

Actividad final Lógica de programación con JavaScript

1. Realizar un diagrama de flujo del MOOC de proyecto formativo. En este diagrama se debe evidenciar el proceso lógico del funcionamiento de la aplicación.
2. Por medio de eventos y funciones de JavaScript desarrollar aplicar interactividad al diagrama de flujo del paso anterior utilizando los wireframes de la aplicación.

Requerimientos:

- El diagrama debe contar con la simbología correspondiente a cada proceso.
- El diagrama debe seguir una de las líneas gráficas de los referentes compartidos. Elegir el software de edición de su preferencia, también puede hacer uso de aplicaciones online.
- Los dos puntos de la actividad deben estar expuestos en una landing page de dos secciones en el siguiente orden:
 1. Diagrama de flujo (Representación Gráfica)
 2. Interactividad del diagrama de flujo (Funcional con JavaScript)
- Se debe evidenciar el uso de captura de variables, creación de funciones y llamado de eventos utilizando DOM (Document Object Model) según lo explicado durante la formación.
- El proyecto final se debe llamar **“diagrama_interactivo_mooc”** y en su interior se deben crear los archivos **index.html** y **app.js**
- El aprendiz documenta el paso a paso de las acciones realizadas por medio de comentarios en el archivo **app.js**

Artículo Diagramas de flujo:

<https://www.uifrommars.com/diagrama-flujo-que-es-diseno-ux/>

Ejemplo de prototipo MOOC

<https://www.figma.com/file/alw5BlEPzwjsg2XFgsLpp/Mini-Mooc-Project?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=dSMLKwOaj0czOVKS-1>

Ejemplos diagrama de flujo:

<https://www.behance.net/gallery/166316897/Atlantis-app>

https://www.behance.net/gallery/181095369/Education-app-design-UXUI?tracking_source=search_projects%7Ceducation+app+ui+design&l=1