

# Empezando con el Rompecabezas

## Preparación

Para hacer esta primera parte del proyecto vas a poder aprovechar código pre-existente para no perder tiempo y concentrarte en aprender los temas importantes de estilado y maquetado web.

En la carpeta de recursos descargables, abrí el archivo `juego.html` en tu editor de texto. Si todavía no descargaste los recursos, podés hacerlo en el curso “Rompecabezas: Introducción”

En el HTML y CSS existentes vas a encontrar una estructura básica, que incluye el body con dos columnas:

- `col-40`: una columna que ocupa 40% del tamaño del body e incluye las secciones `instrucciones`, `objetivo` y `ultimo-mov`
- `col-60`: una columna que ocupa 60% del tamaño del body que contendrá al tablero.

Visualmente, te vas a encontrar con esto:



Todavía le falta mucho. Pero no te preocupes, ahora lo vamos a mejorar.  
¡Empecemos!

## Paso 1: Armar tablero del juego en HTML

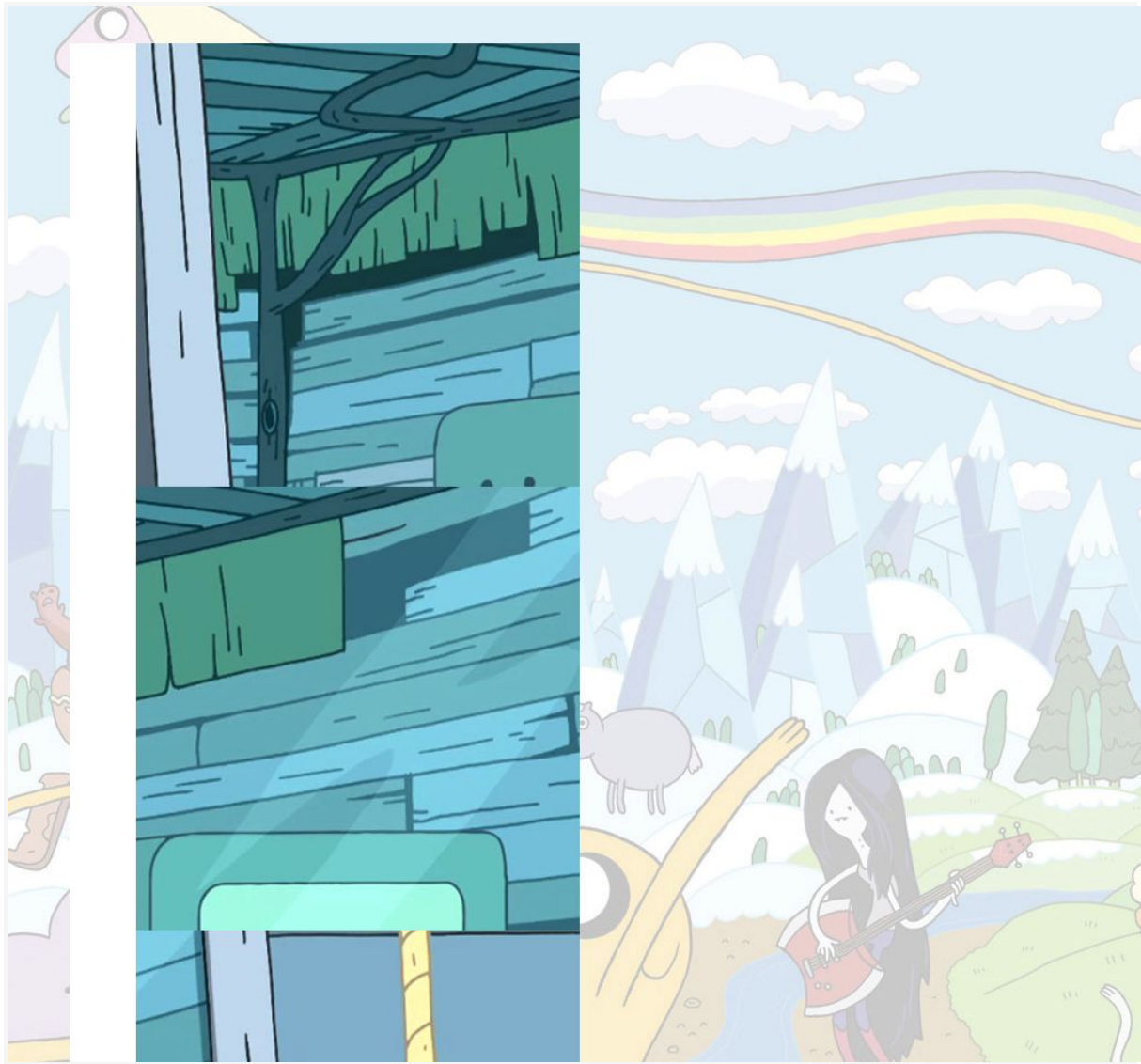
Lo primero que vamos a hacer para empezar a darle vida a este juego es armar el tablero del juego con sus piezas. Para esto, ya contamos con un elemento con id `juego` que nos servirá de contenedor.

