



Javascript S4-5-6 | Space Oddity

Hola chic@s ha llegado el momento que todos esperábamos, vamos a crear nuestro primer proyecto en Javascript. Para ello vamos a definir los requisitos básicos que ha de tener un proyecto de Javascript.

Como decía David Bowie en Space Oddity ***"and the stars look very different today"***, este será nuestro punto de inflexión en el bootcamp y de ahora en adelante veréis el código con otros ojos.

Vamos a hacer una definición de más a menos - es decir - vamos a definir vistas y una vez las tengamos definidas iremos a la funcionalidad en cada una de ellas.

Vistas

Las vistas serán la visualización de pantallas dentro de nuestra aplicación, normalmente estas vienen definidas por la gente de negocio y las personas de diseño nos dan un marvel, zeplin... para poder plasmarlo en nuestro html.



Vista Principal → index.html

1. Nuestra vista principal está compuesta por:
 1. Header → Enlaces a nuevas vistas.
 2. Content → Explicación de nuestra aplicación.
 3. Footer → Redes sociales e info básica.

Vista List → list.js

1. Nuestra vista List está compuesta por:
 1. Header → Enlaces a nuestras vistas.
 2. Content → Listado de elementos. `display:none`
 3. Footer → Redes sociales e info básica.

Vista Detail → detail.js

1. Nuestra vista Detail está compuesta por:
 1. Header → Enlaces a nuestras vistas.
 2. Content → Detalle del elemento. `display:none`
 3. Footer → Redes sociales e info básica.

Vista add-Info → add.js

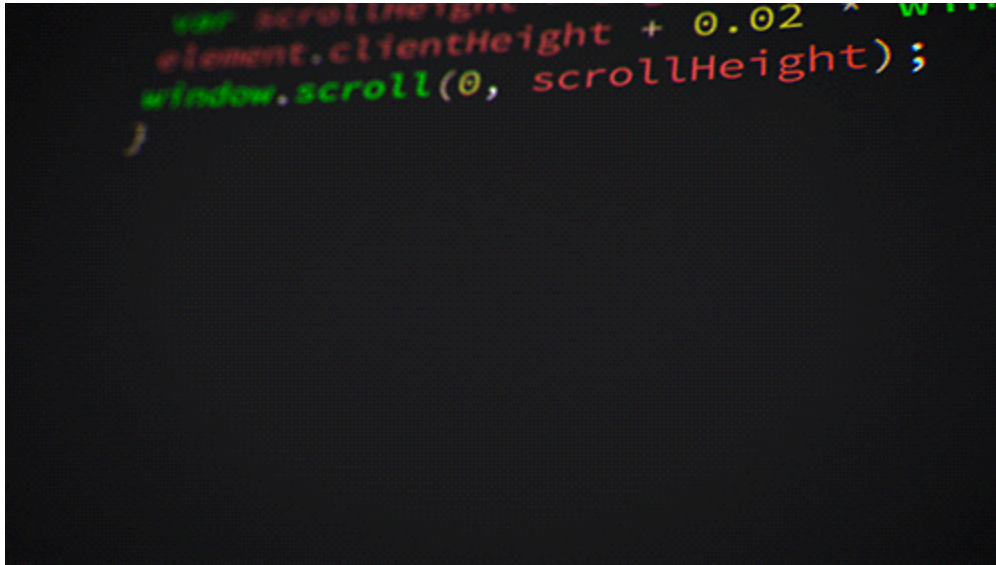
1. Nuestra vista add-info está compuesta por:
 1. Header → Enlaces a nuestras vistas.
 2. Content → Formulario para añadir o modificar elementos. `display:none`
 3. Footer → Redes sociales e info básica.

Vista About-me → about.js

1. Nuestra vista About-me está compuesta por:
 1. Header → Enlaces a nuestras vistas.
 2. Content → Información sobre nosotros. `display:none`
 3. Footer → Redes sociales e info básica.

Funcionalidad

En todo proyecto que se precie tendrá que tener una documentación base que nos indique qué debe hacer cada una de nuestras vistas y cómo es la interacción del usuario con cada una de ellas. Por ello vamos a definir una funcionalidad mínima dentro de nuestro proyecto que nos ayude a completar esta aplicación.



Header:

1. Enlaza todas las páginas que hemos definido. → Home, List, Add y About me - para acceder a Detail se hará por otra vía.
2. Cuando clickas en cada una de ellas te sustituye clases mostrando el contenido de dicha página. **display:none a display:block**
3. En caso de clickar sobre la página en la que nos encontramos te mostrara un mensaje "Ya estamos aquí".
4. Si clickas sobre el logo de nuestra aplicación te llevará a la **Vista principal**.

Footer:

1. Estará enlazadas las redes sociales - usando iconos de las mismas.

2. Cuando clickas en cada icono te llevará a dicha red social.
3. Opcional - Mapa de ubicación.
4. Opcional - Listado de participantes.

Vista principal/Controlador → index.js + index.html

1. En la vista principal explicaremos en qué consiste la temática de la aplicación web.
2. Tendremos diversos eventos que modificarán la visual de dicha página:
 1. A los 2 segundos mostrará un mensaje de Bienvenida a nuestra web.
 2. Cuando hagan over por algún elemento este debe cambiar de color.
 3. Cuando hagan out por dicho elemento volverá a su estado.
 4. Cuando clicken un bloque que esté condensado deberá desplegarse más información.

Vista List → list.js

1. Recuperaremos nuestros elementos de un fichero info.js.
2. Pintaremos los elementos de manera dinámica - es decir - del info.js.
3. Se pintará tan solo el nombre y la imagen.
4. Cuando clickemos sobre un elemento de nuestra lista nos navegará a **Vista Detail**.
5. **Vista Detail** deberá recibir un objeto con los datos del elemento clickado.

Vista Detail → detail.js

1. Pintaremos los datos del objeto que hemos recibido desde Vista List.
2. En esta vista aparecerá nombre, imagen y descripción.

Vista Add → add.js

1. El formulario debe tener validaciones de html y alguna validación custom a gusto del consumidor. Dichas validaciones se lanzarán cuando lancemos el evento de submit.
2. Formulario incorrecto → mensaje debajo de cada campo con el error.
3. Formulario correcto **Add** → te llevará al detalle y puedes observar que el elemento nuevo se ha añadido correctamente.

Vista About-me → about.js

1. Mostrará la información que queramos dar de nosotros - desde nuestro nombre hasta nuestro Gitlab donde estará repositado dicho proyecto.

Con esto tendríamos nuestra primera aplicación 100% funcional, recordad que podemos poner en práctica todo lo aprendido hasta ahora. Desde el uso de variables, objetos, condicionales, bucles, arrays y eventos en la parte de .js y no menos importante BEM, responsive design, arquitectura html del bloque anterior.

Chic@s es el momento que desplegueis vuestra magia y veáis por fin lo que sería una aplicación. Ver que todas esa batalla con la sintaxis y programación funcional tenía su porqué.

Además os recordamos que gracias a esto aprenderéis a trabajar mejor con Git, buenas prácticas y estructura de proyectos y código. Ya solamente nos queda decir **Happy Coding!**

