

Ejercicio P2P – MÓDULO 9

Objetivo general

Es habitual como futuro fullstack 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 familiarizar.

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 proyecto P2P 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 P2P 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.

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.

Es importante que te familiarices con cómo está maquetado el layout general para poder llevar a cabo las animaciones. Como ves es parecido al ejemplo final que pusimos en el video del bloque 9.

Es un caso de un proyecto SPA (Single Page Application), donde tenemos todos los elementos necesarios para el funcionamiento de la aplicación cargados de antemano en el HTML.

Fase 1. Programar la navegación

Para familiarizarnos con cómo está programada la Navegación, te recomiendo que vayas a `./app/Navigation.js` donde a partir de la línea 49 te explico cómo funcionar con ella bien.

Pero haciendo un resumen, la navegación está basada en etiquetas `<a>` que están conectadas con `<section>`, como queremos que la etiqueta `<a>` funcione de una manera especial, reprogramamos cómo va a ser su comportamiento en la función `initNavigationEvents`. Esta parte te la damos programada, porque aún no siendo complicado, queríamos centrarnos en la parte de animaciones y maquetación.

Básicamente para programar la navegación, tenemos que estar atentos a tres cosas:

- El atributo `id` de las secciones
- Los atributos `href`, `navigation-type` y `animation-type` en los links

- En función de los atributos, dispararemos diferentes funciones.

Entonces los pasos a dar para la navegación serían:

- Hacer que swiper funcione para navegar entre las secciones de menú, settings y leaderboard de manera gestual y pulsando los links con el atributo navigation-type="swipe"
- Hacer animaciones para navegar entre el juego, y el menú, así como el lanzando de ventanas modales.

Fase 2. Maquetación

Cuando la navegación funcione perfecta, entonces que comience la parte de estilos.

El objetivo en la fase 2 es en HTML y CSS, identificar las pantallas, y hacer una maquetación correcta usando SASS.

Fase 3. Usar el juego con Drag and Drop

Ya te has familiarizado en proyectos anteriores con la dinámica del juego y has visto cómo mover el player para poder lanzar círculos. El movimiento del player, estaba realizado capturando eventos de teclado. Crees que podríamos hacer algo similar con Drag and Drop?

Fase 4. Meter alguna animación extra

Al menos tienes que meter una animación extra como por ejemplo en los SVG de los caracteres en la página de inicio, o alguna microinteracción que quieras, aquí puedes usar Transiciones CSS, animaciones CSS o animeJS, como prefieras tú.

Instrucciones para la entrega y la evaluación

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

Rúbrica

Animación entre secciones y ventanas modales – 30%

Implementación de Swiper – 15%

Maquetación en SASS – 30%

Implementación de Drag and Drop en juego – 15%

Meter animaciones extra – 10%

El objetivo de este curso es sacar el máximo provecho al trabajo dedicado y para ello lo mejor es utilizar las evaluaciones para ayudar al evaluado, especialmente a los principiantes. Al evaluar se debe dar comentarios sobre la corrección del código, su claridad, legibilidad, estructuración y documentación, siempre que puedan ayudar al evaluado.

¡Cuidado! Una vez enviadas, tanto la entrega, como la evaluación, no se pueden cambiar. Esperar a tener completa y revisada, tanto la entrega, como la evaluación antes de enviarlas.