

Ejercicio de evaluación final - Sprint 1

Antes de empezar, tenéis que crear un nuevo repositorio desde GitHub Classroom usando [este enlace](#). Una vez creado, lo clonamos en nuestro ordenador y en la carpeta creada empezaremos a trabajar en el ejercicio. Esta vez el repositorio incluirá algunos archivos:

- Base con Gulp
- Imágenes para resolver el Ejercicio

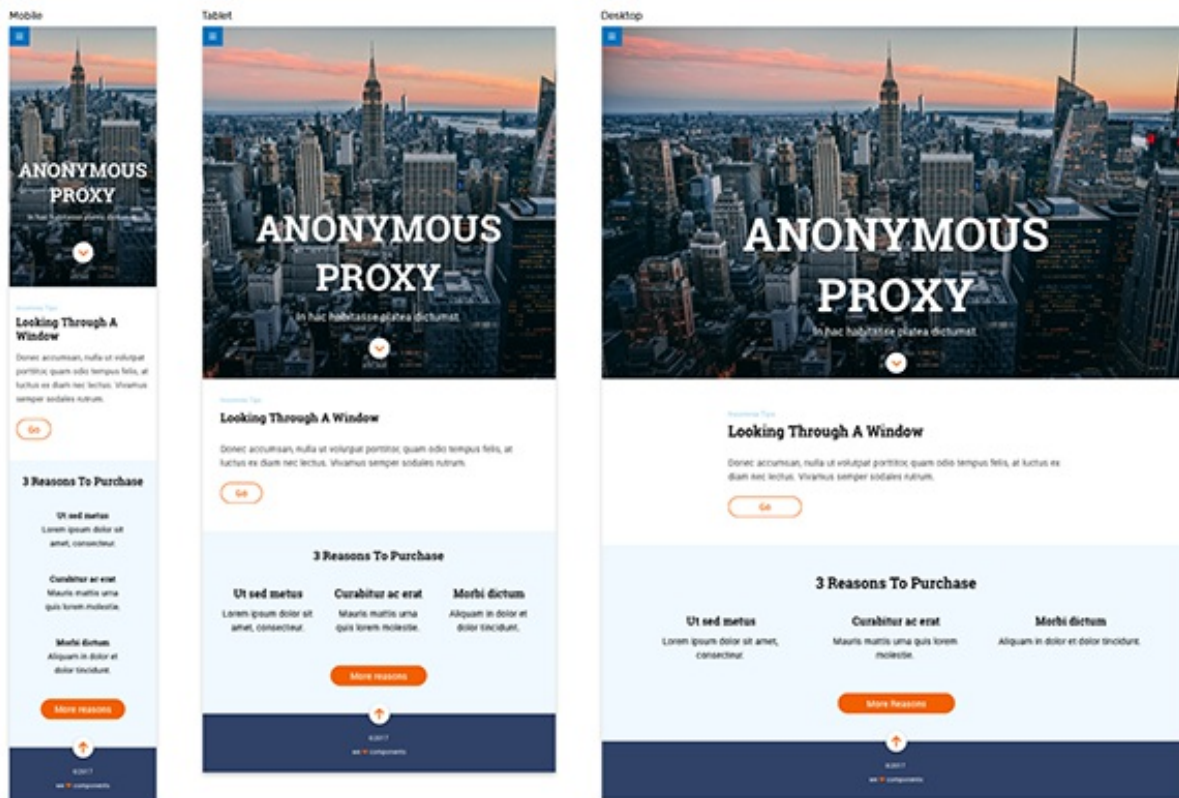
El ejercicio consiste en desarrollar una página web de acuerdo a un diseño dado. Habrá que resolver varios puntos:

- Usar Sass
- Usar CSS Grid
- Resolver algunas interacciones usando transiciones

Vamos de definir los distintos hitos del ejercicio:

1. Maquetación

En primer lugar vamos a realizar la maquetación sobre un diseño dado:



