

Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Avellaneda



Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos

Materia: Laboratorio III

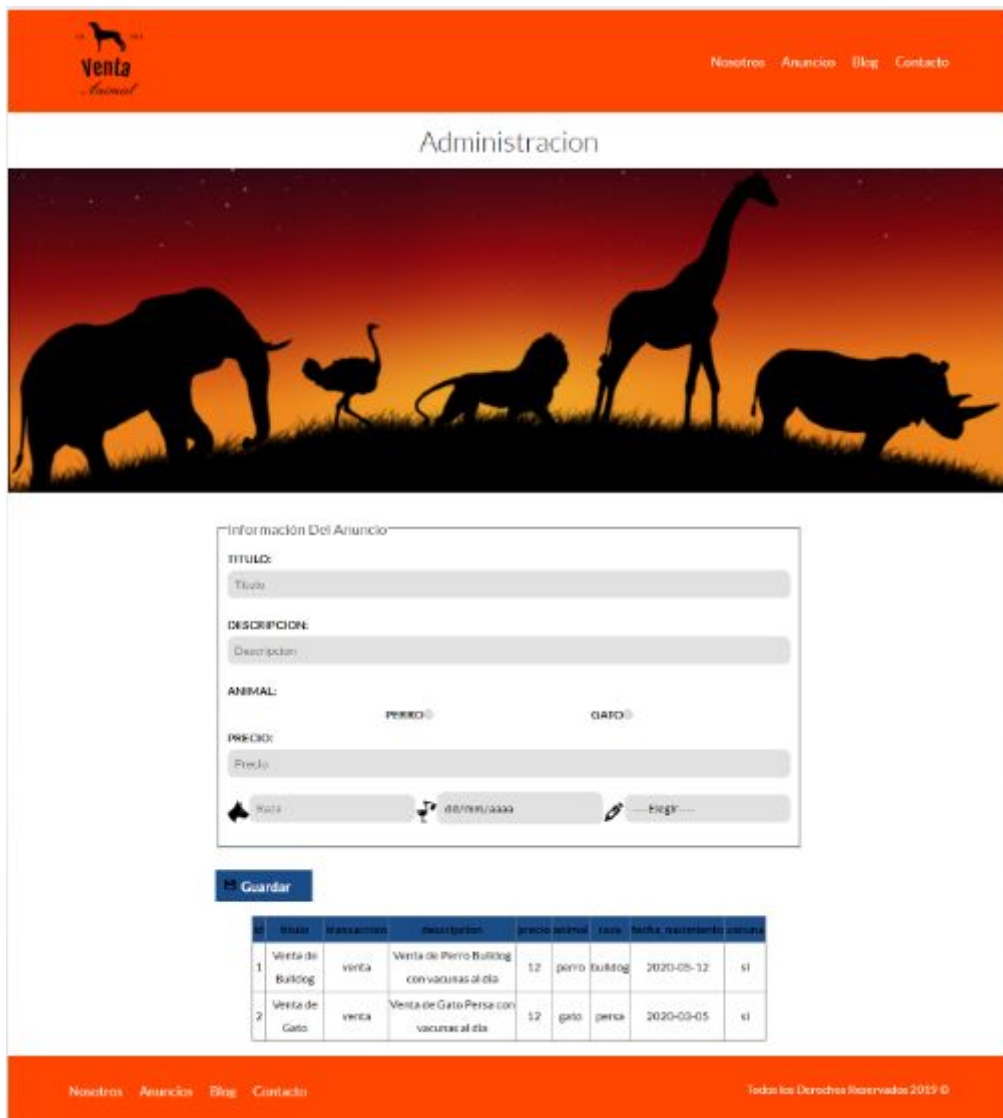
Apellido:		Fecha:	31/7/2020
Nombre:		Docente ⁽²⁾ :	Baus/Mutti
División:		Nota ⁽²⁾ :	
Legajo:		Firma ⁽²⁾ :	
Instancia ⁽¹⁾ :	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>PP</div> <div></div> <div>RPP</div> <div></div> <div>SP</div> <div></div> <div>RSP</div> <div>X</div> <div>FIN</div> <div></div> </div>		

(1) Las instancias válidas son: 1^{er} Parcial (**PP**), Recuperatorio 1^{er} Parcial (**RPP**), 2^{do} Parcial (**SP**), Recuperatorio 2^{do} Parcial (**RSP**), Final (**FIN**) . Marque con una cruz.

(2) Campos a ser completados por el docente.

Realizar una ABM de Anuncios de Mascotas.

- Desarrollar una aplicación que cuente con una única página donde exista el listado de los anuncios dados de alta (mostrar un spinner mientras cargan), así como un formulario para dar de alta a nuevos anuncios. Para esto deberá usar HTML y CSS para darle agradable "look and feel".
- La lista de anuncios deberá ser generada dinámicamente (con código JS) en base a la estructura del objeto utilizado, además deberá contar con algún manejador de eventos, tal que al hacer click en algún elemento de la lista, se carguen los valores del anuncio seleccionado en el formulario. Se deberán habilitar los botones necesarios para permitirnos cancelar la edición o eliminar el anuncio.



