

Memoria: Círculo Anidado con Promesas

Descripción del ejercicio:

En este ejercicio, se implementó la funcionalidad para generar un círculo en la pantalla mediante un evento de clic en un botón. El círculo aumenta progresivamente su tamaño y al final muestra un mensaje dentro, utilizando promesas para controlar la transición y el cambio de tamaño.

El uso de promesas permite manejar la asincronía de forma limpia, asegurando que el mensaje solo aparezca después de que el círculo haya alcanzado su tamaño final.

Pasos Realizados:

- Se implementó un botón en el HTML que inicia la expansión de un círculo en la pantalla.
- La función 'showCircle' crea y posiciona un círculo, luego utiliza una promesa para manejar la transición del tamaño.
- Una vez que la transición del círculo ha finalizado, se inserta un mensaje dentro del círculo.
- Se utiliza CSS para manejar las transiciones de tamaño de forma suave.

Código JavaScript:

```
function go() {  
  
  showCircle(150, 150, 100).then(div => {  
  
    div.classList.add('message-ball');
```

```
div.append("Hola, mundo!");

});

}
```

```
function showCircle(cx, cy, radius) {

  let div = document.createElement('div');

  div.style.width = 0;

  div.style.height = 0;

  div.style.left = cx + 'px';

  div.style.top = cy + 'px';

  div.className = 'circle';

  document.body.append(div);
```

// Retornar una promesa que se resuelve una vez que el círculo haya alcanzado el tamaño final

```
return new Promise(resolve => {

  setTimeout(() => {

    div.style.width = radius * 2 + 'px';

    div.style.height = radius * 2 + 'px';

    div.addEventListener('transitionend', function handler() {

      div.removeEventListener('transitionend', handler);

      resolve(div);

    });

  }, 0);

});

}
```