

## 1. Drumkit

Empezamos con el Drumkit. En esta práctica hicimos un “simulador” de una batería asignándole sonidos a ciertas teclas, que al ser presionadas reproducen estos sonidos. Esto se consigue asignando un listener a la ventana que espera a que se presione una tecla. Cuando se presiona alguna de las teclas que tenemos asignadas en los botones el listener nos manda a la función playSound() que obtiene el código de la tecla que se presionó y al elemento específico que la letra tiene asignada se le agrega una clase que cumple dos funciones: le agrega un efecto visual al elemento y reproduce el sonido.

La forma en la que el efecto se agrega al elemento adecuado es poniendo otro listener a cada uno de los elementos de un arreglo que se llena con los elementos que la página nos brinda, lo que quita la clase visual.

## 5. Flex panel

Esta práctica nos enseña a usar la propiedad “flex” de css. Se trata de elementos dinámicos que no interfieren el uno con el otro y que cada uno tiene su espacio en la ventana sin importar qué pase. Estos cambios se generan con css, y se mandan a llamar por medio de javascript con una función que simplemente le agrega una clase nueva a la etiqueta. Los elementos en html tienen una clase “panel” que ya contiene la animación de entrada y salida, entonces al agregar y quitar la clase, la animación se hace presente.

## 8. Fun with HTML Canvas

Aquí hacemos uso de un canvas que nos permite dibujar en la pantalla de la página. Esto se consigue con una función “draw” que verifica si estamos dibujando o no mediante un listener que detecta si el botón del mouse está presionado. La misma función draw cambia el color del pincel y el tamaño con contadores que van aumentando y decrementando. Cuando se da click en el canvas, se obtiene la posición del cursor, empieza a trazar la línea hacia donde se mueve el mouse y empieza a dibujar sobre el canvas

## 12. Key Sequence Detection

Esta práctica es sencilla, se tiene un arreglo que va a guardar una secuencia de teclas presionadas y lo compara con una palabra secreta previamente definida. El arreglo es del tamaño de la palabra secreta. Una vez que este arreglo contenga la secuencia correcta agrega unicornios en la pantalla con un script importado.

## 15. Local Storage

Aquí se nos presenta una ventana que está destinada a cargar una lista a la que le podemos agregar elementos que serán persistentes aún cuando se recargue la página. La funcionalidad de la página consiste en tres funciones: `populateList`, `addItem` y `toggleDone`.

`populateList`, como su nombre indica, nos construye una lista con los datos que tengamos almacenados, ya sea un arreglo vacío si es la primera vez que se carga la página o leerlos del almacenamiento local previamente guardado por la forma, y los muestra en el html.

`addItem` obtiene el dato de una caja de texto y la almacena en el arreglo de la página y además en el almacenamiento local con una propiedad que nos permitirá controlar el checkbox y actualiza la lista con `populateList`.

`ToggleDone` obtiene el valor que almacenó `addItem` y lo guarda como parte del objeto del `localStorage`.

## 16. Mouse move shadow

Esta práctica nos muestra un texto y le asignamos una sombra, luego por medio de un listener escuchamos la posición del cursor en la pantalla y con ella calculamos hacia donde tiene que moverse la sombra.

## 30. Whack a mole

Aquí combinamos la mayor parte de lo visto en las prácticas anteriores. Consta de 5 funciones que nos generan un juego simple de golpear al topo. Cada topo tiene asignado un listener de click que llama a la función `bonk`. La función `bonk` confirma que se le haya dado click al topo y aumenta el contador de puntuación. La función `randomTime` simplemente nos genera un tiempo aleatorio entre dos valores, que es el tiempo en que el topo estará visible. La función `randomHole` nos selecciona un “hoyo” aleatorio por el cual saldrá el topo. La función `peep` es la encargada de que el topo salga y entre a su agujero. Por último, la función `startGame` inicializa todos los valores del juego, el tiempo que el topo va a estar afuera, reinicia la cuenta de golpes y le asigna un tiempo de juego.

Link a github: <https://github.com/Ironfart/Javascript30.git>