

Ejercicio Entregable N°4

Implementar el diseño propuesto y agregar animaciones keyframe.

Utilizando HTML, Javascript y CSS3, nueva página maquetada pixel-perfect.

Para promocionar deben hacerse como mínimo 2 Opcionales.

Importante: Implemente la web propuesta tal y como se muestra en el documento FIGMA. Puede crear componentes web para reutilizar código, crear uno o varios archivos css, js, descomponer en variables css los estilos. La técnica para maquetar es libre. El único requerimiento es que se vea exactamente igual al diseño.

El alumno debe ser capaz de defender y explicar cada porción de código entregado. La defensa será en parte oral y presencial.

Link para el diseño:

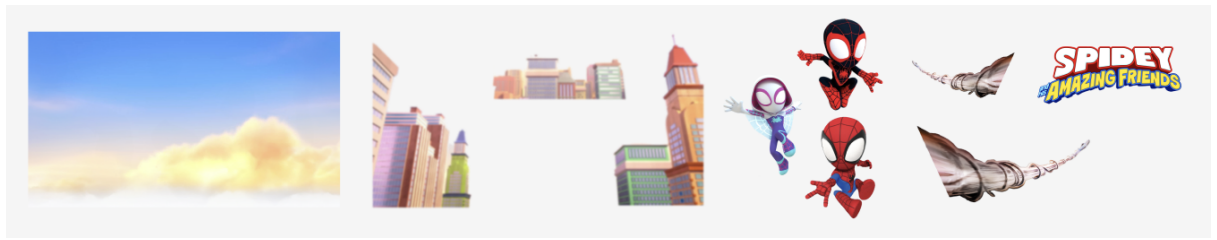
<https://www.figma.com/file/lz89sswXqJzibAWanP9FPm/Untitled?type=design&node-id=3%3A15&mode=design&t=iy1wynu6RaxwFJcr-1>

Recomendación: crear una copia del archivo para poder exportar los recursos gráficos

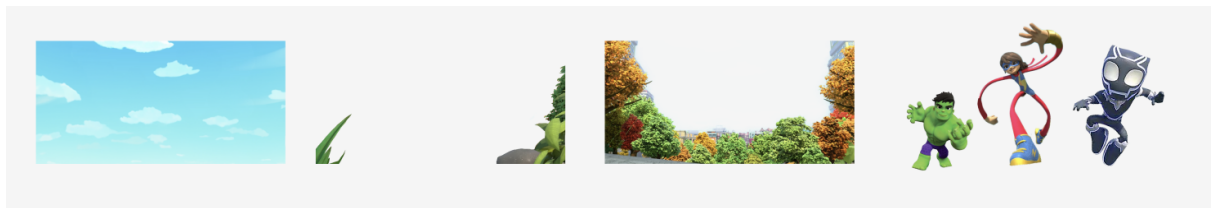
Funcionalidad requerida

1. **Opcional 1:** La página deberá tener un loader acorde a la temática propuesta. Igual al que hicieron en el TPE 2
2. **Opcional 2:** El menú Hamburguesa de la página cuando se despliega se debe transformar las 3 líneas en una Cruz, utilizando una animación. (no debe cambiar directamente sino vía una transición) **Aclaración:** al pedir una transición se entiende que debe ser una animación keyframe y que pase menú hamburguesa a cruz progresivamente. Si ya lo tenían hecho lo pueden reutilizar pero verifiquen que cumpla con todo lo que se pide.
3. **Opcional 3:** Los ítems del menú tienen que aparecer desde un costado de la pantalla e ir cargándose uno por uno. Los ítems no están en Figma, poner mínimo 3 a gusto.
4. En la sección de "Más amigos, más diversión!" Se debe tener 2 columnas en la cual la parte izquierda es una imagen y sobre la derecha está el texto descriptivo. A modo de ejemplo ver en <https://growproexperience.com/> (Te acompañamos en tu viaje de principio a fin). La imagen de la izquierda que fija, Sticky, y va cambiando (con una transición suave) a medida que se prolonga el texto de la derecha.
5. Al hacer scroll el Header debe ser sticky y achicarse, de tal manera que además el logo debe achicarse. En caso de ser necesario cambiar el fondo a un color plano (recomendado)
6. En la sección "Conoce a Spidey y sus sorprendentes amigos", el duende verde debe moverse más lento que la velocidad de scroll.

7. El héroe debe tener efecto parallax, utilizando las capas de la composición de la imagen, moverlas según el **scroll**, a diferentes velocidades, dando sensación de profundidad. Animar también la entrada de los elementos a pantalla.



