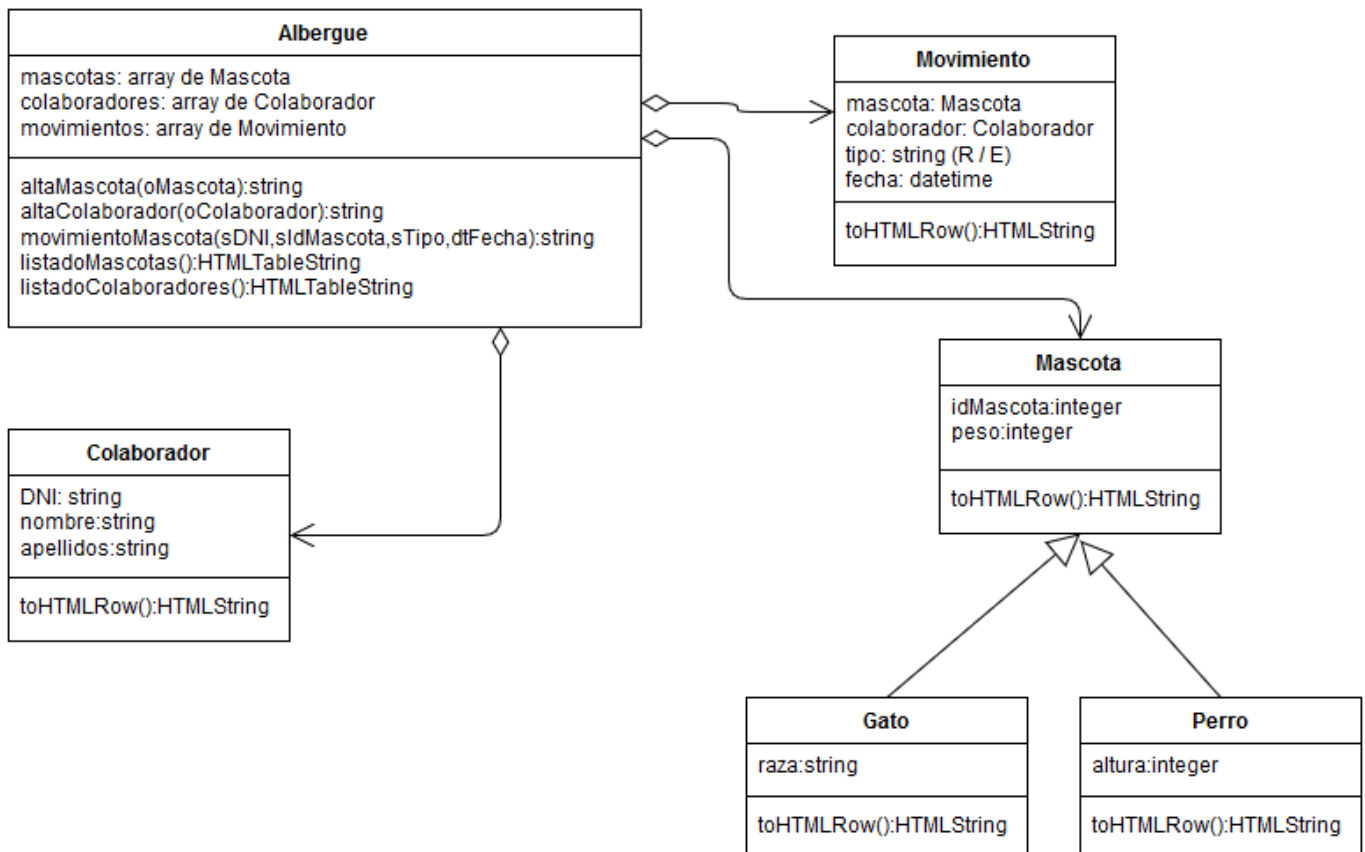


Ejercicio 1

Se debe realizar una página web que mediante el uso de Javascript gestione datos de un albergue de animales.

- a) Se debe crear en el fichero objetos.js el código correspondiente a los objetos: Mascota, Perro, Gato, Movimiento, Colaborador y Albergue. Se deben respetar los nombres de los objetos, atributos y métodos que aparecen en el siguiente diagrama de clases. Todos los atributos y métodos listados se deben codificar.



- b) Se deben codificar los eventos asociados a las acciones que se pueden realizar y gestionar el que aparezcan o no los formularios implicados en cada acción:

a. Alta de mascota:

- Se recogerán los datos introducidos en el formulario frmAltaMascota.
- Se validará que todos los datos estén rellenos. En otro caso se mostrará un mensaje de error en una ventana de alerta.
- El objeto creado será un Perro o un Gato, dependiendo del valor de `rbtTipoMascota`.
- La mascota se dará de alta en el albergue y como resultado se mostrará uno de los siguientes mensajes en una ventana de alerta: "Alta mascota OK" o "Mascota registrada previamente".
- Tras este mensaje el formulario quedará invisible.

b. Alta de colaborador:

- i. Se recogerán los datos introducidos en el formulario frmAltaColaborador.
- ii. Se validará que todos los datos estén rellenos. En otro caso se mostrará un mensaje de error en una ventana de alerta.
- iii. El objeto creado será un Colaborador.
- iv. El colaborador se dará de alta en el albergue y como resultado se mostrará uno de los siguientes mensajes en una ventana de alerta: "Alta colaborador OK" o "Colaborador registrado previamente".
- v. Tras este mensaje el formulario quedará invisible.

c. Movimiento de mascota:

- i. Se recogerán los datos introducidos en el formulario frmMovimientoMascota.
- ii. Se validará que todos los datos estén rellenos. En otro caso se mostrará un mensaje de error en una ventana de alerta.
- iii. La fecha del movimiento debe ser la fecha actual y por tanto no es necesario recogerla del formulario.
- iv. El movimiento se registrará en el albergue y como resultado se mostrará uno de los siguientes mensajes en una ventana de alerta: "Alta movimiento OK" o "Mascota no registrada previamente" o "Colaborador no registrado previamente" o "Mascota ya recogida" o "Mascota no recogida previamente" o "Mascota ya entregada".
- v. Tras este mensaje el formulario quedará invisible.

d. Listado de mascotas en el albergue: Se abrirá una nueva ventana que contendrá el título "Listado de mascotas en el albergue" y una tabla con los datos de las mascotas que se encuentran en el albergue, es decir, aquellas que nos han entregado y que nadie ha recogido.

- i. La tabla tendrá las siguientes columnas: Tipo (Perro/Gato), IDMascota, Peso, Altura (solo rellena para perros), Raza (solo rellena para gatos), Nombre colaborador y Fecha entrega.

e. Listado de colaboradores: Se abrirá una nueva ventana que contendrá el título "Listado colaboradores" y una tabla con todos los datos de los colaboradores.

Puntuación

- a) Codificar estructura clases (código interno de métodos no incluido): 2,5 puntos
- b) Alta mascota (método y entrada de datos): 1,5 puntos
- c) Alta colaborador (métodos y entrada de datos): 1 punto
- d) Movimiento mascota (métodos y entrada de datos): 2 puntos
- e) Listado mascotas en albergue (método y salida de datos): 2 puntos
- f) Listado colaboradores (métodos y salida de datos): 1 puntos