1. El primer módulo (hero) debe ocupar, como mínimo el alto de la ventana del navegador
2. Os vamos a pedir que uséis CSS Grid para el listado de elementos del bloque celeste de "3 Reasons To Purchase"
3. El botón de hamburguesa (en la esquina superior izquierda) debe estar fijo en la parte superior de la pantalla
4. Las imágenes e iconos están generados ya al clonar el repositorio por primera vez
5. De igual manera, está incluido el starter kit de Adalab con gulp

2. Interacción

En total, tenemos 3 interacciones que resolver:

1. El botón del módulo hero enlaza a la sección siguiente
2. El botón del footer sube hasta arriba de la página
3. En el `hover` de los botones ("Go" y "3 Reasons To Purchase") debemos incluir una transición que dejamos a vuestra elección (en el color, tamaño, etc.)
4. BONUS: hacer una pequeña animación en el botón del footer

URL del proyecto: <https://zpl.io/bJqE1Px>

Zeplin es una aplicación para poder compartir un diseño con desarrolladores sin necesidad de que usen aplicaciones como Sketch, Illustrator o Photoshop, y con mucha más información que unos pantallazos.

Podéis ver un pequeño [tutorial en Youtube](#).

Se puede acceder al diseño directamente desde el navegador para lo que necesitaréis una cuenta de zeplin (que se puede conseguir de forma gratuita desde su página).

Entrega

La entrega del ejercicio se realizará en el mismo repositorio que has creado al comienzo del ejercicio. Hemos pautado 12 horas de dedicación al ejercicio, por lo que el límite de entrega es

- turno de mañana: jueves 14 de junio antes de las 15:00
- turno de tarde: jueves 14 de junio antes de las 22:00

Normas

Este ejercicio está pensado para que se realice de forma individual en clase, pero podrás consultar tus dudas con la profesora y tus compañeras si lo consideras necesario. Es una buena oportunidad para conocer cómo estás progresando, saber qué temas debes reforzar durante las siguientes semanas y cuáles dominas. Te recomendamos que te sientas cómoda con el ejercicio que entregues y no envíes cosas copiadas que no entiendas, puesto que en la revisión del ejercicio con la profesora te pedirá que expliques las decisiones tomadas para realizar el ejercicio. Este feedback individual con la profesora será de un máximo de 30 minutos, y te propondrá además realizar cambios in situ sobre el ejercicio. Al final, tendrás un feedback sobre aspectos a destacar y a mejorar en tu ejercicio, y sabrás qué objetivos de aprendizaje has superado de los listados a continuación.

Criterios de evaluación

Vamos a listar los criterios de evaluación de este ejercicio. Si superas más del 80% de los criterios, estás aprendiendo al ritmo que hemos pautado para poder afrontar los conocimientos del siguiente sprint.

General

- Usar una estructura adecuada de ficheros y carpetas para un proyecto web, y enlaza bien los distintos ficheros
- Uso de control de versiones para manejar un proyecto de código

HTML

- Crear código HTML con sintaxis correcta, bien estructurado e indentado
- Usar etiquetas HTML semánticamente adecuadas para cada pieza de contenido

CSS / Sass

- Crear código Sass con sintaxis correcta, bien estructurado e indentado
- Usar algunas características de Sass como variables y parciales
- Crear con CSS composiciones ajustadas a un diseño especificado
- Usar código CSS que usa de forma intensiva selectores de clase
- Usar el modelo de caja de CSS de forma adecuada para especificar tamaño, relleno y márgenes
- Usar estilos de texto y fondo para distintos tipos de elementos
- Usar flexbox de forma adecuada para organizar elemento en cajas flexibles
- Usar mediaqueries para que los diseños se ajusten a distintos tamaños de dispositivo
- Usar posicionamiento para emplazar elementos fijos en la pantalla
- Usar CSS grid para emplazar elementos usando una rejilla
- Usar transiciones CSS para dotar de dinamismo a un proyecto web

¡Al turrón!