

	<b>DESARROLLO DE INTERFACES</b>
<b>TEMA 2. LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVASCRIPT</b>	
<b>PROFESORA:</b> Patricia Moreno Buisson	
<b>Curso:</b> 2º DAM B tarde	
<b>Proyecto Javascript: Buscador de gifs</b>	
La práctica deberá ser entregada en fecha. Se realizará defensa del proyecto	

Realizar una página web “Buscador de gifs”

**Página web inicial** que muestre:

- Un **encabezado** con el título de la página
- Una **caja de texto** (para introducir el concepto por el que buscar) y un **botón** “Buscar” para realizar la búsqueda.
- **Botón:** mostrar historial de búsqueda
- **Botón:** borrar historial de búsqueda
- **API** a usar: <https://developers.giphy.com/>

**Funcionalidad:**

- El usuario podrá introducir un concepto en la caja de texto y al pulsar en el botón se realizará una petición a la API correspondiente. No podrá introducir números. Se devolverán un máximo de 12 imágenes. Esas imágenes recibidas junto con el nombre de la imagen se mostrarán en la misma página en una tabla de 3x4. Si se devuelven menos de 12 imágenes, no deben aparecer las celdas creadas. Tras realizar la búsqueda limpia la caja de texto de la búsqueda.
- Controla que si no se devuelve ningún elemento (porque no hay imágenes para ese concepto) tu página muestre un mensaje de error al usuario (preferiblemente escrito en el HTML, no en ventana emergente).
- Modificar la **apariencia** de la tabla (**CSS**) desde javascript (bordes, fondo, texto,...)
- Si el usuario no introduce ningún concepto no debes permitir que realice la búsqueda (puedes deshabilitar el botón, mostrar un mensaje de error,...)
- Almacenar en el **LocalStorage** los conceptos de búsqueda realizados por el usuario.
- Si el usuario pulsa en el botón para **mostrar el historial** de búsqueda, se mostrará el historial en el HTML en formato lista.
- Al pulsar en el botón “**borrar historial**” se borrará todo el contenido del LocalStorage.
- **OPCIONAL (sube nota)**. Aparecerá otro botón “Guardar Datos” que al pulsarlo nos permitirá escribir el resultado de la búsqueda obtenida en un archivo de texto. Investigación por parte del alumno.

Se valorará:

- Apariencia de la página, comentarios en el código
- Uso de estructuras de control, uso de métodos de Array
- Uso de funciones flecha, separación de código con funciones (diferencia entre código funcional y código para mostrar información al usuario)
- Tratamiento de objetos, gestión del JSON
- Uso de promesas con async/await, uso de backticks

- Gestión del DOM, BOM, eventos y LocalStorage
- Todo lo que el alumno aporte adicionalmente sobre la práctica

### Resultado de la página:

El resultado debe ser similar (mejorado) a esto . Simplemente es para mostrar que tras realizar una búsqueda las imágenes se cargarán automáticamente en la página.