Dentro de este elemento `juego` tendremos que agregar las piezas. Cada una de ellas deberá ser un `div` y tendrá un `id` que la identifique: `pieza1` será el id de la primera pieza, y así sucesivamente hasta `pieza9`. Además, deberán estar agrupadas bajo una misma clase para poder darles estilado. A la clase podés ponerle el nombre que te parezca apropiado.

*Ojo: Es muy importante que las piezas tengan este id para que después funcione el juego. Si no, las funciones de JavaScript que vienen dadas no van a poder tomar el id correcto de tu HTML y no van a funcionar.*

## **Paso 2: Agregar las imágenes a las piezas del Rompecabezas**

Como próximo paso vas a tener que agregar las imágenes correspondientes que se encuentran en la carpeta `images` a cada uno de los `divs` que representan las piezas. Todas tendrán una imagen asociada, excepto la pieza 9 que es la vacía. Cuando termines, probablemente te quede algo así:



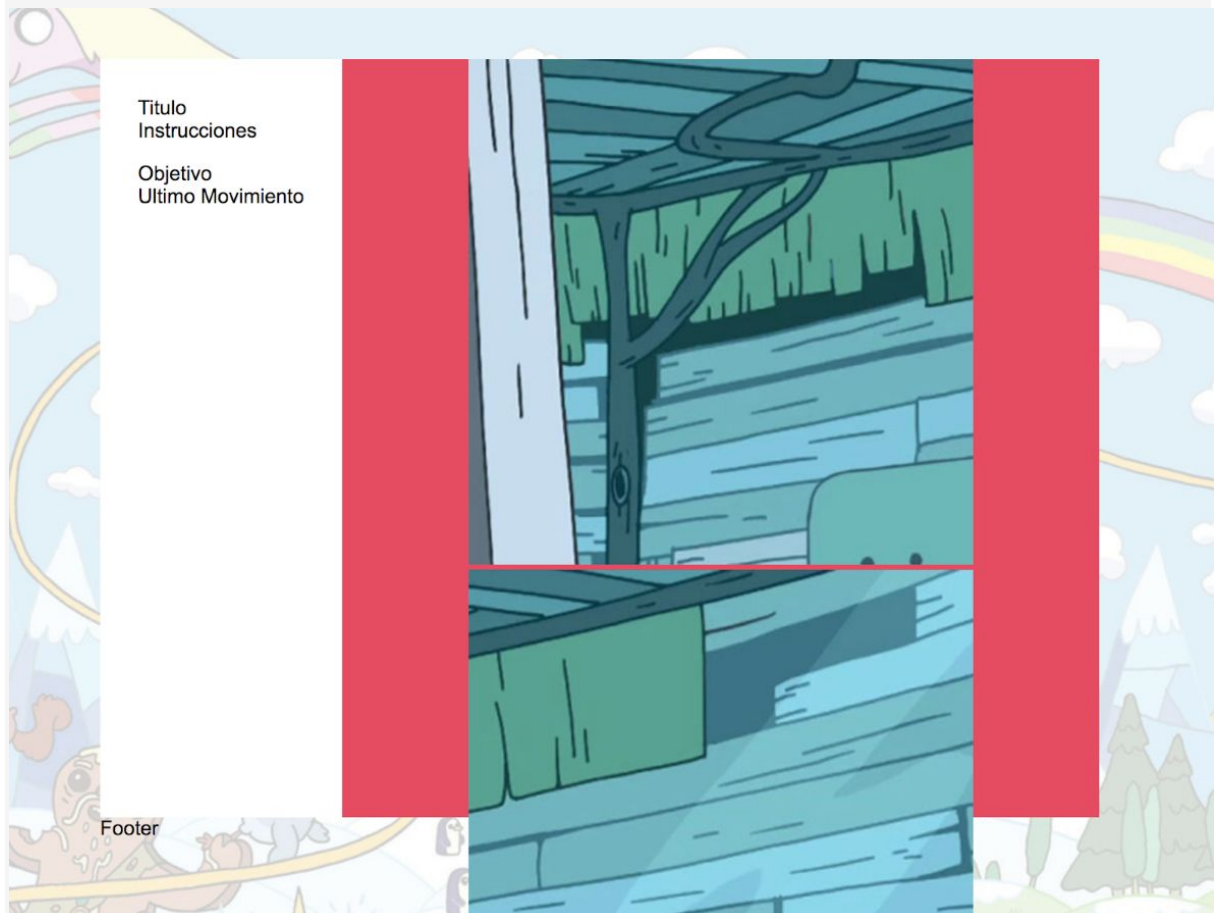
Para pensar: *¿Por qué será que las imágenes quedaron de ese tamaño y ubicadas en esos lugares?*

### Paso 3: Acomodar el Tamaño de los Elementos con CSS

Ahora sí, llegó la hora de darle un diseño con sentido a tu juego. Como pudiste ver en la imagen de ejemplo, el rompecabezas es una grilla de 3x3 elementos, es decir, 9 piezas. Ya creaste los elementos necesarios del esqueleto, ahora le vamos a dar la vida que merecen.

