

PRÁCTICA 16 EVA 2: ¡Arrástrame!

- Aplicación web que permita arrastrar un recuadro origen en otro destino.

Funcionamiento:

- En este caso, deberás realizar una aplicación que se comporte tal y como aparece en el vídeo usando los eventos que consideres necesarios.

Indicaciones:

- El archivo html deberá ser idéntico al que aparece al principio de dicho vídeo. Fijaos bien en las capas que he usado.
- Te será útil consultar el archivo Anexo: Drag and Drop que verás en classroom junto a los apuntes del Tema7.
- Procurad que, al soltar el cuadrado amarillo fuera de cualquier caja, vuelva a su lugar de origen.
- Es interesante que uséis el objeto *dataTransfer* para que veáis como nos podemos comunicar entre eventos, aunque realmente no es necesario. Podéis referenciar el elemento *item* directamente.
- Que no sea tan triste como el mío, echadle imaginación CSS y que aparezcan efectos más interesantes.

Entrega:

- Por plataforma Classroom como **<Nombre y apellidos>_PRACTICA16EVA2**.