

Ejercicio 2

Pantalla inicial del ejercicio:

[Retro](#) [Arcade](#) [Tendencia](#)

Juegos Retro

Guardar



WAR OF GODS : 1996 play 2 play 3 play 4



RESIDENT EVIL : 1996 play 2 play 3



PREHISTORIK : 1993 pc, dos



AMONG US : 2018 pc

Datos a saber:

La navegación debe inicializarse desde la instancia root será un array llamado **menu** de 3 objetos, los cuales tienen 2 propiedades : **link** (que es el nombre que estamos viendo) y **clase**. Esta última tendrá una clase llamada '**activa**', con color rojo y border rojo, las otras clases se llamarán '**noactiva**'. Desde css debe figurar la clase activa. (Estos vínculos no son navegables)

En la vista se debe iterar y con v-bind asociar la clase desde los objetos. Por medio de filtro debe mostrar la primer letra en mayúcula de cada vinculo.

El h1 juegos retro figura escrito desde el html

El form tiene asociado al v-model la variable **jueguito**. En la lógica debe inicializarse sin contenido. (Se debe evitar en el submit que se recargue la pagina)
El button guardar tiene la función guardar. (esta deberá estar desarrollada desde la lógica, y cada vez que se haga push se deberá crear un nuevo objeto que tenga las propiedades **jueguito**, **clase** y **año** (por defecto todos los que ingresemos serán del año 1990)

Los juegos que se muestran en el primer print están inicializados desde la lógica, con el siguiente formato:

```

games: [
  {
    nombre: "war of gods",
    consola: ["play 2 ", "play 3 ", "play 4 "],
    anio: 1996,
    clase: 'noamo'
  },
  {
    nombre: "super mario 3d world",
    consola: ["nintendo ", "wii ", "switch "],
    anio: 2021,
    clase: 'noamo'
  },
  {
    nombre: "resident evil",
    consola: ["play 2 ", "play 3 "],
    anio: 1996,
    clase: 'noamo'
  },
  {
    nombre: "prehistorik",
    consola : "pc, dos",
    anio: 1993,
    clase: 'noamo'
  },
  {
    nombre: "among us",
    consola : "pc",
    anio: 2018,
    clase: 'noamo'
  },
  {
    nombre: "fall guys",
    consola : [ "pc ", "play 4 "],
    anio: 2020,
    clase: 'noamo'
  }
],

```

Desde la vista se debe iterar por **v-for** en un list-item, como segundo parámetro pasaremos el **index**. También deberán por medio del atributo **key** usar v-bind sobre el **index**. Por medio de **v-if** solo deberán mostrarse los juegos **anteriores a 2020**.

Dentro del list-item tendremos un **span** el cual por medio de la directiva **v-bind** pasaremos como argumento el atributo **class** y mostraremos la clase correspondiente del objeto. También tendrá una función llamada "**preferido**" al cual le pasaremos el **index**. El usuario dentro de este **span** verá el **nombre** del jueguito y por medio de **filtro** deberá representarse **todo en mayúscula**. Además mostrará el **año**.

Deberemos usar un **segundo v-for** para poder mostrar las **consolas** (este será otro span, siempre dentro del list-item)

Cuando el usuario, haga **click sobre el span que contiene el nombre y el anio**, deberemos disparar la función **preferido** y pasarle como argumento el **index**. Desde la lógica, tendremos que cambiarle su clase "amo" "noamo" según el usuario haga click sobre los juegos.

Pantalla con preferencia del usuario y carga de nuevo juego:



WAR OF GODS : 1996 play 2 play 3 play 4



RESIDENT EVIL : 1996 play 2 play 3



PREHISTORIK : 1993 pc, dos



AMONG US : 2018 pc



WONDER BOY : 1990