Para eso, debés darle al tablero del juego un alto y ancho. Para facilitar las cuentas, hacelo múltiplo de 3 y mayor a 300px.

Para identificar la grilla del juego en la pantalla, podés darle un `background-color` con css. En la imagen se ve el elemento HTML que representa al tablero del juego con un tamaño de 600x600px y un fondo rojizo para poder identificarlo...



Todavía queda raro, ¡las piezas no entran en la grilla!

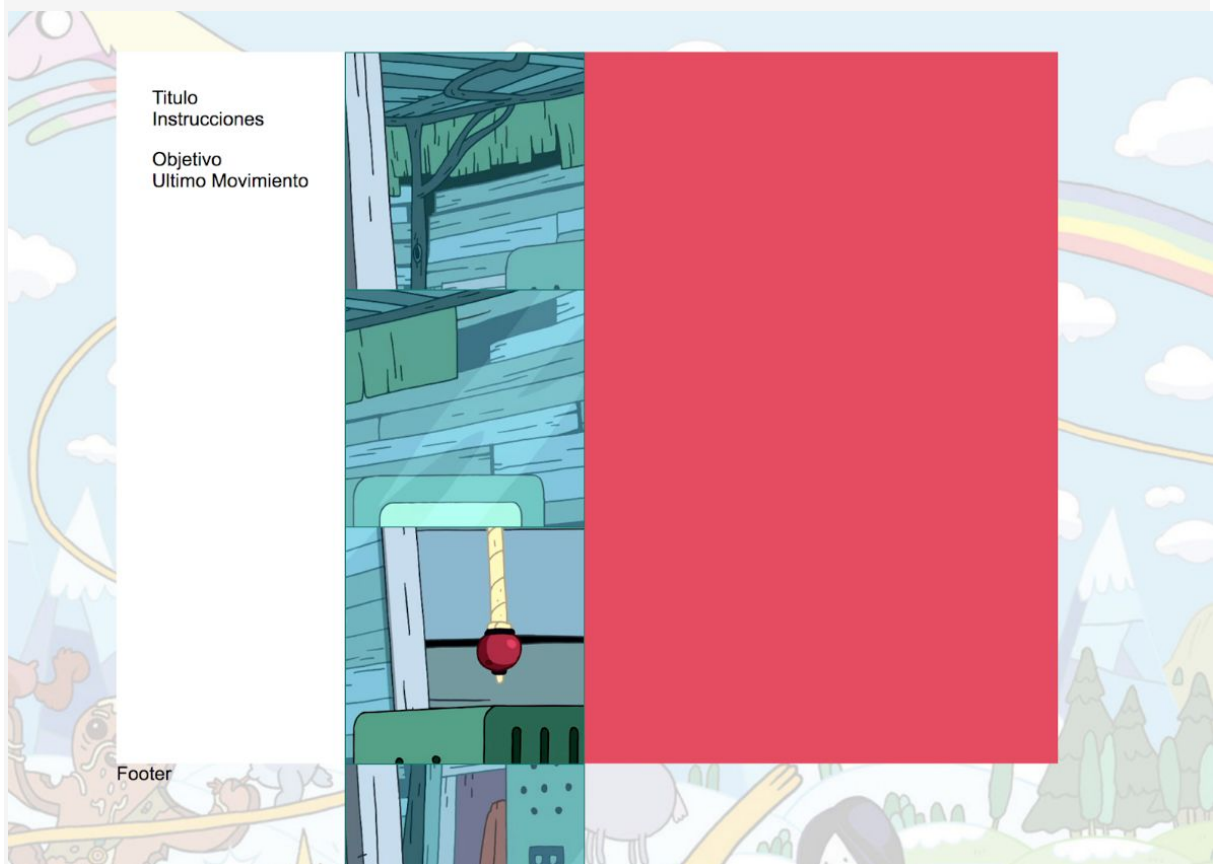
## Paso 4: Tamaño de las Piezas en el Tablero de Juego

Ahora tenemos que hacer que las piezas (y las imágenes contenidas en ellas) logren entrar en la grilla.