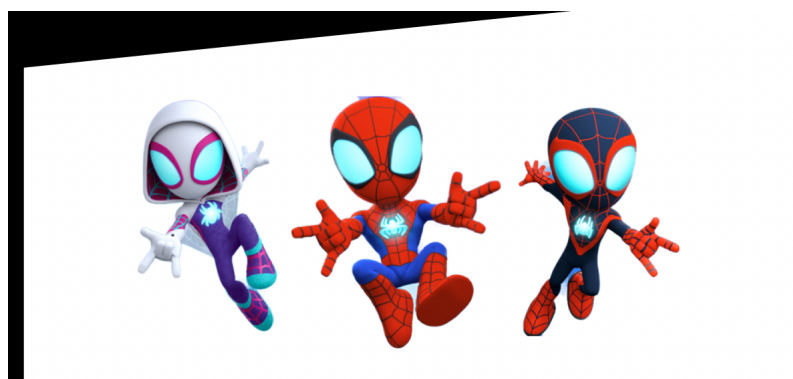
8. **Opcional 4:** Lo mismo para la sección "Los vengadores acompañando tu aventura". En este caso, el movimiento debe reaccionar al **movimiento del mouse**.



9. En la sección de los cards de los 3 personajes, los cards deben aparecer flotados con fade-in, es decir, no se ven inicialmente, y cuando se scrollea hasta dejar la sección visible, aparecen **sutilmente** (a diferentes velocidades) los tres cards desde abajo desde un estado transparente.
10. Animar botones COMPRAR minimamente con un hover con cambio de color.
11. En la sección Ghost Spider, los 3 cards (en 3D) deben desplazarse a destiempo en el scroll, y on hover deben cambiar la perspectiva sutilmente.

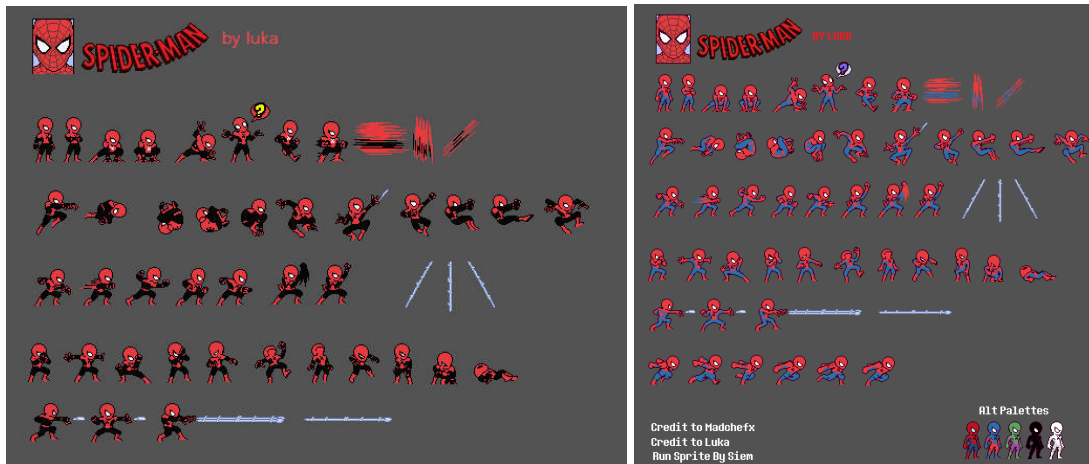


12. **Opcional 5:** En la sección de los tres personajes, debe animarse on hover el personaje, agrandando la figura del hover, achicando, cambiar el color del fondo.



13. Cerca del footer, animar utilizando un spritesheet un personaje del juego en lanzamiento.

Algo decorativo, cambiar la animacion on-hover. Spritesheets de ejemplo:



Ejemplo de página con animaciones: <https://the-goonies.webflow.io/>

Condiciones de Entrega:

- Fecha de entrega Tandil: Hasta el 28 de Noviembre 23:59:59 hs. No se aceptan entregas a partir del deadline.
- Para promocionar deben hacerse como mínimo 2 Opcionales de los 5 propuestos.
- La entrega se deberá realizar utilizando el branch gh-pages de GitHub.
- El código debe tener todos sus métodos comentados, dejando así en claro qué funcionalidad se está implementando y cómo se desarrolla.

Aclaraciones:

- El tamaño “1280” del figma corresponde al tamaño de la pantalla. Deben respetar un container de 1080