

# Ejercicio JS

## Instrucciones

**Consideraciones generales** Estas son indicaciones generales de como resolver tu ejercicio final de JS.

- Puedes usar internet.
- El proyecto es una web app para moviles de un mercado local para promover las recetas de cocina.
- Esta pagina esta optimizada para verse en dispositivos moviles (responsive), como tal tienes que probar siempre con tu navegador en ese tamaño.
- Puedes agregar todos los Ids y clases que creas necesarios.
- Cuando quieras programar algo en JS para el archivo **index.html** lo tienes que hacer en el archivo **js/script-index.js**
- Cuando quieras programar algo en JS para el archivo **recipe.html** lo tienes que hacer en el archivo **js/script-recipe.js**
- Todas las etapas se pueden resolver con JS puro o usar jQuery, a menos que se indique lo contrario.
- Ten siempre abierta la consola de JS para detectar errores.
- Cada que termines una etapa tienes que hacer commit, por ejemplo al terminal la etapa 1:

```
git add .  
git commit -m "Etapa 1"  
git push origin master
```

- Tienes que completar el mayor número de etapas que puedas, algunas son opcionales y están marcadas como tal.
- Abre el archivo **index.html** en tu navegador, veras la siguiente imagen:



## NEWS

### WHAT'S COOKING

See what the community is cooking

No one is cooking yet!

Share that you made a recipe and it will show up here.

SEE WHAT'S COOKING

### OUR FAVORITE RECIPES

Hand-picked by neighborhood chefs

EXPLORE ALL OUR RECIPES

## Etapas 1



En los dos archivos **index.html** y **recipe.html**, dentro del navbar hay 2 elementos a uno es la flecha con clase **js-back** y el icono de menú con clase **js-menu**. Con **jQuery** resuelve lo siguiente:

- Oculta la flecha cuando se muestre **index.html** (image con resultado final).



- Oculta el icono de menu cuando se muestre **recipe.html** (image con resultado final).



## Etapas 2



En esta etapa tienes que pintar una noticia, en el parrafo que esta dentro del **DIV callout-news**.

- Crea un función llamada **printNews**.

- Dentro de esta función asigna el texto *"NUEVAS RECETAS"* al parrafo. (imagen con resultado final).



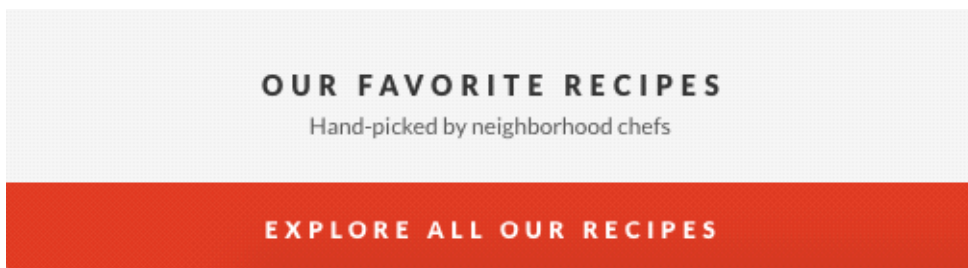
## Etapas 3

En el archivo **js/script-index.j** tienes disponible una variable llamada **recipesArray**, es un arreglo que contiene objetos que representan recetas de cocina, también tienes declaradas 4 funciones.

En esta etapa tienes que completar la función **renderHighlightedRecipes**.

- Dentro de esta función tienes que recorrer el arreglo **recipesArray** (que esta como parametro).
- Checar en cada objeto del arreglo si tiene la propiedad **highlighted** en true.
- Si la condición del paso 2 se cumple, manda a llamar la función **renderRecipe** pasandole como parametro el objeto que cumpla la condición.

