

UD4E4 - Concesionario

Este ejercicio es una práctica guiada cuyo objetivo es aprender a construir la estructura básica de una aplicación Web de gestión. Busca en el manual de React el apartado de “Estructura de un proyecto” y siguiéndolo construye una web para un concesionario de coches.

Para comunicarnos con el servidor (de manera simulada) vamos a emplear el objeto “\$negocio” que incluye los siguientes métodos:

- **obtenerCoches(filtro, inicio, limite):** devuelve la colección de coches. Permite filtrar, e indicar el elemento de inicio y el número máximo de elementos devueltos.
- **obtenerCoche(cocheld)**
- **crearCoche(objCoche)**
- **actualizarCoche(objCoche)**
- **eliminarCoche(cocheld)**
- **validarUsuario(username, password):** valida un usuario. Si la validación es correcta devuelve el objeto usuario, en caso contrario devuelve false.
- **limpiarLocalStorage():** Elimina los datos almacenados. Reinicia los datos de prueba.

El enunciado incluye 3 ficheros con la lógica ya implementada: negocio.js, coches.js y usuarios.js.

Estructura de navegación

- Página de inicio. Incluirá información y varias fichas de coches en venta con un enlace a la ficha del coche.
- Página de mantenimiento de coches. Muestra un listado de coches, el listado incluye buscador y paginador. Desde esta página se pueden realizar las operaciones CRUD. Sólo está disponible para usuarios registrados.
- Página de propiedades de coche. Recibe el cocheld como parámetro, muestra el formulario del coche. Si hay un usuario logeado permite la edición, en caso contrario sólo consulta.
- Página de login. Permite logearse a los vendedores. Si hay un usuario logeado dará la opción de desloguear.
- Página de error. Página para rutas invalidas.

Componentes adicionales.

- Barra de navegación. Las opciones varían según si hay usuario.
- Pie de página.
- Layout de la aplicación.
- Enrutador.

Recomendación

Construye por iteraciones incrementales:

1. Crea el layout
2. Crea paginas básicas.
3. Añade navegación
4. Integra negocio
5. Introduce negocio y carga datos
6. Añade la edición
7. Añade buscador y paginador.
8. Introduce la autenticación, revisa layout y páginas
9. Plantea optimizaciones

Modelo de datos.

Entidad coche

- id: Identificador único del coche.
- marca: Marca del coche (Toyota, Ford, Honda, etc.).
- modelo: Modelo del coche.
- anno: Año de fabricación.
- km: Kilometraje recorrido.
- color: Color exterior del coche.
- precio: Precio en euros.
- combustible: Tipo de combustible (Gasolina, Diésel, Híbrido, Eléctrico).
- transmision: Tipo de transmisión (Manual, Automática).
- potencia: Potencia en caballos de fuerza (HP).
- puertas: Número de puertas del coche.
- estado: Estado actual (Disponible, Reservado, Vendido).

Entidad usuario

- nombre: Nombre completo del usuario.
- username: Identificador único sin acentos ni espacios.
- password: Clave de acceso del usuario.