



Universidad Don Bosco, El Salvador

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2

DESAFÍO 2 (15%)

Agrupamientos: Individual

Fecha de entrega y defensas:

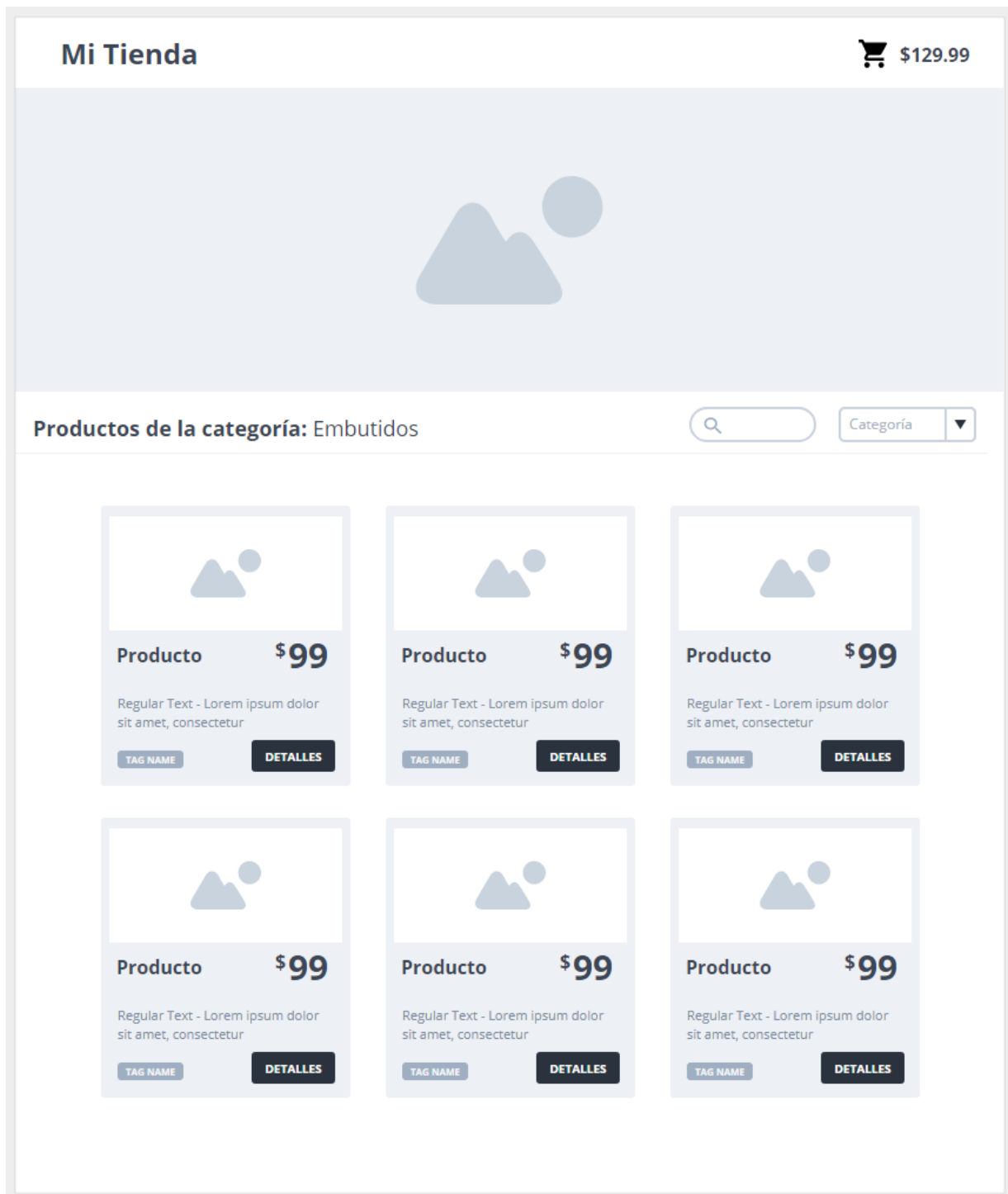
del 2 al 4 de diciembre

Tiempo estimado para el desarrollo de la actividad: 7 días

Desafío: Tienda Online

INDICACIONES GENERALES

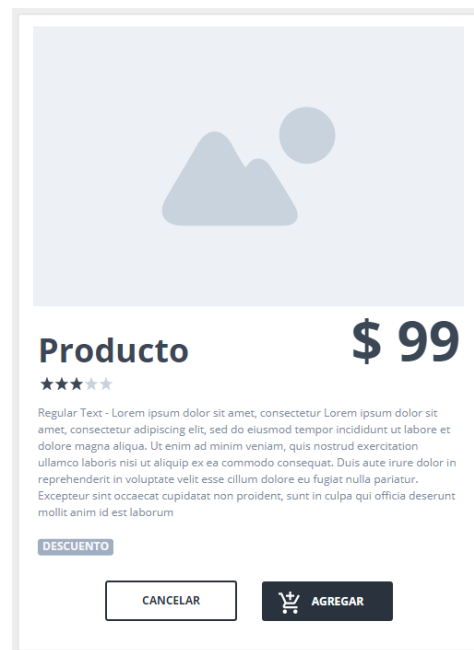
Se desea realizar una aplicación en AngularJS para el manejo de productos de una tienda en línea. La cual tendrá ciertas categorías y un carrito de compra que se actualizará a medida se agreguen productos. Todos los productos serán consumidos a través de un servicio web.



PARTE PRÁCTICA

Usando el diseño anterior, se busca realizar una tienda en línea que muestre diversos productos usando AngularJS, entre otras tecnologías, a continuación, se describen los requisitos:

1. Se debe crear un nombre para su tienda en línea (La tienda vende libros).
2. Se debe añadir un slider con imágenes que puede buscar en internet. (Al menos 3 imágenes).
3. En la parte superior derecha, deberá aparecer el carrito de compra con el monto total que se lleva de la compra.
4. Para mostrar la información de los productos se consumirá un **archivo JSON** con toda la información de los productos. (Será proporcionado por su docente).
5. Se tendrán dos componentes para búsqueda de productos:
 - a. **Menú desplegable (DropDown)** que contendrá todos los nombres de las categorías de los productos, al seleccionar una categoría deberá mostrar los productos de dicha categoría, así como actualizar el label: **Productos de la categoría : #_Nombre_De_La_Categoría_Seleccionada**. Usando Filters de AngularJS
 - b. **Input Text:** será una entrada de texto que permitirá filtrar todos los productos de la categoría selecciona por nombre.
6. Cada “Card” con la información del producto debe ser llenada dinámicamente, al hacer clic sobre el botón de “Detalles”, deberá desplegarse el siguiente PopUp o Modal:



7. En el PopUp o Modal, deberá mostrarse la información del producto según la información del JSON y al hacer clic sobre “Agregar”, deberá actualizarse el valor total del carrito de compra. En caso de hacer clic sobre “Cancelar” se procederá a cerrar el modal o PopUp.
8. Al hacer clic sobre el carrito de compra en la esquina superior derecha se deberá abrir otro modal con toda la información del carrito de compra con el detalle de cada producto y su precio, así como la cantidad y el total a pagar.

Carrito de Compra

PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	SUB TOTAL
Producto 1	\$50.99	1	\$50.99
Producto 2	\$10.99	2	\$21.98

Total: \$72.97

CERRARPAGAR

- ## TECNOLOGIAS A UTILIZAR

- JavaScript - AngularJS
- CSS3
- HTML5
- Uso de Bootstrap 3 o 4 (Opcional)

El Desafío 2, deberá ser enviado vía Aula digital y se programará una sesión virtual para la defensa del trabajo realizado.

En caso de existir códigos o soluciones similares se procederá a anular la evaluación.

Rúbrica de desafíos - Parte práctica.

#	Criterios	1	2	3	4	5
1	Diseño: Se ha respetado los parámetros del diseño propuesto.					
2	Tecnologías: Se ha utilizado las tecnologías propuestas para solucionar el desafío.					
3	Validaciones: Se ha preparado la solución para el manejo de errores de usuario que puedan ocasionar problemas en el correcto funcionamiento de la aplicación.					
4	Cálculos de datos: Se ha generado correctamente funciones para calcular los montos del carrito de compras.					
5	Interfaz: Se muestra correctamente la información de los productos					
6	Detalles de transacciones: Se calcula de forma correcta los totales del carrito de compra.					
7	Uso de Objetos: Se ha utilizado apropiadamente el uso de objetos en JavaScript.					
8	Buenas prácticas de programación: Se han realizado buenas prácticas de programación, así como el correcto uso del framework AngularJS					
9	Comentarios: Se han agregado comentarios dentro del código que permiten la comprensión de la funcionalidad de la programación					
10	Experiencia de usuario: La experiencia del usuario resulta ser satisfactoria, sin errores y permitiendo el uso correcto de la aplicación.					
	Puntaje Individual					
	Sumatoria					
Calificación						