## Etapas 4



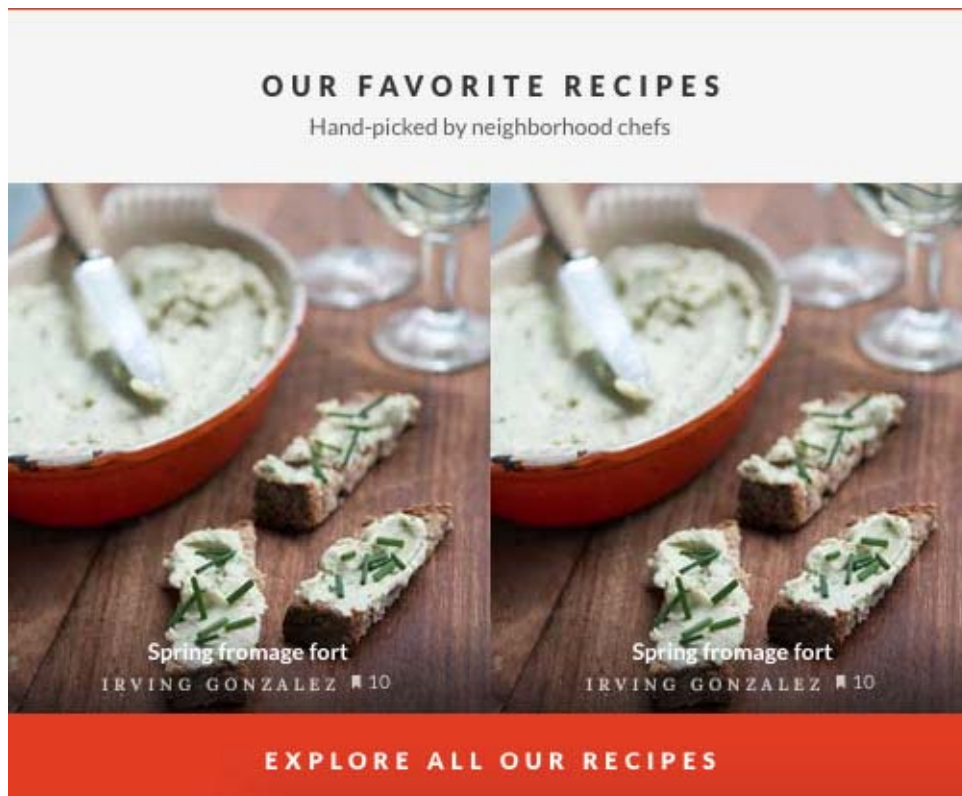
En esta etapa tienes que pintar cada receta que llega a la función **renderRecipe**.

- Tienes que crear con JS el HTML que esta en el archivo **templates/template-recipe.html** (este archivo es solo de

instrucciones, no tienes que usarlo). Dentro de este archivo esta escrito con MAYUSCULAS la información que tienes que sacar del objeto y como se llama la propiedad (atributo).

OPCIONAL: Si resuelves este paso usando jQuery tendrás un bonus de 10 puntos.

- Con el HTML que creaste en el paso anterior tienes que pintarlo en la pantalla, haciendo que este HTML sea hijo de un DIV que tiene como clase **list-recipes** (dentro de este DIV hay un comentario, donde indica donde se tienen que pintar cada una de stas recetas).



Si terminaste esta etapa ¡FELICIDADES!

## **Etapa 5 OPCIONAL**

## WHAT'S COOKING

See what the community is cooking

No one is cooking yet!

Share that you made a recipe and it will show up here.

SEE WHAT'S COOKING

En el archivo **js/script-index.j** tienes disponible una variable llamada **activitiesArray**, es un arreglo que contiene objetos que representan actividades de cocina.

- Hay una función declarada llamada **renderActivities**, tienes que "llamarla" cuando el DOM este listo y pasarle como parametro la variable **activitiesArray**, tienes que poder ver en la consola como se imprime el arreglo.
- En la función **renderActivities** recorre el arreglo que le llega como parametro (**activitiesArray**) y por cada uno de los objetos manda a llamar a la función **renderActivity** y pasale el objeto como parametro.
- Crea una validación, si el arreglo **activitiesArray** contiene mas de 0 objetos, entonces oculta el DIV con clase **wrapper-message**.



