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 encargue 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):

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": "0K3QOSOV4V",

// "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": "0K3QOSOV4V"

// ..

// }

// ]}

// }

}

}

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": "0K3QOSOV4V",

"title": "iFhone 13 Pro",

"price": "938.99"

},

{

"SKU": "TGD5XORY1L",

"title": "Cargador",

"price": "49.99"

},

{

"SKU": "IOKW9BQ9F3",

"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.

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 %** |