

Bootcamp Java Developer

Fase 2 - Java Web Developer Módulo 16



Librerías esenciales II



Librería Lightbox

Existen en la actualidad muchas librerías que pueden ayudarnos a generar **modales o galerías de imágenes con muchísimos efectos y estilos**.

Sin embargo, en este manual nos centraremos en *Lightbox* por su **facilidad de trabajo y simpleza** al momento de su implementación.





Primer paso: vincular CSS y JS

1. Para comenzar, debemos ir a la página oficial <u>Lightbox2</u> y vamos a **vincular el CSS**:

```
<link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/lightbox2/2.11.1/css/lightbox.min.css">
```

2. Y debajo de todo (al final del documento, antes de que cierre el body) el **JS** correspondiente:



Crear una galería de imágenes

3. A continuación, con ya el CSS y el JS vinculado, vamos a generar una galería de imágenes, como podríamos realizar habitualmente en una interfaz. En este caso, sumaremos también div para contener las imágenes y varios elementos a (vínculos o links), que anidarán las imágenes que hemos incluído en la galería:

```
<div><a href=""><img src="" alt=""></a></div>
<div><a href=""><img src="" alt=""></a></div>
<div><a href=""><img src="" alt=""></a></div>
<div><a href=""><img src="" alt=""></a></div></div>
```





4. El elemento esencial es incluir en primera instancia, en el valor del href del vínculo, la imagen que queremos se abra cuando hagamos clic en la miniatura, o imagen pequeña de la galería:

```
<div><a href="imagenes/imagen-01.jpg"><img src="imagenes/imagen-01.jpg" alt=""></a></div>
<div><a href="imagenes/imagen-02.jpg"><img src="imagenes/imagen-02.jpg" alt=""></a></div>
<div><a href="imagenes/imagen-03.jpg"><img src="imagenes/imagen-03.jpg" alt=""></a></div>
<div><a href="imagenes/imagen-04.jpg"><img src="imagenes/imagen-04.jpg" alt=""></a></div>
<div><a href="imagenes/imagen-04.jpg"><img src="imagenes/imagen-04.jpg" alt=""></a></div></div>
```



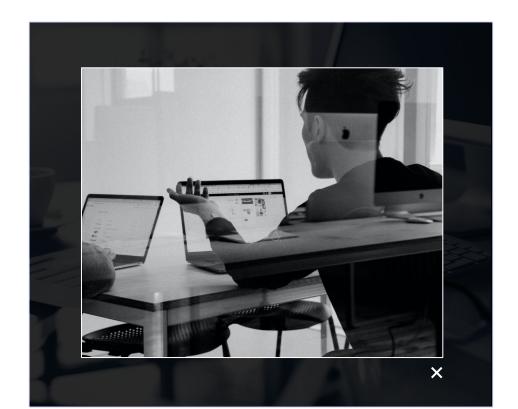
Atributo data-lightbox

5. El segundo paso fundamental, es **sumar un atributo propio de esta librería** llamado **data-lightbox**:

```
<div><a href="imagenes/imagen-01.jpg" data-lightbox="imagen01"><img src="imagenes/imagen-01.jpg" alt="">
</a></div>
<div><a href="imagenes/imagen-02.jpg" data-lightbox="imagen02"><img src="imagenes/imagen-02.jpg" alt="">
</a></div>
```

El data-lightbox como atributo puede contener cualquier valor, y eso es suficiente para que la galería funcione. Al hacer clic en cada miniatura, nos abrirá la imagen que hayamos colocado como valor del href en grande, con un *overlay*, o capa con una opacidad debajo. Veamos el ejemplo de la próxima pantalla.







Si el valor del atributo data-lightbox es distinto en cada imagen, como en el caso anterior, cada imagen abrirá individualmente. Sin embargo si colocamos el mismo valor de data-lightbox, abrirá las imágenes como un grupo. Y al momento de hacerles clic y visualizar una de ellas nos permitirá, con botones de imagen previa y posterior, navegar entre las imágenes del grupo. Veamos el ejemplo siguiente:

```
<div><a href="imagenes/imagen-01.jpg" data-lightbox="galeria"><img src="imagenes/imagen-01.jpg" alt="">
</a></div>
<div><a href="imagenes/imagen-02.jpg" data-lightbox="galeria"><img src="imagenes/imagen-02.jpg" alt="">
</div>
</div>
</div>
```



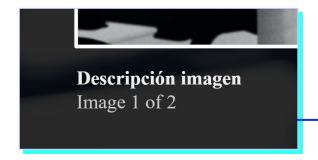
Atributo data-title

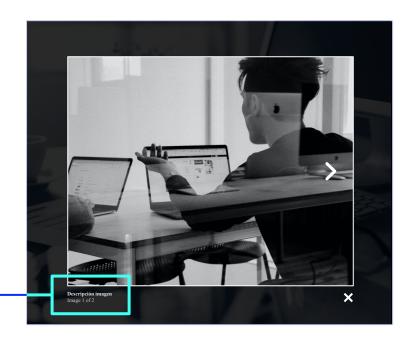
6. También podemos sumar el atributo **data-title** para agregar una **breve descripción** a la imagen:



Ejemplo: Lightbox grupal

Veamos un ejemplo de lightbox grupal, donde podemos apreciar el ícono de *siguiente*, en este caso. Por otro lado, se visualiza la implementación del **data-title**.







En el ejemplo anterior, el lightbox grupal muestra el texto *Image 1 of 2* en inglés. Si queremos cambiar esa característica, generamos un breve **script** para modificarlo. Veamos la imagen a continuación y su resultado a la derecha:

```
| constant |
| lightbox.option({
| 'albumLabel': "Imagen %1 de %2"
| })
| constant |
| con
```







Nota: recomendamos visitar la página oficial https://lokeshdhakar.com/projects/lightbox2/ para aprender cuantos parámetros pueden modificarse de la misma manera, como por ejemplo: tiempo de transición, o máximos de anchos y altos.



¡Sigamos trabajando!