Pista: modificá el CSS de las piezas y también el de las imágenes pensando en porcentajes. ¿Qué porcentaje del tablero ocupa una pieza? ¿Y la imagen que porcentaje del `div` que la contiene deberá ocupar?

Podés agregarle un borde a las imágenes para delimitarlas. Tené en cuenta que los bordes también ocupan píxeles, por lo que vas a tener que revisar el tamaño de las imágenes para que encajen en la grilla correctamente.

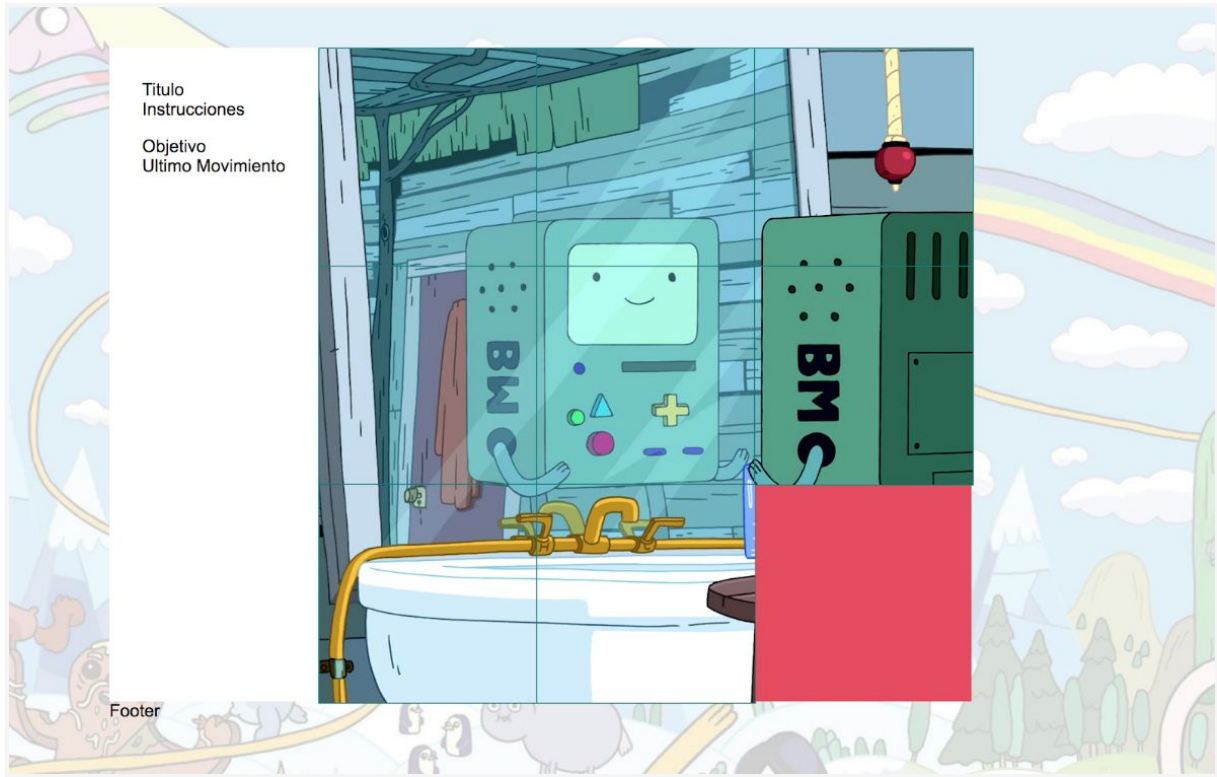
Probablemente, las imágenes quedaron del tamaño correcto pero no se ubicaron dentro del tablero, algo así:



## Paso 5: Ubicar las Piezas en el Tablero

Solo nos queda resolver este problema: ¿cómo hacemos que las piezas se ubiquen en el lugar que queremos?

Pista: ¿Te acordás del *float*? ¿Cómo lo usarías para ubicar las piezas correctamente?



Ahora sí tiene mucho más sentido.

## Paso 6: Terminar el Estilado de la Página

Falta solamente agregar y darle estilo a los títulos, las instrucciones y el *footer*. Para esto podés seguir los colores del modelo, o elegir los que más te gusten. Las instrucciones no las tendrás que agregar por ahora, serán agregadas dinámicamente desde JavaScript.

En la sección **objetivo** agregá la imagen **final.png** y dale una tamaño adecuado. Esta imagen nos mostrará cómo será el rompecabezas una vez que esté terminado.

Buenas prácticas: La selección de colores parece menor, pero no lo es. Una correcta paleta de colores le puede dar unidad y sentido a la pantalla de tu juego

para hacerla mucho más atractiva. Podés elegir paletas de colores [desde este enlace](#).

Como resultado final, debería quedarte como el modelo que vieron al principio.