**Ejercicio de Subastas**

Se entrega un carpeta con los archivos:

**miLibreria.js que contiene:**

funciones cross-browser para creación y eliminación de eventos

funciones cross-browser para la agregación y borrado de clases

funciones resumidas para el acceso a los objetos del DOM

funciones resumidas para la creación y borrados de nodos del DOM

funciones a utilizar con los select

**subastas.js que contiene:**

el array con los artículos a subastar

**subastas.html que contiene:**

la estructura inicial del documento HTML

**estilos.css (vacío)**

**images (carpeta) que contiene:**

las imágenes de los artículos a subastar

**SE PIDE:**

Realizar una aplicación que permita pujar por cada uno de los artículos de la lista.

Para ello:

En la tabla con id="artículos" añadir una fila por cada uno de los artículos que figuran en el array.

La tabla debe mostrar:

* en la celda de la izquierda la imagen del artículo.
* en la celda del medio la descripción y una caja de texto donde escribir el valor de la puja (1).
* en la celda de la derecha un botón que permita realizar la puja (2).

El usuario que quiera pujar deberá escribir la cifra en (1) y pulsar el botón (2).

Al pulsar el botón (2) se deberán hacer las siguientes comprobaciones por este orden:

* si (1) está en blanco avisar con mensaje informativo
* si (1) no es válido como número avisar con mensaje informativo
* si (1) no es mayor que la cifra mínima de la puja (establecida en el array) o (en caso de existir una puja almacenada para ese artículo) no superar la mayor puja hasta el momento, avisar con mensaje informativo.
* si (1) es mayor que la puja inicial y mayor que la puja hasta el momento (en caso de haberla) visualizar la caja que permite introducir los datos dando el foco al elemento con id="nombre".
  + Los datos no deberán mostrar información de pujas anteriores (siempre deben aparecer inicialmente en blanco).

El usuario puede grabar los datos de la puja pulsando el botón grabar (3) o cancelar (4).

Si el usuario pulsa (3) se deberán almacenar los datos de la puja haciendo referencia al artículo que está pujando, avisando de que se ha realizado la puja y ocultando de nuevo la caja.

Previamente a la grabación deberá comprobar 1º que están todos los datos cubiertos y solicitar confirmación.

Si el usuario pulsa (4) se deberá pedir confirmación de la cancelación y ocultar la caja de confirmarse quedando el foco en el botón pujar que se había pulsado previamente.

Cuando se pulsa el botón Finalizar pujas deberá sustituir los botones de puja de cada artículo con el valor máximo de la puja y los datos del pujador.

Si estando a la vista del usuario la caja de datos, el usuario hace click en otro botón o en otra caja de texto de puja deberá avisar de tal circunstancia pidiendo confirmación de abandonar el proceso de la puja anterior.