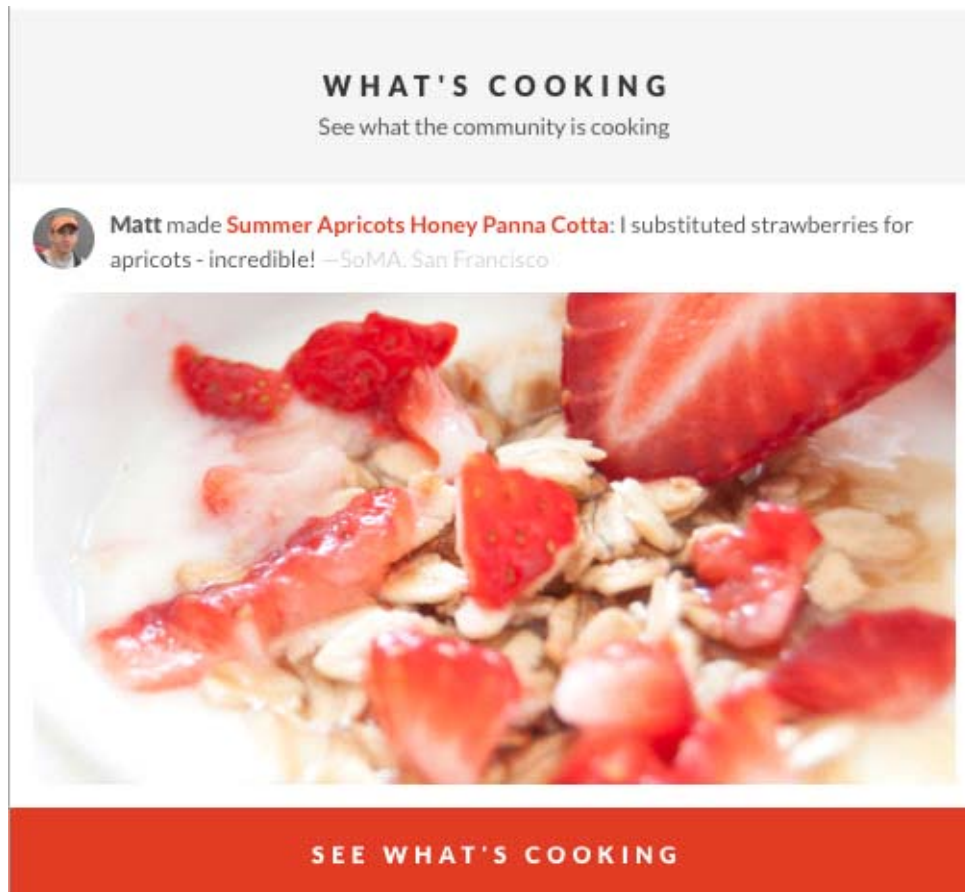
## Etapa 6 OPCIONAL

- Tienes que crear con JS el HTML que esta en el archivo **templates/template-activity.html** (este archivo es solo de instrucciones, no tienes que usarlo). Dentro de este archivo esta escrito con MAYUSCULAS la información que tienes que sacar del objeto y como se llama la propiedad (atributo).

OPCIONAL: Si resuelves este paso usando underscore.js tendrás un bonus de 10 puntos.

- Con el HTML que creaste en el paso anterior tienes que pintarlo en la pantalla, haciendo que este HTML sea hijo de un DIV que tiene como clase **list-activities** (dentro de este DIV hay un comentario, donde indica donde se tienen que pintar cada una de stas recetas).





## Etapa 7

Ahora pasemos al archivo **recipe.html** y su JS **js/script-recipe.js**.

- Imprime un mensaje en la consola cuando el documento HTML este listo.

## Etapa 8

En esta etapa tienes que completar la navegación de esta pagina, la cual funciona con pestañas.

- Asigna funciones que se ejecuten cuando el usuario de click en las pestañas (2 elementos **a** con clase **js-show-recipe** y **js-show-make**, estos 2 estan dentro de un DIV con clase **btns-group**).
- Identifica el DIV que contiene la mayoria del codigo, tiene las clases **page** y **recipe**. Agregale la clase **make** cuando se haga click en el elemento **js-show-make**. Y si el usuario hace click en el elemento **js-show-recipe** entonces quitale la clase **make** al DIV.



