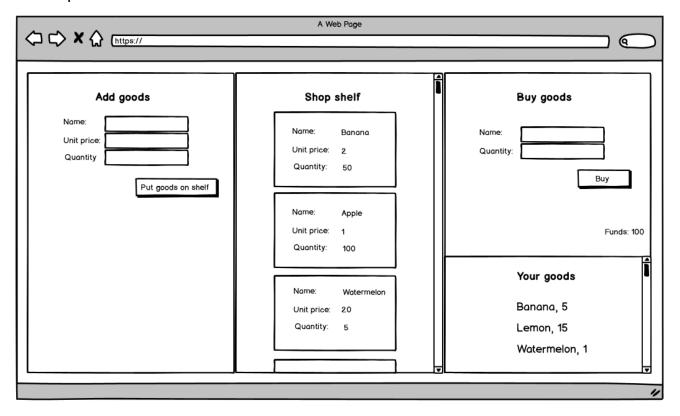
## **Shop Simulator**

## 1. Mockup



## 2. Opis

Napisz skrypt obsługujący symulator sklepu. Sklep składa się z trzech części:

- Panel "Add goods" umożliwia dodanie towaru na półkę sklepową.
  - Towar identyfikowany jest po nazwie.
  - W przypadku ponownego dodania towaru o tej samej nazwie, zwiększana jest ilość ("quantity") obiektu istniejącego.
  - o Dodawanie wyzwalane jest poprzez kliknięcie przycisku "Put goods on shelf".
- Panel "Buy goods" umożliwia "zakup" towaru.
  - Towar identyfikowany jest po nazwie.
  - W przypadku niewystarczających funduszy lub niedostępności towaru zakup jest przerywany i wyświetlony zostaje odpowiedni komunikat.
  - Zakup wyzwalany jest poprzez przycisk "Buy".
  - o Zakupione towary wyświetlone są w panelu "Your goods" w formacie [nazwa, ilość].
  - o Dokupienie towaru zakupionego już wcześniej zwiększa jego ilość w koszyku.
- Panel "Shop shelf"
  - o W przypadku wykupienia całości towaru element znika z półki sklepowej

Wszystkie pola typu input powinny być objęte walidacją.

## 3. Uwagi

- Zadanie powinno być zrealizowane w formie brancha, utworzonego z repozytorium GIT przedstawionego na wykładzie
- "szkielet" html został przygotowany wcześniej i jest dostępny w katalogu "exercise"
- Po zaimplementowaniu funkcjonalności należy wystawić Pull Request gdzie jako branch docelowy należy wybrać "master"