Especificaciones

header



1) Crear un Logo de la marca

2) Agregar un navbar

titulo

Administracion



- 1) Agregar un encabezado de Administración
- 2) Una imagen relacionada al negocio de Animales.

form

Información Del Anuncio

TITULO:

DESCRIPCION:

ANIMAL:

☒ PERRO

☐ GATO

PRECIO:







 **Guardar**

- 1) Respetar los controles de la imagen (el posicionamiento es a gusto).
 - El control de vacunas es un select con opciones de "Si" y "No".
- 2) Agregar iconos a los input de características de la mascota.
- 3) Agregar icono al botón de "Eliminar".

4)Agregar diálogos de confirmación al momento de modificar o eliminar un anuncio

localhost:3000 dice

Eliminar?

localhost:3000 dice

Guardar cambios?

tabla

 **Guardar**

id	titulo	transaccion	descripcion	precio	animal	raza	fecha_nacimiento	vacuna
1	Venta de Bulldog	venta	Venta de Perro Bulldog con vacunas al día	12	perro	bulldog	2020-05-12	si
2	Venta de Gato	venta	Venta de Gato Persa con vacunas al día	12	gato	persa	2020-03-05	si

1)pintar por css el encabezado

2)centrar la tabla en la pantalla

footer

1)Respetar posicionamiento

spinner



1) Agregar un spinner acorde al negocio de Animales.

Javascript

1) Utilizar una clase "Anuncio" que contenga los atributos:

- id
- titulo
- transaccion
- descripcion
- precio

2) Utilizar una clase "Anuncio_Mascota" que herede de "Anuncio" con el resto de los atributos necesarios

Server

- Utilizar JS nativo (XMLHttpRequest) para realizar las llamadas al servidor.
- El servidor será provisto en un archivo llamado **server.js** y no deberá ser modificado. Para correrlo, bastará con correr por línea de comando: **"node server"**. El servidor quedará escuchando en el puerto 3000.
- El navegador por default va a devolvernos **index.html** al apuntarle al puerto 3000 de localhost.

Contrato con el servidor:

1. ALTA:

request(POST):

- **url:** /alta
- El body es un objeto **Anuncio_Mascota** creado en base a los datos del formulario.
- Se debe usar la función de JSON que convierte a string los objetos al momento de realizar la llamada AJAX.
- Agregar el header "Content-Type":

- **JS:** xhr.setRequestHeader("Content-Type", "application/json");

2. BAJA:

request(POST):

- **url:** /baja
- Para el borrado alcanza con mandar el id del anuncio.
- Agregar el header "Content-Type":
 - **JS:** xhr.setRequestHeader("Content-Type", "application/x-www-form-urlencoded");

3. MODIFICACIÓN

request(POST):

- **url:** /modificar
- El body es un objeto **Anuncio_Mascota** creado en base a los datos del formulario.
- Se debe usar la función de JSON que convierte a string los objetos al momento de realizar la llamada AJAX.
- Agregar el header "Content-Type":
 - **JS:** xhr.setRequestHeader("Content-Type", "application/json");

4. Traer

request(GET):

- **url:** /traer

La respuesta del servidor será enviada por ésta función, donde "message" es el mensaje de la operación, y "data" será el array de anuncios si la llamada es al método "traer":

```
function sendResponse(response, message, data) {  
    response.send({ "message": message, "data": data });  
}
```

SEGUNDO PARCIAL

Map/Reduce/Filter

- Agregar una sección que permita filtrar la tabla que se muestra por pantalla por animal, y muestre por pantalla el promedio de precio.
- Agregar controles que permitan seleccionar qué columnas de la tabla mostrar por pantalla

FILTRAR ANIMAL

Todo

----Elegir----

Todo

Perro

Gato

PROMEDIO

2,400

TITULO

TRANSACCION

DESCRIPCION

PRECIO

ANIMAL

RAZA

FECHA_NACIMIENTO

VACUNA

id	titulo	transaccion	descripcion	precio	animal	raza	fecha_nacimiento	vacuna
1	Venta de Bulldog	venta	Venta de Perro Bulldog con vacunas al día	3600	perro	bulldog	2020-05-12	si
2	Venta de Gato	venta	Venta de Gato Persa con vacunas al día	1200	gato	persa	2020-03-05	si

Bootstrap

- Utilizar la librería de Bootstrap y su esquema de columnas donde crea conveniente para lograr un comportamiento “responsive”.
- Utilizar entre 5 y 10 clases de Bootstrap(además de las ya utilizadas en el punto anterior).

Typescript

- Cargar el select de filtro de animales con un enum Eanimal.

localStorage

- Almacenar las columnas seleccionadas por el usuario en localStorage, de manera que al volver a cargar la página, se aplique automáticamente la última selección.

PRIMER RECUPERATORIO

- Utilizando map/reduce/filter, agregar(junto con el promedio de precios), el precio máximo y el mínimo de las mascotas filtradas, y el porcentaje de mascotas vacunadas, también de acuerdo al filtro.
- Convertir las clases existentes en JS a Typescript
- Eliminar por completo la interacción con el servidor. Realizar el ABM contra localStorage.