>(2)</sup>	)•					
Legajo:					Firr	na	2).					
Instancia <sup>(1)</sup> :	PP		RPP		S	Р	X	RSP		FIN		

### Typescript: Crear ABM de Heroes.

#### 1)Clases:

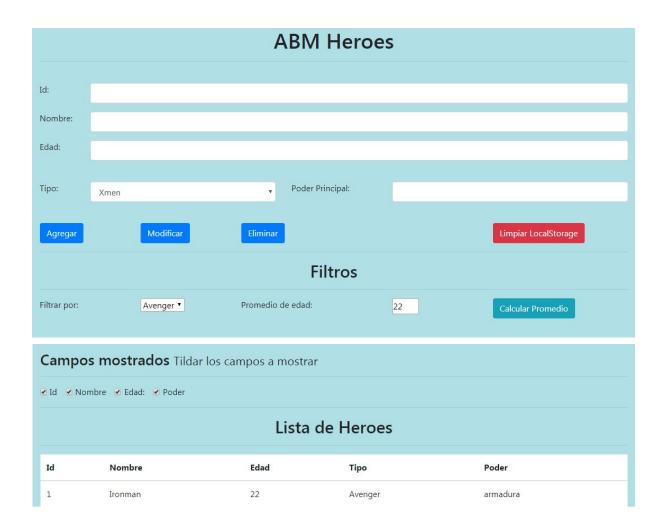
- Crear las clases **Personaje** y **Heroe** en TS. Usar Herencia.
- Crear una clase que contenga la lógica de la aplicación.
- Usar namespace que contenga Animal y Mascota, y las exporte.

#### 2)Interfaz de Usuario(Usar Bootstrap):

- Crear una interfaz con Bootstrap que permita agregar, eliminar, y modificar Heroes.
- La interfaz deberá permitir mostrar métricas (por ejemplo, promedio de edad).
- La interfaz deberá mostrar el listado de héroes(con columnas agregadas dinámicamente según se elija en la interfaz).
- El listado de héroes 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).

<sup>(1)</sup> Las instancias validas son: 1<sup>er</sup> Parcial (**PP**), Recuperatorio 1<sup>er</sup> Parcial (**RPP**), 2<sup>do</sup> Parcial (**SP**), Recuperatorio 2<sup>do</sup> Parcial (**RSP**), Final (**FIN**). Marque con una cruz.

<sup>(2)</sup> Campos a ser completados por el docente.



## 3)localStorage:

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

# 4)jQuery

Usar jQuery para todos los accesos al DOM