

Empezando con el Pixel Art

Preparación

1. Si todavía no lo hiciste, descargate los recursos del proyecto. Vas a encontrarlos en el curso “Pixel Art: Introducción” en la clase “Recursos descargables”.
2. Abrió con tu editor de texto el archivo [pixel-art.js](#) que se encuentra dentro de la carpeta “js”. En este documento tenés que escribir todo el código para resolver la consigna. Este archivo ya está vinculado a [index.html](#).

Recordá: todos los cambios que hagas sobre este proyecto se van a ver abriendo en tu navegador el archivo [index.html](#).

Cuando abras el archivo de recursos descargables, vas a encontrar algo así:



Paso 1: Seleccionar elementos del DOM

En este proyecto vamos a aprovechar JavaScript para modificar el HTML y CSS de manera automática. Para esto, primero es necesario que nuestra aplicación tome algunos elementos del DOM.

En el [HTML](#) existe un elemento con id [paleta](#) y otro llamado [grilla-pixeles](#). Debemos seleccionar estos elementos del DOM y guardarlos en dos variables globales que luego usaremos.

Paso 2: Generá la paleta de colores en pantalla

Vamos a generar la **paleta** de colores **dinámicamente**. Si hicieras esto mismo con conocimientos básicos de marcado y programación, lo harías desde **HTML** y **CSS**, de forma **estática**. Manipular el DOM te va a permitir ahorrar mucho tiempo y lograr resultados aún mejores.

Para generar la paleta de colores, creá una función que recorra la lista de colores **nombresDeColores**, y por cada **color** cree un elemento **div** y le asigne un **background-color: color** y la clase **color-paleta**. El elemento que cree tu función deberá ser agregado como **hijo** del elemento **paleta**.

Nota: Es importante que agregues la clase **color-paleta** para que el archivo de estilo (**.css**) de los Recursos Descargables se aplique correctamente.

Paso 3: Creá la grilla de pixeles

La creación de la grilla tiene una estructura similar a la creación de la paleta de colores. Tendremos que pensar cada **pixel** como un **<div>** y agregarlo a la **grilla-pixeles**. Para que funcione con los recursos descargables, el tamaño de la grilla deberá ser de 1750 pixeles.

¡No te olvides de invocar las funciones que creaste para el armado de la paleta y la grilla para poder ver el resultado en la pantalla!

