

Taller 04

*"Web Services are like teenage sex.
Everyone is talking about doing it, and those who are
actually doing it are doing it badly."
— Michelle Bustamante*

Instrucciones: Genere un menú principal donde se encuentren 3 opciones:

- 1) Un template de login.
 - 2) Un template de registración.
 - 3) Un template de jugador.
- HTML
 - index.html
 - login.html
 - registrarse.html
 - jugador.html
 - CSS
 - estilos_pagina.css
 - si_requiere_segundo_estilos.css
 - estilos_de_sub_paginas.css
 - o puede tener un estilo por pagina, es su gusto.
 - JS
 - sus_scripts.js

El objetivo es generar una página de inicio que permita ir hacia

LOGIN

usuario: _____ (presenta usuario... en marca de agua)

contraseña: _____ (presenta contraseña ... en marca de agua. No se pueden ver los caracteres que se ingresan. Es decir sale *****)

botón: validar (captura los dos valores ingresados y los guarda/envía)

REGISTRO

nombre: _____ (presenta nombre... en marca de agua)

apellido: _____ (presenta apellido... en marca de agua)

usuario : _____ (presenta usuario... en marca de agua, valida que son letras + # y len(8))

correo: _____ (presenta correo... en marca de agua, valida que es un @correo)

contraseña: _____ (presenta contraseña... en marca de agua)

botón: registrar (captura los 5 valores ingresados y los guarda/envía)

JUGADOR

Despliega toda la información que se capturó en registro.

elemento_seleccionador (define cuál información se está desplegando) *

nombre: _____ (presenta el nombre)

apellido: _____ (presenta el apellido No visible)

usuario : _____ (presenta el usuario)

correo: _____ (presenta el correo No visible.)

contraseña: _____ (presenta la contraseña en *****)

validador: _____ (cuando se escribe la contraseña en el validador, el estado del elemento correo se hace visible, la contraseña cambia de ** a los caracteres reales y el apellido se hace visible).

Para finalizar, cada pantalla debe tener la posibilidad de volver hacia index y en index, la posibilidad es de cerrar el browser.

? Cómo guardar y enviar los datos. Es a su discreción, sin embargo con estos parámetros:

LOGIN -> Debe enviar los dos fields de datos mediante un HTTP POST

REGISTRARSE -> Debe capturar los valores y guardarlos en un JSON mediante JavaScript.

El template JUGADOR va a mostrar un drop down menu, un checkbox, un radio botón o cualquier método prefiera para seleccionar el conjunto de datos que se está desplegando en la planilla.*

Los dos conjuntos posibles a desplegar son los generados por su planilla registrarse y el siguiente JSON. (Es decir puede tomar este formato de JSON como el genérico).

```
1  {
2    "nombre": "Sama",
3    "apellido": "Filipi",
4    "usuario": "apnea_deepDiver",
5    "correo": "investigate_this_guy@apneapro.com",
6    "contraseña": "loveTheSea123",
7    "codigo_conjunto": "3"
8  }
```

Con el `codigo_conjunto` es que su template jugador sabrá cual desplegar, si = 3 entonces despliega la información descrita si = 1 (o el valor que usted decida generar) entonces despliega la información guardada por registrarse.

Por default siempre se presenta el conjunto de datos quemado, no puede elegir el otro conjunto hasta que se haya ingresado el nuevo conjunto.

100

- **30 diseño de plantillas HTML**
 - **5 menú principal**
 - **5 login**
 - **10 registrarse**
 - **10 jugador**

- **30 aplicación de estilos CSS**
 - **7 utilizar estilos por elemento**
 - **7 utilizar estilos por clase**
 - **7 utilizar estilos por id**
 - **9 buenas prácticas de HTML y CSS**

- **40 lógica del front end JAVASCRIPT**
 - **10 envío por medio de HTTP Post**
 - **15 generación de JSON al registrarse**
 - **15 validación de fields y cargar JSON**