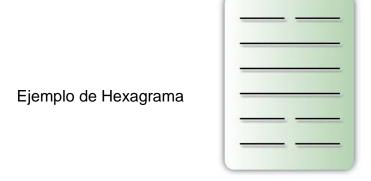
Proyecto Tecnologías para la Web

Crear una aplicación que construya y muestre los hexagramas correspondientes tomando los valores que el usuario ingrese, así como la descripción de cada uno de ellos.



Cada hexagrama consta de 6 líneas cada una de las líneas se construye de acuerdo a los siguientes 3 valores:

$$2+2+2=6$$
 ______ Iínea yin mutante
 $2+2+3=7$ _____ Iínea yang
 $2+3+3=8$ _____ Iínea yin
 $3+3+3=9$ _____ Iínea yang mutante

Así el usuario ingresará los valores de tres en tres para construir de abajo hacia arriba el Hexagrama correspondiente, el decir el primer conjunto de tres valores representará la línea de hasta abajo y los ultimos 3 valores que el usuario ingrese serán para crear la línea de hasta arriba del hexagrama.

En caso de que no haya líneas mutantes el hexagrama correspondiente será el obtenido con las líneas yin y yang que se hayan obtenido. Por ejemplo, si el usuario ingresa los siguientes valores:

1er tirada: 2,3,2
2da tirada: 3,2,2
3er tirada:3,3,2
4ta tirada:2,3,3
5ta tirada:2,2,3
6ta tirada: 2,3,3

Se obtendrá directamente el hexagrama:

Si hay líneas mutantes entonces se construiran 3 hexagramas. El primero con las líneas yin o yang mutantes. Por ejemplo, si el usuario ingresa los siguientes valores:

1er tirada: 3,3,2

2da tirada: 2,2,2

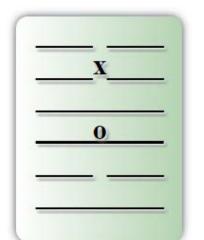
3er tirada:3,2,2

4ta tirada:3,3,3

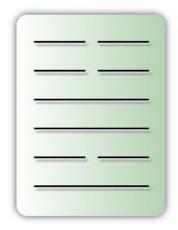
5ta tirada:2,3,3

6ta tirada: 2,2,3

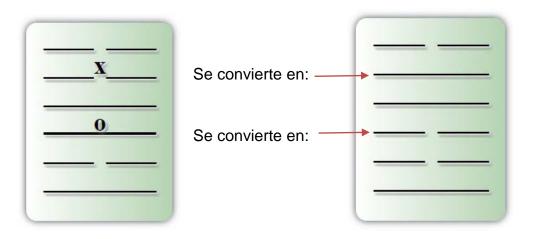
Se obtiene el hexagrama:



El segundo sin los símbolos mutantes "x" o "o".:

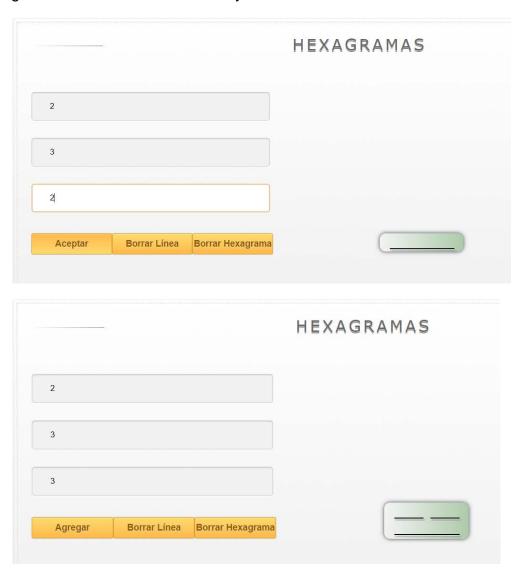


Y el tercero con las líneas mutantes convertidas:

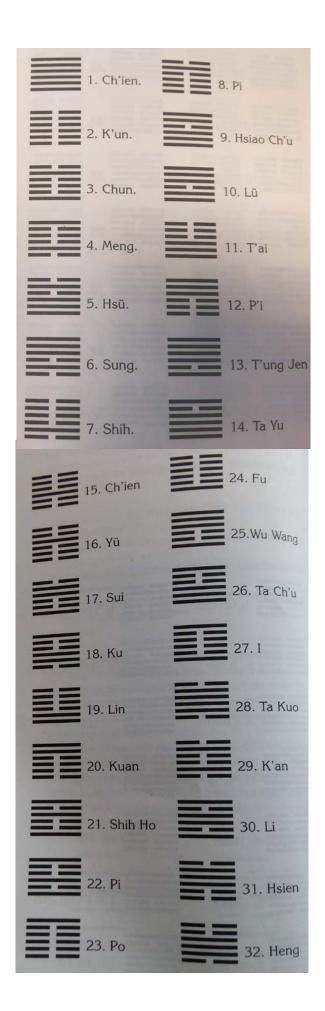


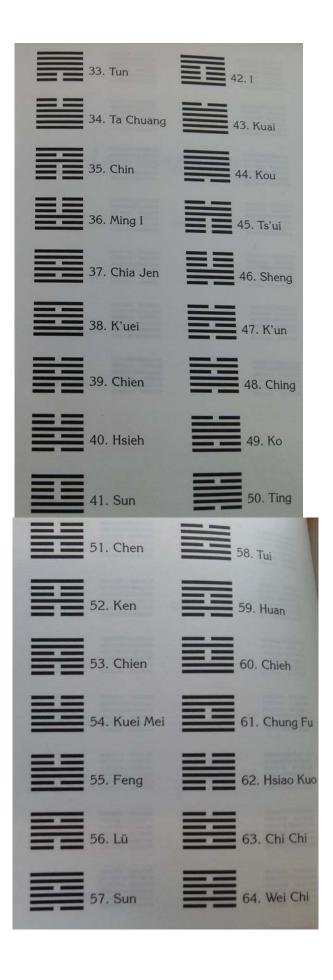
Tercer hexagrama a mostrar

Los hexagramas se mostraran línea por línea confome el usuario vaya ingresando los 3 valores para generar cada una de las líneas y se mostrará una animación al mostrar cada una de las líneas:



Una vez construido el hexagrama se le agregará el nombre y el número de acuerdo a la siguiente tabla, añadir alguna animación al mostrar el nombre.

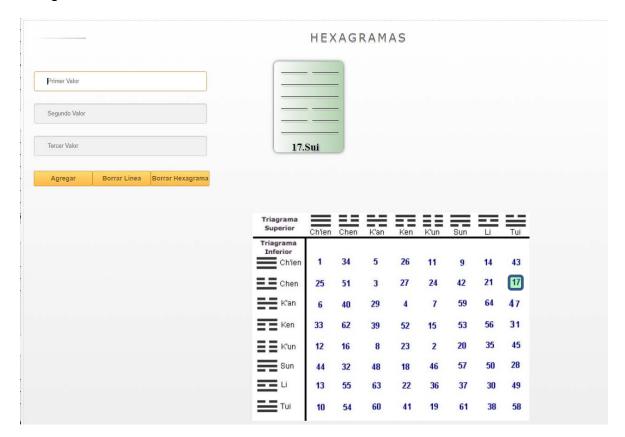




También se mostrarrá la siguiente tabla y se resaltará el número de trigrama que corresponde en dicha tabla. Añadir también animaciones al mostrar la tabla y el numero de hexagrama

Triagrama Superior	Chien	Chen	K'an	Ken	K'un	Sun	Li	Tui
Triagrama Inferior								
Chien	1	34	5	26	11	9	14	43
Chen	25	51	3	27	24	42	21	17
K'an	6	40	29	4	7	59	64	47
Ken	33	62	39	52	15	53	56	31
K'un	12	16	8	23	2	20	35	45
Sun	44	32	48	18	46	57	50	28
Li	13	55	63	22	36	37	30	49
Tui	10	54	60	41	19	61	38	58

Hexagrama sin líneas mutantes



Hexagrama con líneas mutantes:



Una vez obtenido el o los hexagramas al colocar el mouse sobre él se mostrará en un recuadro la descripción correspondiente de acuerdo a la siguiente descripción, tambíen se usará alguna animación para mostrarlo:

Descripción de cada uno de los hexagramas:

- 1. Cielo. Lo creativo. El principio generador
- 2. Tierra. Lo receptivo. El principio pasivo
- 3. Acumular. El obstáculo inicial. La dificultad del comienzo
- 4. Juventud. El joven necio. La inmadurez.
- 5. Esperar. La espera. La maduración.
- 6. Disputar. El conflicto. El pleito.
- 7. Ejército. La legión.
- 8. Solidaridad. La unión
- 9. Animalito doméstico. La pequeña fuerza
- 10. Caminar. El porte. El paso cauteloso
- 11. Prosperidad. La paz. La armonía.
- 12. Cierre. El estancamiento. Lo inerte.
- 13. Hombres Reunidos. La unión comunitaria
- 14. Gran dominio. La gran posesión. Lo que se tiene de más.
- 15. Condescendencia. La modestia. La humildad
- 16. Ocuparse. El entusiasmo. La algarabía.
- 17. Conformarse. La continuidad. El seguimiento.

- 18. Destrucción. La reconstrucción. La labor en lo corrompido.
- 19. Acercarse. Lo que va llegando.
- 20. Observar. La contemplación.
- 21. Quebrar mordiendo. La dentellada. La filosa mordedura
- 22. Adornar. La elegancia. La gracia.
- 23. Resquebrajar. La desintegración. El derrumbe
- 24. Regresar. El retorno. Lo que vuelve.
- 25. Sinceridad. La inocencia. La naturalidad.
- 26. Fuerza educadora. El poder de lo fuerte. La gran acumulación.
- 27. Nutrirse. La alimentación. Las fauces.
- 28. Excesos. La preponderancia de lo grande.
- 29. Peligro. Lo abismal. La caida.
- 30. Distinguir. El resplandor. Lo adherente.
- 31. Unir. La influencia. La atracción.
- 32. Luna Creciente. La duración. La permanencia.
- 33. Retirarse. EL repliegue.
- 34. Gran fuerza. El gran vigor.
- 35. Progresar. El avance.
- 36. Luz que se apaga. El oscurecimiento.
- 37. Gente de familia. El clan.
- 38. Contraste. La oposición. El antagonismo.
- 39. Dificultad. El obstáculo. El impedimento.
- 40. Explicar. La liberación. El alivio.
- 41. Perder. La disminución.
- 42. Evolución. El aumento. La ganancia.
- 43. Decidir. El desbordamiento. La resolución.
- 44. Encontrarse. El acoplamiento.
- 45. Cosechar. La reunión. La convergencia.
- 46. Subir. El ascenso. La escalada.
- 47. Angustia. La pesadumbre. El agotamiento.
- 48. El pozo de agua. La fuente.
- 49. Renovar. La revolución. El cambio
- 50. La caldera. Lo alquímico
- 51. Trueno. La conmoción. Lo suscitativo.
- 52. Cimientos. La quietud. La detención.
- 53. Evolución. El progreso gradual.
- 54. Desposar a la hija menor. La doncella.
- 55. Abundancia. La plenitud.
- 56. Viajero. El andariego
- 57. Viento. Lo penetrante. Lo suave.
- 58. Recogerse. La serenidad. La satisfacción.
- 59. Confusión. La dispersión. La disolución
- 60. Moderación. La restricción. La limitación
- 61. Fe Interior. La verdad interior. La sinceridad interna.
- 62. Pequeñas cosas importantes. La pequeña preponderancia.

- 63. Conclusiones. Después de la realización.
- 64. Inconcluso. Antes de la realización.

NOTAS:

- El proyecto se realizará con html (puede ser html5), css(css3) y javascript.
- No se podrá utilizar ningún framework o biblioteca de javascript o css.
- Utilizar los metodos del DOM.
- Agregar diferentes animaciones en cada uno de los pasos para mostrar el hexagrama
- En la programación con javascript utilizar el paradigma orientado a objetos (crear sus propias clases)