Imagen con la clase **make**

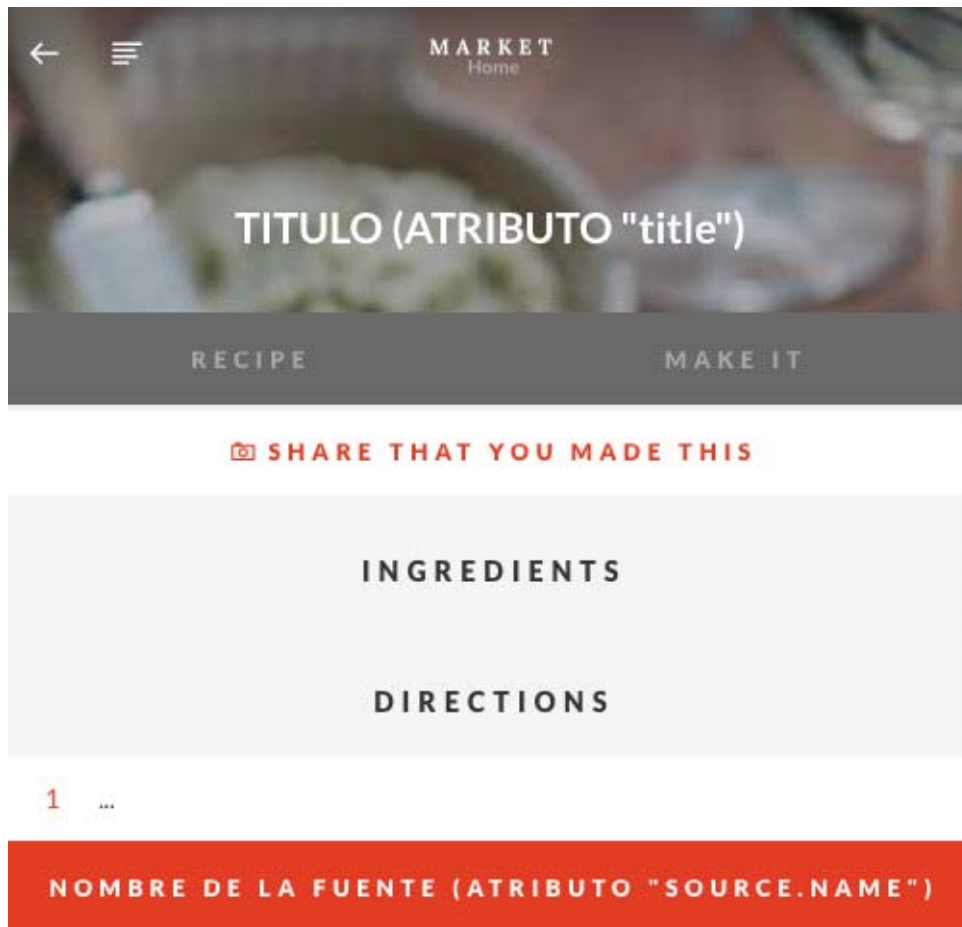


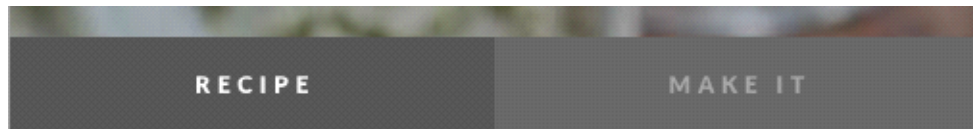
Imagen sin la clase **make**



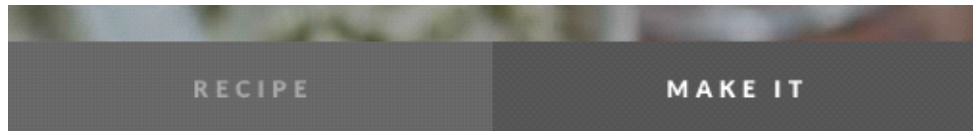
## Etapas 9

En esta etapa tienes que señalar la navegación.

- Si se hace click en **js-show-recipe** agregale la clase **active** a ese mismo elemento **a** y quitasela a **js-show-make**.



- Si se hace click en **js-show-make** agregale la clase **active** a ese mismo elemento **a** y quitasela a **js-show-recipe**.



## Etapas 10

En esta etapa tienes que darle funcionalidad a la flecha de atras que esta en la parte de arriba.



Pista: Para regresar a index, puedes usar este código de JS.

```
window.location = 'index.html';
```