

Desarrollo Web en Entorno Cliente

Recuperación Teórica Primera Evaluación

Ejercicio 1 (6 puntos): Para este ejercicio se pide crear un objeto/clase de tipo **mascota**. Las propiedades de dicho objeto/clase deben ser las siguientes:

- nombre
- especie
- edad
- propietario
- teléfono
- historial

Los **únicos** parámetros de entrada de dicho objeto/clase deben ser: **nombre, especie, edad, propietario y teléfono**. Historial se asignará como parámetro a un **array vacío**. Cada vez que se instancie dicho objeto se debe mostrar **por consola** un mensaje con los datos de la mascota.

A continuación, añadir los métodos para la clase/objeto mascota:

- **Método para agregar episodios** al array del historial.
- **Método para imprimir, por consola, todas los episodios agregados al historial de la mascota (utilizar estructuras iterativas).**

Entregar los archivos (**index.html y script.js**) de este ejercicio en una carpeta con nombre **ejercicio_1**.

Ejercicio 2 (2 puntos): Para este ejercicio hacer una copia del script desarrollado en el ejercicio anterior (no modificar el mismo en el ejercicio 1). Ahora, se pide implementar dicho objeto/clase para manejar el formulario que se muestra a continuación (index.html):

El funcionamiento de la aplicación es el siguiente:

- Rellenar el formulario debe generar una **variable global** con la que se va a trabajar creando un objeto/clase mascota.
- Una vez relleno correctamente el formulario, mostrar los datos en el área de texto correspondiente.
- Configurar los botones para modificar las propiedades **actualizando la vista** en el área de texto. Todas las modificaciones deben solicitar **confirmación** y los datos por **prompt**.
- Configurar el botón de agregar episodio **actualizando la vista** con las mismas en el campo de texto correspondiente. Solicitar **confirmación** para agregar observaciones e introducir las mismas por **prompt**.
- Configurar el botón limpiar ventana de modo que queden todos los campos de texto vacíos.
- Todos los eventos deben agregarse con **listeners**. No te olvides de bloquear el evento por defecto del formulario.

Entregar los archivos de este ejercicio (**index.html**, **script.js** y **style.css**) en una carpeta con nombre **ejercicio_2**.

Los **2 puntos** restantes se corresponden con:

- **1 punto** por el funcionamiento correcto y completo de la aplicación desarrollada en el ejercicio 2.
- Hasta **1 punto** por la claridad y orden en el código así como la inclusión de comentarios suficientes para que su comprensión resulte sencilla.

Puedes consultar toda la información en el aula virtual así como documentación de ayuda en internet.