

Academia Geek

Workshop

Taller donde practicaremos lo aprendido tanto en JS
como en Bases de datos



¿Qué hemos aprendido?

Javascript y Bases de datos

Maquetación y
manejo del
DOM

Conceptos
básicos JS,
estructuras
de control y
cíclicas y
funciones

Modelo
entidad
relación

Arrays, objetos y
módulos



¿Qué vamos a hacer
hoy?



1. Bases de datos



En la Microempresa de modistería Don Samuel se está necesitando realizar una pequeña base de datos donde se almacene la siguiente información: El anota en un cuaderno la información principal de los clientes, como sus nombres completos, número telefónico, dirección y cédula. En otro cuaderno almacena el inventario de la materia prima, el cual tiene información acerca del nombre del material, cantidad y precio x unidad, el quisiera que el inventario tuviera más información aparte de lo ya mencionado. En otro cuaderno almacena la información de las ventas, escribe el día que se realizó la venta, cuánto fue el valor de la venta, descuento si se realizó y tipo de prenda. Un cliente puede tener 1 o muchas ventas asociadas y una venta solo puede pertenecer a un cliente. Aparte de lo anterior a Don Samuel le gustaría también registrar cuando una persona va a la modistería por una garantía de una venta, pero no sabría qué información guardar. Una venta puede tener 1 o muchas revisiones por garantía y una garantía solo puede pertenecer a una venta.

Se debe realizar el modelo entidad-relación del anterior universo del discurso, si tienen alguna duda se deben contactar con el cliente.

2. Se debe realizar un juego de memoria con la temática de la serie **Ricky and Morty**.



La escuela no es un lugar para gente inteligente, Jerry. Sé que no es una opinión popular, pero eso es lo que yo aportó sobre el tema. – Rick

Requisitos

- El juego de memoria consiste en dar clic sobre dos tarjetas, si las dos coinciden en la imagen se deben esconder y dar cierto puntaje. Si las dos tarjetas no coinciden se debe de quitar una vida.
- Se debe mostrar en todo momento la cantidad de vidas.
- Se debe mostrar en todo momento la cantidad de puntos.
- La persona solo contará con 3 vidas.
- Si la persona llega a perder las 3 vidas se deberá reiniciar el tablero y actualizar el puntaje a 0 y la cantidad de vidas a 3.
- Cada acierto valdrá 2 puntos.
- Las tarjetas se deben de mostrar en forma aleatoria. Se pueden ayudar del siguiente enlace para realizarlo <https://www.delftstack.com/es/howto/javascript/shuffle-array-javascript/>

Requisitos

- Debe de hacer uso de objetos, funciones, modularización si lo desea, eventos y demás temas vistos hasta el momento en el curso.
- Para la entrega pueden subirlo a un repositorio de GitHub y luego subirlo con GitHubPage o utilizar herramientas como Netlify.
- Trabajar en equipo.

Enlace repositorio: https://github.com/samuVillegas/rick_morty_project