

DWEC02 - Tarea 03

ENUNCIADO DE LA TAREA:

Vamos a realizar una aplicación que nos va a permitir gestionar las películas de las que disponemos en un videoclub. A través de la cual podremos consultar, añadir y borrar películas del videoclub.

1. Para ello crearemos un objeto **videoclub** que tendrá las siguientes propiedades y métodos:
 - **numeroPelículas**: Será un *integer* que se irá modificando cuando se agreguen o se borren películas.
 - **películas**: Será un *array* que almacena objetos de tipo "Película".
 - **agregarPelícula**: este método se encargará de agregar un objeto "Película" a la propiedad de películas.
 - **borrarPelícula**: este método se encargará de borrar un objeto "Película" de la propiedad de películas.
2. El objeto **película** que utilizaremos para agregar las películas al videoclub tendrá las siguientes propiedades:
 - **nombre**: el nombre de la película.
 - **año**: el año en el que fue estrenada.
 - **direccion**: nombre del o los directores (si hay más de uno será un *array* de nombres)
 - **casting**: nombre del actor o actriz principal (si hay más de uno será un *array* de nombres).
3. En el caso de tener varios directores o varios actores, el texto introducido será separado con "," de manera que luego podamos separarlo para crear el *array*.
4. Cuando agregamos una película al videoclub, se mostrará los datos de esa película en la consola, de la misma manera, cuando una película sea borrada también se mostrará en la consola.
5. No podrán existir películas con el mismo nombre. Si se intenta agregar una película con un nombre de otra que ya exista en el videoclub deberá alertarnos y no se agregara la película.
6. A la hora de borrar una película, nos pedirá el nombre de una película (no puede haber 2 con el mismo nombre) a través de *prompt* y se borrara solo esa película del videoclub.
7. Disponemos de varias botones en la plantilla que os proporciono:
 - **Agregar Películas**: Este botón servirá para añadir al videoclub la película cuyos datos hemos metido en los campos de texto.
 - **Borrar Películas**: Este botón servirá para que se nos pida un nombre de película y si existe dentro del videoclub, la borrara. En caso de no existir nos alertará de ello.
 - **Contar Películas**: este botón servirá para que nos alerte en un mensaje de cuantas películas existen ahora mismo en el videoclub.
 - **Visualizar Películas**: este botón servirá para visualizar los datos de todas las películas que tengamos añadidas al videoclub. Se visualizarán en una tabla correctamente ordenada por filas y columnas. Para ello existe un `<div>` vacío.

ACLARACIONES SOBRE LA ENTREGA DE LA TAREA:

- Para la entrega de esta tarea comprime todos los documentos que forman el proyecto (*.html, *.js, ...) en un solo fichero. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_DWEC02_Tarea02

- Utilizar los comentarios de código para realizar breves explicaciones. En caso de necesitar/querer explicar más en detalle el ejercicio utilizar la [plantilla](#) e ir adjuntando capturas de pantalla del código y las explicaciones y aclaraciones necesarias .
- Criterios de evaluación relacionados con la tarea:

RA-3	CE	a) Se han identificado los objetos predefinidos del lenguaje.
	CE	c) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para cambiar el aspecto del navegador y el documento que contiene.
	CE	d) Se han generado textos y etiquetas como resultado de la ejecución de código en el navegador.
	CE	e) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para interactuar con el usuario.
	CE	h) Se ha depurado y documentado el código.
RA-4	CE	a) Se han clasificado y utilizado las funciones predefinidas del lenguaje.
	CE	b) Se han creado y utilizado funciones definidas por el usuario.
	CE	c) Se han reconocido las características del lenguaje relativas a la creación y uso de arrays.
	CE	d) Se han creado y utilizado arrays.
	CE	e) Se han reconocido las características de orientación a objetos del lenguaje.
	CE	f) Se ha creado código para definir la estructura de objetos.
	CE	g) Se han creado métodos y propiedades.
	CE	g) Se han creado métodos y propiedades.
	CE	i) Se ha depurado y documentado el código.