

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Full Stack Developer	Apellidos:	
	Nombre:	

Actividad 4: Carrito de la compra agoodshop

Objetivos

En esta actividad debes programar la funcionalidad de carrito de la compra de una tienda online ficticia. Aquí pondrás en práctica:

- ▶ Llamadas a una API
- ▶ Manejo y modificación del DOM
- ▶ Programación orientada a objetos

Aunque la tienda es ficticia, la manera de enfocar esta actividad y lo que se requiere no difiere mucho a cómo funciona el mundo real.

Pautas de elaboración

El corazón del carrito de la compra debe ser una clase carrito que es quien se encarga de guardar la información y hacer los cálculos. Te recomiendo que empieces por ahí y una vez la tengas lista empieces a maquetar y conectarte a la API. **La clase carrito no debe conocer nada acerca del documento HTML ni interactuar con el DOM**, simplemente sabe hacer cálculos.

Estos son algunos de los métodos que debe tener la clase carrito (tómalo a modo de guía, puedes añadir otros métodos si lo necesitas):

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Full Stack Developer	Apellidos:	
	Nombre:	

```

class Carrito {
    constructor(productos) {
    }

    actualizarUnidades(sku, unidades) {
        // Actualiza el número de unidades que se quieren comprar de un
        producto
    }

    obtenerInformacionProducto(sku) {
        // Devuelve los datos de un producto además de las unidades
        seleccionadas
        // Por ejemplo
        // {
        //   "sku": "0K3Q0S0V4V",
        //   "quantity": 3
        // }
    }

    obtenerCarrito() {
        // Devuelve información de los productos añadidos al carrito
        // Además del total calculado de todos los productos
        // Por ejemplo:
        // {
        //   "total": "5820",
        //   "currency": "€",
        //   "products" : [
        //     {
        //       "sku": "0K3Q0S0V4V"
        //       ..
        //     }
        //   ]}
        // }
    }
}

```

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Full Stack Developer	Apellidos:	
	Nombre:	

Los productos vendrán de una API, puedes elaborar tu mismo una API gracias a la página <https://jsonblob.com/>, pegando un JSON, guardándolo y pudiéndolo consultar posteriormente como si fuese una api <https://jsonblob.com/api>

Este es un JSON que te puede servir para montar tu API:

```
{
  "currency": "€",
  "products": [
    {
      "SKU": "0K3Q0S0V4V",
      "title": "iPhone 13 Pro",
      "price": "938.99"
    },
    {
      "SKU": "TGD5X0RY1L",
      "title": "Cargador",
      "price": "49.99"
    },
    {
      "SKU": "I0KW9BQ9F3",
      "title": "Funda de piel",
      "price": "79.99"
    }
  ]
}
```

Como verás en la rúbrica, la maqueta en esta actividad no es lo más importante, por lo que no deberías dedicar más tiempo del necesario a ella. Simplemente se requiere que se pueda ver por pantalla algo que permita ver e interactuar con el carrito.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Full Stack Developer	Apellidos:	
	Nombre:	

Una vez tengas la maqueta y la clase Carrito, tendrás que escribir código para:

- ▶ Crear nuevos elementos en el DOM: Listado de productos.
- ▶ Escuchas de ciertos eventos: número de unidades por cada uno de los productos.
- ▶ Transformaciones del DOM. Actualización del apartado TOTAL cada vez que se realiza un cambio.

Extensión y formato

Se debe entregar una carpeta de proyecto comprimido, en ella un archivo index.html y el resto de los archivos que consideres necesarios.

Rúbrica

Carrito de la compra agoodshop	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
Criterio 1	Creación de una clase carrito para la realización de cálculos y guardado de información.	4	40%
Criterio 2	Listado de productos, interacción con botones, actualización del total.	4	40%
Criterio 3	Creación de API y petición de productos a ella.	1	10%
Criterio 4	Correcta maquetación para mostrar los elementos en pantalla.	1	10%
		10	100 %