|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sigla Asignatura** | **PGY4121** | **Nombre de la Asignatura** | **Programación de Aplicaciones Móviles** | **Tiempo** | **3h** |
| **Experiencia de Aprendizaje N° 1** | Ionic como framework híbrido | | | | |
| **Actividad N° 1.3** | No es todo | | | | |
| **Nombre del Recurso Didáctico** | 1.3.4 Evaluación Formativa 1 | SkeletonAPP Animando el proyecto | | | | |

# **DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD**

1. Esta Evaluación ad tiene **carácter formativo,** es decir, es para visualizar lo que aprendes en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente de forma individual.
2. Se dispondrá de material complementario de estudio relacionado con Angular, donde aprenderás a profundidad las directivas de atributos y estructural.

**Paso 1**

De forma individual deberás animar el proyecto modificado la clase anterior denominada SkeletonAPP y aplicar animaciones al Page Home

**Paso 2**

Al título del Page Home deben aplicar una animación en el cual se traslade desde el centro a la derecha y volviendo al centro desde la izquierda. Al momento de que el 50% del cuerpo del título se encuentre visible se debe aplicar una opacidad del 0.2 por 1 segundo, esto se debe aplicar a veces infinita de iteraciones con un tiempo de 2500 ms.

**Paso 3**

A los ion-input nombre y apellido del Page Home deben aplicar un movimiento de izquierda a derecha de una sola iteración por 1 segundo al momento de ejecutarse el limpiar del input.

**Paso 4**

Una vez implementado las animaciones sobre los ion-input deberán implementar el MatDatepiker reemplazando el componente ionico implementado en Fecha Nacimiento en el Page Home

**Paso 5**

Al terminar la actividad deben enviarlo de forma digital al docente según las indicaciones entregadas al momento de la actividad.

**Aspectos a considerar en la evaluación**

**I. Implementa animación en componentes para una mejor solución a los requerimientos del cliente.**

* Implementa la librería Material Desing en el proyecto Ionic Angular según las indicaciones de la documentación oficial
* Importa la referencia a la API del componente en el módulo que lo requiere
* Importa la referencia a la API del componente en el Page donde está presente el componente gráfico

**II. Implementa animación en componentes para una mejor solución a los requerimientos del cliente**.

* Implementa los Componentes desde la librería ionic angular necesarios para aplicar animación a los componentes gráficos del Page
* Aplica una animación al título del Page Home según los requerimientos del proyecto
* Aplica las animaciones a los input según los requerimientos del cliente.