

Shop Simulator

1. Mockup

The mockup shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The page content is organized into three columns:

- Add goods:** Contains three input fields labeled "Name:", "Unit price:", and "Quantity:". Below these is a button labeled "Put goods on shelf".
- Shop shelf:** Contains three items listed vertically, each with a "Name:", "Unit price:", and "Quantity:" label. The items are: Banana (Unit price: 2, Quantity: 50), Apple (Unit price: 1, Quantity: 100), and Watermelon (Unit price: 20, Quantity: 5).
- Buy goods:** Contains two input fields labeled "Name:" and "Quantity:". Below these is a button labeled "Buy". To the right of the "Buy" button is a label "Funds: 100".

Below the "Buy goods" section is a section titled "Your goods" which displays a list of items with their Name and Quantity: Banana, 5; Lemon, 15; and Watermelon, 1.

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.
 - 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”.
 - Zakupione towary wyświetlone są w panelu „Your goods” w formacie [nazwa, ilość].
 - Dokupienie towaru zakupionego już wcześniej zwiększa jego ilość w koszyku.
- Panel „Shop shelf”
 - 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”