

PARTE 1

Crear una aplicación Web que permita realizar un ABM de distintos aliens.

Crear la siguiente jerarquía de clases en **Typescript** (en el namespace **Entidades**):

- a. **Ente**: cuadrante(cadena), edad(entero) y altura(flotante) como atributos. Un constructor que reciba tres parámetros. Un método, *ToString():string*, que retorne la representación de la clase en formato **cadena** (preparar la cadena para que, al juntarse con el método ToJSON, forme una cadena JSON válida).
- b. **Alien**, hereda de Ente, posee como atributos raza(cadena), planetaOrigen(cadena) y pathFoto(cadena). Un constructor para inicializar los atributos. Un método *ToJSON():JSON*, que retornará la representación del objeto en formato **JSON**. Se debe de reutilizar el método *ToString* de la clase Ente.

Crear en **TypeScript** la clase **Manejadora** (en el namespace **RecuperatorioPrimerParcial**) que posea los siguientes métodos y funcionalidades:

AgregarAlien. Tomará los distintos valores desde la página *index.html* (incluida la foto), creará un objeto de tipo **Alien**, que se enviará (por **AJAX**) hacia “./BACKEND/adminstrar.php”. En esta página se guardará al alien en el archivo “./BACKEND/alien.json” y la foto en “./BACKEND/fotos”.

MostrarAliens. Recuperará (por **AJAX**) todos los aliens del archivo .json y generará un listado dinámico (en el **FRONTEND**) que mostrará toda la información de cada uno de los aliens (incluida la foto).

GuardarEnLocalStorage. Recuperará (por **AJAX**) todos los aliens del archivo .json y los guarda en el LocalStorage, con la clave “aliens_local_storage”.

VerificarExistencia. Verifica que el alien que se quiere agregar no exista. Para ello, comparará los cuadrantes y la raza de los aliens guardados en el LocalStorage. Si el alien existe, se mostrará (por **console** y **alert**) lo acontecido. Caso contrario, agregará el nuevo alien y se actualizará el LocalStorage.

ObtenerAliensPorCuadrante. Recupera del LocalStorage todos los aliens y muestra, por consola, que cuadrante o cuadrantes poseen más aliens (y su cantidad) y que cuadrante o cuadrantes poseen menos aliens (y su cantidad).

Nota: Mostrar la imagen “alien_default.jpg”.