

# PROYECTO WEB1

## 1. Datos de la actividad:

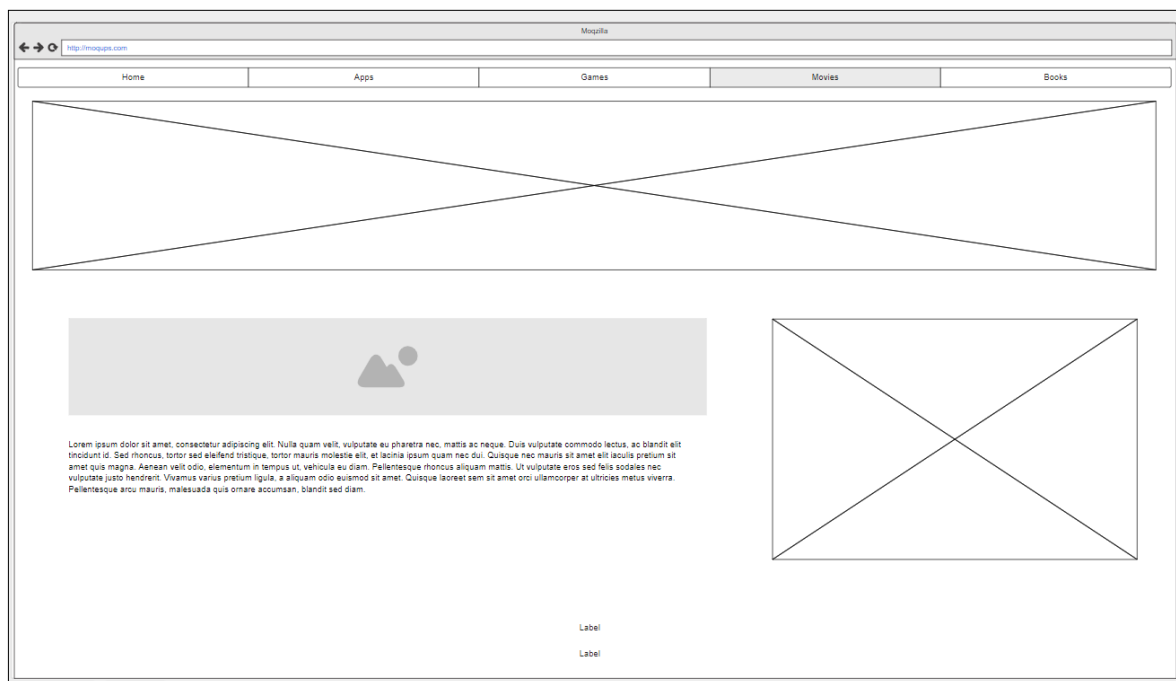
Fecha de aplicación	Día: 22	Mes:11	Año:2022
Fecha de entrega	Día: 22	Mes:11	Año:2022
Escuela	Escuela de creatividad y nuevas tecnologías		
Programa:	Técnico laboral cono asistente en desarrollo de software	Submódulo:	Introducción a la programación
Docente:	Juan José Gallego Mesa		
Tipo de evidencia:	DESEMPEÑO-PRODUTO		

## 2. Lista de chequeo:

Criterios de desempeño	Criterios de producto
El estudiante inicia y configura correctamente su proyecto en el servidor local valor (1)	El proyecto se crea en el fichero apropiado dentro del servidor local valor (1)
El estudiante utiliza correctamente las estructuras de control: condicionales, bucles para resolver el problema valor (1)	Se utilizan adecuadamente estructuras condicionales y ciclos para resolver el problema propuesto valor (1)
El estudiante utiliza correctamente el DOM para controlar la interfaz gráfica del problema valor (2)	Se utilizan correctamente las sentencias del DOM para manipular la interfaz gráfica del ejercicio valor (2)
El estudiante versiona adecuadamente su código valor (1)	Se configura adecuadamente un repositorio en GitHub valor (1)

### 3. Descripción del taller:

A. Cree una interfaz gráfica que permita conocer principales películas de un cinema:



Esta página debe incluir:

- Lista de 10 películas EN CARTELERA cargadas desde JS
- Cada película debe tener los atributos: Nombre, genero, duración, poster, sinopsis, clasificación, idioma, director, actores (mínimo 3)
- Lista de 5 películas PROXIMAS a estrenar con la misma información de las películas en cartelera.
- Footer que incluyan vínculos a algunas redes sociales o paginas oficiales del programador

Finalmente almacene en GITHUB y comparta el repositorio con el profesor