

# Ejercicio final – MÓDULO 9

## Objetivo general

Es habitual, como futuro full-stack developer que vas a ser, que te familiarices con proyectos que están iniciados por un compañero o compañera, o por otro profesional, donde te van a dar un código con el que te tienes que trabajar.

Esto siempre lleva un rato hacerlo, es normal, hay quien dice que es bueno hasta rehacerse el código entero para entenderlo bien si no es un código muy largo. En este caso no va a ser necesario porque te damos muchas cosas hechas. Sí es interesante que mires cómo están creadas las maquetación, las funciones, las clases, etc... Porque viendo código, también se aprende a programar!

En este ejercicio vamos a tomar un proyecto que ya tiene algunos componentes iniciados, y vamos a tener que cumplir una serie de objetivos que nos marca el cliente, para ello vamos a utilizar algunas técnicas con las que nos hemos familiarizado ya durante el visionado de los videos y el estudio de los ejemplos.

Usando librerías como Swiper o AnimeJS, así como Interact, vamos a dar vida a nuestro proyecto.

## Descripción de la práctica

Sobre el juego que hemos diseñado durante el ejercicio final del módulo 8, vamos a abordar la implementación del juego, teniendo en cuenta, como en otros ejercicios, que algunas partes ya están realizadas, incluso nos pueden ayudar a proseguir con nuestro ejercicio. El proyecto lo hemos simplificado un poco para que no resulte muy largo de programar.

Tenemos varias fases. En el siguiente ejercicio vamos a tener que realizar varias fases para demostrar lo que hemos aprendido en el proyecto.

### Fase 0 – Nos familiarizamos con el proyecto

Para ello, es importante que antes de nada, te descargues la carpeta del enunciado, navegues por el ejercicio, y leas los comentarios internos que hay en el código, que te van a ayudar y puede que te den alguna pista. En el caso de SASS, puedes escribir en main.sass o puedes parcializar e importar ficheros nuevos. En caso de JS, todo los ejercicios los tienes que realizar en main.js en las funciones indicadas para ello.

### Fase 1 – Terminamos de meter estilos SASS en el proyecto

Como ves, algunos estilos faltan por completar en el proyecto. Un objetivo que tienes que cumplir es el de finalizar la maquetación y los estilos necesarios para que se parezca lo máximo posible al diseño que te hemos dado. También puedes proponer un diseño alternativo si quieres.

Acuérdate que con SASS conviene trabajar con variables y con parcialización de código para simplificar futuros cambios y para ordenar el proyecto.

## **Fase 2 – Transiciones en micro-interacciones**

Al pasar el ratón por encima de los botones, éstos tienen que cambiar ligeramente de background y tienen que mostrar una pequeña sombra.

## **Fase 3 – Animaciones en SVG con CSS**

Sería genial que cuando pasemos el ratón por encima de los personajes en la página home, se dispare una animación SVG sencilla con CSS. Nosotros te proponemos un nivel fácil, pero si quieres hacer animaciones más complejas por practicar, adelante.

## **Fase 4 – Animación de entrada en la página home con AnimeJS**

Sería genial que hagas una animación con un timeline para que los diferentes elementos de la entrada se animen al iniciarse la página. Esto lo tienes que hacer con AnimeJS.

## **Fase 5 – Animaciones más complejas en highscores.html y game.html**

Podemos hacer animaciones como hacer una pequeña animación con staggering (bucea en la documentación de la librería (<https://animejs.com/documentation/>) como en el ejemplo.

Otra animación interesante sería la de la ventana modal que se dispara en el botón de pausa del juego.

## **Fase 6 – Practiquemos Swiper**

En la página de highscores.html, podemos hacer un componente swiper para que los mejores resultados se muestren en un carrusel interactivo. Las opciones de cómo tiene que funcionar, las puedes consultar en la documentación de swiper (<https://swiperjs.com/swiper-api>)

## **Fase 7 – Hacer el jugador en game.html draggable con interact**

Por último, vamos a añadir la capacidad de hacer interacciones con arrastre de modo que el jugador que lanza estrellas (es decir, nosotros), debe ser arrastrable, y tenemos que implementar esta funcionalidad con interact.

## **Más fases**

Algunas funcionalidades del juego se nos han quedado en el tintero, como por ejemplo hacer que los puntos vayan contando conforme vamos jugando, que tengamos varias vidas y que cuenten, que tengamos una doble ventana de confirmación al abandonar el juego, que los high scores se guarden de manera real en el LocalStorage del navegador, hacer algún setting como meter sonidos, etc... Te animamos a que iteres sobre este proyecto lo que quieras de manera voluntaria.

## **Rúbrica**

- Fase 1 – Terminamos de meter estilos SASS en el proyecto. 20%
- Fase 2 – Transiciones en micro-interacciones con SASS. 10%
- Fase 3 – Animaciones en SVG con SASS. 15%
- Fase 4 – Animación de entrada en la página home con AnimeJS. 15%

- Fase 5 – Animaciones más complejas en highscores.html y game.html. 20%
- Fase 6 – Practiquemos Swiper. 10%
- Fase 7 – Hacer el jugador en game.html draggable con interact. 10%

## **Instrucciones para la entrega**

Para entrega, tienes que simplemente hacer un zip con la carpeta del proyecto en la que hayas estado trabajando. Asegúrate antes de entregar que esté todo bien testeado y que no dé errores.

Para la entrega es obligatorio hacer un informe de cómo has hecho las cosas, qué dificultades has tenido y qué mejoras podrían hacerse en tu proyecto y adjuntarlo en el zip con el nombre de archivo enunciado.docx o enunciado.pdf

**¡Cuidado! Una vez enviada la entrega no se puede cambiar. Esperar a tener completa y revisada la entrega antes de enviarla.**