

Antes de comenzar recuerda que **la práctica no se corregirá si no se observan cambios en GitHub gradualmente.**

ENUNCIADO:

Vamos a hacer responsiva la práctica de la unidad 2 para las tres resoluciones que se indican a continuación:

1. Dispositivos pequeños (similar a móvil).
2. Dispositivos medianos (similar a tablet).
3. Dispositivos grandes (similar a portátil u ordenador de mesa).

El objetivo principal es detectar aquellas partes de la página que se deben adaptar en otro dispositivo y decidir las modificaciones de la forma que consideres más eficiente.

A continuación, se exponen una serie de **aspectos importantes a tener en cuenta** en la elaboración de la práctica:

- La página será responsiva y esto debes lograrlo poniendo en práctica los conocimientos de RWD con media queries y metodologías como flex y grid.
- Es posible emplear otra herramienta diferente que conozcas siempre que se cumpla el objetivo final de la práctica, por ejemplo, Bootstrap o Tailwind.
- Evita que en dispositivos pequeños la página sea la misma versión, pero de tamaño reducido. Tiene que haber cambios significativos (componentes que desaparecen o se modifica su tamaño, cambios en el menú, etc.).
- Aunque es importante definir puntos de rotura cuando sea necesario, el diseño debe ser eficiente para evitar cambiar más propiedades de las estrictamente necesarias.
- Para un diseño responsivo adecuado y eficiente, es importante codificar la página con unidades de medida relativas.
- Se deben incluir imágenes diferentes para cada tamaño de pantalla, según las técnicas estudiadas.
- Lo ideal sería que la página siga la metodología mobile first. Resulta más complicado al principio porque la página inicialmente se diseñó para dispositivos grandes. No obstante, se valoraría que el diseño por defecto sea para móviles y el resto se adapte según vaya aumentando la resolución.
- No te limites a cambiar el tamaño del navegador o el zoom. Trata de hacer las pruebas lo más precisas posible para garantizar que la página se visualice bien en todos los dispositivos. Por ejemplo, desde el inspector de elementos o incluso abriendo la página en dispositivos reales con diferentes resoluciones.
- El CSS se debe generar a partir del **preprocesador SASS**. La práctica se entregará con una carpeta llamada "scss" con todos los archivos de código fuente con extensión ".scss". Por otro lado, la práctica debe estar preparada para que el CSS se genere en una carpeta llamada "css" al mismo nivel que "scss". De esta manera, el HTML debe hacer referencia a la carpeta "css". Antes de la corrección se compilará el código y esta parte no puntuará si no se genera correctamente el "css".
- En cuanto a **SASS** se deben emplear al menos una vez las siguientes estructuras: variables, selectores de anidamiento con el formato de SASS, mixin o función (basta con una de las dos), una condición if y un bucle.

INSTRUCCIONES DE ENTREGA:

- La práctica debe realizarse de forma individual.
- Se dedicará algún tiempo en las horas de clase para resolver las dudas que surjan.
- La entrega debe realizarse por el aula virtual en el enlace habilitado para ello.
- El contenido a entregar será el código fuente de la página comprimido en un zip al que debes denominar "Práctica Unidad 3_Nombre_Apellidos.zip". Por ejemplo, "Práctica Unidad 3_Pepe_López_Pérez.zip".
- **No olvides subir el progreso actual a GitHub a modo de seguimiento.** Puedes crear una rama específica para la práctica para facilitar la organización del repositorio.