

## CUE: FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN BÁSICA EN JAVASCRIPT

### FINAL DRILLING: APP DE PRESUPUESTO

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del Drill: Fundamentos de Programación Básica en JavaScript.

#### EJERCICIO:

Pondrás a prueba todas tus habilidades de JavaScript, creando una aplicación de presupuesto llamada: "Presupuesto App". El objetivo de este programa es ayudar a tus usuarios a administrar sus finanzas, de una forma que sea sencilla de visualizar.

El diseño de esta página web pretende ser simple e intuitivo, y el de la aplicación es el siguiente:

#### PRESUPUESTO APP

**Ingresar Tu Presupuesto**

Calcular

**Ingresar El Nombre Del Gasto**

**Ingresar La Cantidad Del Gasto**

Añadir Gasto

PRESUPUESTO	GASTOS	SALDO
\$ 0	\$ 0	\$ 0

GASTO	VALOR

En la sección verde, un usuario puede ingresar todo el dinero que tiene para su presupuesto. Es decir, deben anotar la cantidad con la que pueden contar. Por otro lado, la sección roja está pensada para que el usuario ingrese sus gastos. Para registrarlos, éste deberá describir o colocarle un nombre al gasto en el primer cuadro de entrada, y en el segundo deberá especificar el total de dicho gasto.

Una vez que el usuario ingresa el total de su presupuesto, y hace clic en "calcular", la aplicación tomará el valor y lo mostrará en el lado derecho debajo de la columna "presupuesto", tal como muestra la flecha roja de la siguiente imagen.

## PRESUPUESTO APP

Ingresar Tu Presupuesto

Calcular

PRESUPUESTO

\$ 1000000

GASTOS

\$ 0

SALDO

\$ 0

Ingresar El Nombre Del Gasto

Ingresar La Cantidad Del Gasto

Añadir Gasto

GASTO	VALOR
-------	-------

Al momento de registrar un gasto, el usuario debe primero nombrar el artículo o servicio, y luego colocar el valor de dicho gasto. Cuando haga clic en el botón "Añadir Gasto", la aplicación debe: primero, mostrar el valor que se acaba de guardar en la columna "gastos", ubicada entre las columnas "presupuesto" y "saldo" (al lado derecho de la vista); en segundo lugar, restar los gastos del presupuesto, y mostrar el resultante bajo la columna "saldo"; y por último, incluir el gasto en la parte inferior derecha de la página, mostrando la descripción (o nombre) del gasto junto con su valor.

## PRESUPUESTO APP

Ingresa Tu Presupuesto

1000000

Calcular

Ingresa El Nombre Del Gasto

Aceite de Oliva 1L

Ingresa La Cantidad Del Gasto

3750

Añadir Gasto

PRESUPUESTO  
\$ 1000000

GASTOS  
\$ 3750

SALDO  
\$ 996250

GASTO	VALOR	
Aceite De Oliva 1L	\$3750	

## PRESUPUESTO APP

Ingresa Tu Presupuesto

1000000

Calcular

Ingresa El Nombre Del Gasto

Arroz 1kg

Ingresa La Cantidad Del Gasto



2500

Añadir Gasto

PRESUPUESTO  
\$ 1000000

GASTOS  
\$ 6250

SALDO  
\$ 993750

GASTO	VALOR	
Aceite De Oliva 1L	\$3750	
Arroz 1kg	\$2500	

A medida que el usuario agrega más gastos, estos valores deben reflejarse en las columnas "gastos", "saldo", así como en la lista del lado inferior derecho. Como puedes ver en las imágenes de ejemplo, los valores de los gastos se deben sumar como un total, y luego ese valor se restará del presupuesto para obtener el saldo final.

Por último, si observas el lado inferior derecho, donde hay una lista de todos los gastos, notarás que en cada registro de gasto está el nombre, el valor, y también un pequeño ícono de papelera al costado. Si el usuario hace clic en uno de los íconos, la aplicación debe borrar ese gasto tanto en el presupuesto, como

en el registro general. Esta operación también debe reflejar un cambio bajo las columnas de “gastos” y “saldo”.

PRESUPUESTO	GASTOS	SALDO
\$ 1000000	\$ 6250	\$ 993750

GASTO	VALOR	
Aceite De Oliva 1L	\$3750	
Arroz 1kg	\$2500	

PRESUPUESTO	GASTOS	SALDO
\$ 1000000	\$ 2500	\$ 997500

GASTO	VALOR	
Arroz 1kg	\$2500	

Ten en cuenta que este desarrollo se requiere que uses **al menos una vez**, los siguientes aspectos de JavaScript que has aprendido a lo largo del Drill. Puedes incluir cada aspecto como desees, pero trata de usarlos lo más óptimo que puedas para crear esta aplicación.

- Operaciones aritméticas.
- Bucle if.
- Bucle for.
- Arreglos.
- Métodos de matrices.
- Funciones.
- Funciones de flecha.
- Variables.
- Declaración de variables de ES6.
- Objetos.