

Preparación:

Primero, relee las funciones pre-existentes del código. Recordá que en el archivo `recursos.js` tenés funciones completas que vas a necesitar usar en esta parte. Por si no te las acordás, son estas:

- `guardarPixelArt()`: Abre una ventana para guardar nuestro arte en un archivo `pixel-art.png`.
- `cargarSuperheroe(superheroe)`: Carga un superhéroe y lo pinta como pixel art. Por ejemplo, `cargarSuperheroe(batman)` va a cargar a batman en la pantalla. Los superhéroes disponibles son Batman (`batman`), la Mujer Maravilla (`mujerMaravilla`), Flash (`flash`) y la Mujer Invisible (`invisible`).

Paso 1: Permití borrar la pantalla apretando un botón

Hasta ahora si queríamos volver a empezar nuestro dibujo, teníamos que actualizar la página y empezar de cero. Para mejorar esto, vamos a darle vida al botón “Borrar todo”. Borrar la pantalla sería, en términos lógicos, la acción de poner todos los píxeles en blanco. Pero queremos hacerlo con estilo, es por eso que vamos a usar una animación. Cada vez que el usuario cliquee el botón “Borrar todo”, esta animación va a hacer que los píxeles pintados se vayan difuminando de a poco hasta hacer toda la pantalla blanca.



Para nuestra aplicación, esto significa que cada píxel va a estar animado, y la acción “Borrar todo” va a ejecutar la animación de todos los píxeles a la vez. Para esto tenemos que poder recorrer todos los píxeles de grilla-de-píxeles. Deberás ligar esta funcionalidad a un evento que suceda cuando hagamos clic en el botón “Borrar todo”.

Recomiendan los/as Pro: conviene guardar en una variable todos los `<div>` (píxeles) de grilla-píxeles y trabajar con ellos para borrarlos.

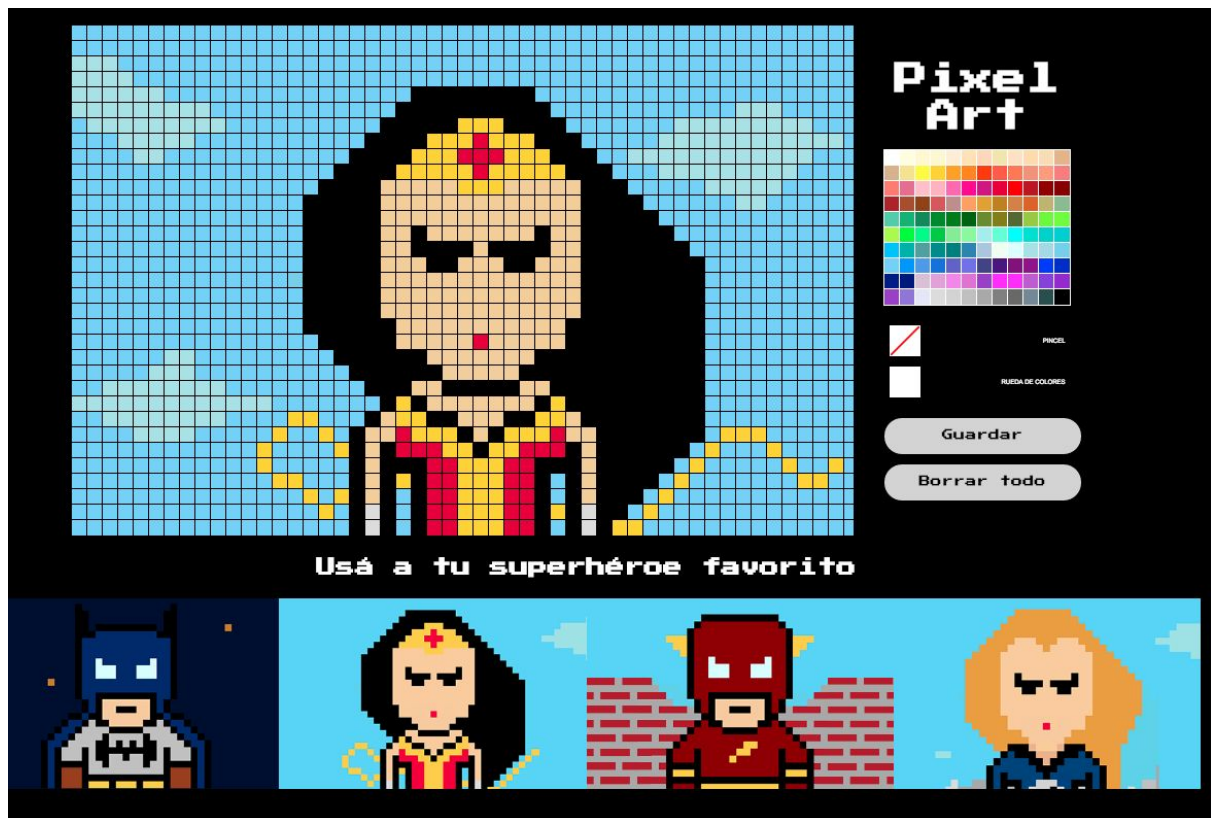
Pista: Recordá qué bucle te ofrece jQuery para recorrer elementos de DOM y cómo usar la función `animate`.

Paso 2: Cargá a los superhéroes en forma de píxeles

Llegó la hora de hacer algo con las imágenes de superhéroes. El objetivo es que la aplicación permita cargar las imágenes en la grilla. Lo difícil es hacer que sean **editables**, es decir, que el usuario pueda trabajar sobre ellas y modificarlas como quiera.

Para esto, vamos a aprovechar que ya tenemos implementada en los archivos de los Recursos Descargables la función `cargarSuperheroe(superheroe)`.

En este paso hay que lograr que, al hacer clic en una de las imágenes de superhéroes, el programa invoque esta función y cargue al superhéroe correspondiente en la grilla.



Nota: Para que el Pixel Art pueda editar las imágenes de los superhéroes, estas imágenes están cargadas con un formato especial, que se llama "json". En otros proyectos de la carrera vamos a aprender qué son y cómo usarlos, pero por ahora no podemos agregar nuevas imágenes editables en nuestra aplicación.

Paso 3: Habilitá la descarga de cada obra de arte

Sólo falta agregar la funcionalidad de exportar la imagen del Pixel Art y descargarla en la computadora del usuario. Para eso, ya viene dada una función que abre una ventana y nos permite guardar el arte en formato .png.

Hasta acá, la función no está ligada a ningún evento. **Para terminar tu proyecto, asegurate que, al cliquear "Guardar", el programa ejecute la función correspondiente y descargue la imagen de la grilla.**

Paso 4: Festejá, terminaste tu Pixel Art

