

Tercera entrega

En la última entrega implemente los requerimientos pedidos en la propuesta, utilice el json que se encuentra en data\gameList.json para cargar la lista que se encuentra

```
{
  "Games": [
    {
      "category": "FPS",
      "name": "Counter-Strike: Global Offensive",
      "link": "juego/csgo.html"
    },
    {
      "category": "FPS",
      "name": "Call of Duty: WW2",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "FPS",
      "name": "Battelfield 1",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "RPG",
      "name": "Pokemon Luna",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "RPG",
      "name": "Final Fantasy XV",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "RPG",
      "name": "Dark Souls 3",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "BR",
      "name": "Player's Unknow Battle Grounds",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "BR",
      "name": "Fortnite",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "BR",
      "name": "The Darwin Project",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "SandBox",
      "name": "Minecraft",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "SandBox",
      "name": "GTA San Andreas",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "SandBox",
      "name": "Garry's Mod",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "SandBox",
      "name": "Metal Gear 5",
      "link": ""
    },
    {
      "category": "SandBox",
      "name": "Terraria",
      "link": ""
    }
  ]
}
```

cada objeto del array tiene 3 propiedades, la categoría es para saber en qué nodo de la lista debe ir, también se usa para crear el elemento de la categoría si este no se encuentra ya en el DOM. El nombre es como se va a mostrar en la lista de juegos y finalmente el link se utiliza en el atributo href para que se redirija a la página correspondiente.

```
for (i = 0; i < gameArray.length; i++)
{
  var game = gameArray[i];
  var gameCategory = game["category"];
  var gameName = game["name"];
  var gameLink = game["link"];
  var category = document.getElementById(gameCategory);

  if (category == null)
  {
    var cat = document.createElement('li');
    cat.innerText = gameCategory;
    list.appendChild(cat);
    var ul = document.createElement('ul');
    ul.setAttribute("id", gameCategory);
    cat.appendChild(ul);
    category = document.getElementById(gameCategory);
  }

  var name = document.createElement('li');
  var link = document.createElement('a');
  link.setAttribute("href", gameLink);
  link.innerText = gameName;
  name.appendChild(link);
  category.appendChild(name);
};
```

para la implementación de la carga simplemente hice un bucle que consume los datos del json y va iterando sobre el array de juegos.



Esta imagen es todo el html que se utiliza como plantilla para cargar un juego dinámicamente desde otro archivo json ubicado en data\games.json, la misma plantilla podría ser utilizada para cargar múltiples juegos ya que todo el contenido se carga desde el json, el json está estructurado con varios arrays internos que son iterados por varios bucles for que se encuentran en la script js\loadGames.js, la script la cree pensando en su reutilización para que se pueda usar en todas las páginas de los juegos que sean necesarias, para agregar un juego simplemente se copiaría la plantilla y se cambiaría el game id que se encuentra al final del footer para que la script pueda reconocer cuál juego en el json se debería cargar.

```

{
  "csgo": {
    "title": "Counter Strike: Global Offensive",
    "trailer": "<iframe width='560' height='315' src='https://www.youtube.com/embed/edYCtaNueQY' frameborder='0'",
    "category": "Categoria: Multiplayer / FPS",
    "description": [
      "Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) ampliará la jugabilidad de acción por equipos que fue pioner",
      "CS: GO incluirá nuevos mapas, personajes y armas y ofrecerá versiones actualizadas del contenido clási",
      "Counter-Strike cogió la industria de los videojuegos por sorpresa cuando, contra todo pronóstico, el M
    ],
    "requirements": [
      "MÍNIMO:",
      "Windows® 7/Vista/XP",
      "Procesador: Intel® Core™ 2 Duo E6600 or AMD Phenom™ X3 8750 processor or better",
      "Memoria: 2 GB de RAM",
      "Gráficos: Video card must be 256 MB or more and should be a DirectX 9-compatible with support for Pixe",
      "DirectX: Versión 9.0c",
      "Almacenamiento: 15 GB de espacio disponible"
    ],
    "galery": [
      ["../media/csgo.jpg", "imagen de muestra csgo"],
      ["../media/csgo2.png", "imagen de muestra csgo"],
      ["../media/csgo3.png", "banner csgo"],
      ["../media/csgo4.jpg", "logo ct/tt"]
    ],
    "price": "15",
    "rating": "9/10"
  }
}

```

utilizando este método puede reducir muchas líneas de la pagina del juego principalmente las que corresponden a la información del juego.

Para el formulario extra que se necesita para la compra hice un div debajo del botón de compra que se encuentra oculto por default, cuando un usuario le da click al botón se despliega el formulario para que sea completado, el formulario tiene validaciones y campos condicionales que solo aparecen si se seleccionan determinadas opciones el

15 USD / Rating: 9/10

Comprar

Complete los siguientes datos para su compra

Metodo de pago: Tarjeta de credito

Nombre:

Email:

Cantidad de copias: + 1 -

Edicion digital ☒ Edicion fisica ☐

Precio en USD(Sin impuestos):
15

Precio total en USD:
18

Comprar

Cancelar

el formulario actualiza los precios en tiempo real, y está construido principalmente con funciones que se llaman cuando se le da click a un elemento determinado, por la falta de clases y features de otros lenguajes orientados a objetos no pude realizar la implementación que me hubiese gustado.