

# Módulo 1: Ejercicio de evaluación final

---

## Recursos

- Antes de empezar, tenéis que crear un nuevo repositorio desde GitHub Classroom usando [este enlace](#). Una vez creado, debéis clonarlo en vuestro ordenador y en la carpeta creada debéis empezar a trabajar en el ejercicio (recuerda descargar este PDF a tu ordenador para que el enlace funcione).
- A continuación, os recomendamos descargar e incluir en el proyecto el [starter kit de Adalab](#) para que podáis usar la sintaxis de Sass.
- También necesitaréis varias imágenes e iconos que podéis descargar desde [esta carpeta](#).
- Y, por último, aquí tenéis los [diseños en Zeplin](#) para guiaros en la maquetación. Si no puedes ver el proyecto o te faltan permisos para ver el proyecto, pídeselo a tu profesora.

## Enunciado

El ejercicio consiste en desarrollar una página web de acuerdo a un diseño que os proporcionamos. Hay que resolver varios puntos:

- Usar Sass.
- Usar flexbox y CSS Grid.
- Usar media queries.
- Como extra: resolver algunas interacciones usando transiciones.

## Maquetación

En primer lugar debéis realizar la maquetación sobre un diseño dado. Este es el diseño que encontraréis en Zeplin:





HISTORIAS, MODA Y ROPA DEPORTIVA

## TU TIENDA DE DEPORTE

El deporte nos mantiene en forma. Nos mantiene alerta. Nuestra ropa deportiva para hombre y mujer te ofrece las últimas tecnologías, a la altura de tu rendimiento, para que superes tu mejor marca personal.

Comprar

¡Prepáralos con tus marcas favoritas!

## VUELTA AL COLE



Mochilas escolares



Estuches



Bolsas de deporte

Empezar ahora



## DESTACADOS

## TIPS

## Detalles

1. El botón de hamburguesa (en la esquina superior izquierda) debe estar fijo en la parte superior de la pantalla y **no** debe desaparecer al hacer scroll. El icono de la hamburguesa debe ser un enlace a la página de Adalab. Este menú de hamburguesa servirá para mostrar una lista de enlaces pero en esta evaluación no despliega ningún submenú.
2. Primer módulo (hero - Comienzos compartidos): debe estar maquetado con **Flexbox** y debe ocupar el alto de la ventana del navegador. La imagen debe maquetarse como un estilo de fondo de la sección (**background-image**).
3. Segundo módulo (Tu tienda de deporte): se puede maquetar usando las propiedades de CSS que se deseen.
4. Tercer módulo (Vuelta al cole): los 3 elementos del listado deben estar maquetados con CSS **Grid** en todos los tamaños de pantalla en los que se necesite.
5. Cuarto módulo (footer): esta sección es un **EXTRA**. Se puede maquetar los los estilos que se deseen. Todos los textos de la columna "Zapatillas" y todos los textos de la columna "Twitter" **deben ser enlaces** a la página de Adalab.

## Interacción

En total, hay varias interacciones de la usuaria que debemos resolver:

1. El botón de flecha del primer módulo (el hero) debe enlazar a la sección "Vuelta al cole".
2. El botón de flecha que está sobre el footer debe enlazar al inicio de la página (hero). Se valora vuestra capacidad para investigar cómo establecer enlaces (links) a distintas secciones de la misma página.
3. Todos los links del pie deben ir a <https://adalab.es>.
4. **BONUS a investigar:** En el **:hover** de los botones ("Comprar" y "Empezar ahora") se debe incluir una propiedad **transform** que dejamos a vuestra elección (y, como idea, hacer la **transform** junto con **transition**, para investigar la propiedad **transition**).
5. **BONUS a investigar:** hacer una pequeña animación en el botón del footer (para investigar las propiedades **animation**).

## Entrega

La fecha límite de entrega es:

- Miércoles, 15 de octubre a las 23:59h.

Solo debéis hacer commits y merges en la rama **main** de vuestro repositorio hasta la fecha límite. Si después de la evaluación queréis seguir trabajando sobre el ejercicio, lo podéis hacer en otra rama y no debéis mergearla hasta que las profesoras os lo indiquen.

## Normas

Este ejercicio está pensado para que lo realices de forma individual, pero podrás consultar tus dudas con las profesoras y tus compañeras si lo consideras necesario. Ellas no te darán directamente la solución de tu duda, pero sí pistas para poder solucionarla. Aún facilitando la comunicación entre compañeras, durante la prueba no debes copiar código de otra persona ni acceder a su portátil. *Confiamos en tu responsabilidad.*

La evaluación es una buena oportunidad para conocer cómo estás progresando, saber qué temas debes reforzar durante las siguientes semanas y cuáles dominas. Te recomendamos que te sientas cómoda con el ejercicio que entregues y no envíes cosas copiadas que no entiendas.

Si detectamos que has entregado código que no es tuyo, que no lo entiendes y no lo puedes defender, pasarás directamente a la re-evaluación del módulo. **Tu objetivo no debería ser pasar la evaluación sino convertirte en programadora** y esto debes tenerlo claro en todo momento.

Unos días después de la entrega del ejercicio, tendrás un feedback sobre aspectos a destacar y a mejorar en tu ejercicio, y sabrás qué objetivos de aprendizaje has superado de los listados a continuación.

## Criterios de evaluación

Vamos a listar los criterios de evaluación de este ejercicio. Si no superas al menos el 80% de estos criterios o no has superado algún criterio clave (marcados con asterisco \*) te pediremos que realices una re-evaluación con el fin de que termines el curso mejor preparada y enfrentes tu primera experiencia profesional con más seguridad. En caso contrario, estás aprendiendo al ritmo que hemos pautado para poder afrontar los conocimientos del siguiente módulo.

### General

- Usar una estructura adecuada de ficheros y carpetas para un proyecto web, y enlazar bien los distintos ficheros\*.

### HTML

- Tener el código perfectamente indentado\*.
- Crear código HTML con sintaxis correcta, bien estructurado\*.
- Usar etiquetas HTML semánticas adecuadas para cada pieza de contenido\*.

### CSS / Sass

- Tener el código perfectamente indentado\*.
- Crear código Sass con sintaxis correcta, bien estructurado\*.
- Usar algunas características de Sass como variables, anidación y parciales.
- Usar código CSS que usa de forma intensiva selectores de clase. No usar selectores de etiqueta ni de id\*.
- Usar selectores de clase en inglés\*.
- Usar el modelo de caja de CSS de forma adecuada para especificar tamaño, relleno y márgenes\*.
- Usar estilos de texto y fondo para distintos tipos de elementos.
- Usar flexbox de forma adecuada para organizar elemento en cajas flexibles\*.
- Usar media queries para que los diseños se ajusten a distintos tamaños de dispositivo\*.

- Usar posicionamiento para emplazar elementos fijos y absolutos en la pantalla.
- Usar CSS grid para emplazar elementos usando una rejilla.
- Usar transiciones CSS para dotar de dinamismo a un proyecto web.

**¡A la rica galleta de jengibre y pistacho!**