



academy Learn 2 earn in WEB 3

Prueba técnica:

Se presenta un único ejercicio que contempla todos los puntos necesarios para validar el conocimiento.

Alcance

- HTML y CSS.
- Manejo del DOM con Javascript:
 - Crear, añadir y eliminar nodos.
 - Añadir y eliminar clases a un nodo.
 - Modificar atributos HTML y CSS de un nodo.

Modalidad

Se debe entregar una demo funcional del ejercicio respetando todos los requerimientos expuestos.

Esperados

- Tienes 1 semana para hacerlo desde el día del envío del documento.
- Una vez que termines, enviar el trabajo terminado a hola@ewol.academy.
- Luego de recibir el archivo, te confirmaremos luego de corregirlo.

Ejercicio

Desarrollar una página web que presente un contador. Este contador debe cumplir con las siguientes características:

1. Puede incrementar/decrementar números de manera manual a través de botones (Disminuir/Aumentar). Permite números negativos.
2. Hay un botón de reset que vuelve el contador a cero cada vez que se presiona.
3. Cuente con la función **cronómetro**:
 - a. Hay un botón de "Iniciar cronómetro" que cuando se presiona hace que los números aumenten cada 1 segundo.
 - b. Cuando el cronómetro está corriendo, el botón de iniciar cambia de estado y muestra el texto "Detener cronómetro". Al presionar el botón "Detener cronómetro" hace que el cronómetro se detenga en el número que se encontraba en ese momento, volviendo el botón al estado de "iniciar cronómetro".
 - c. El botón de "iniciar cronómetro" sólo está activo si el número en el contador es mayor o igual que cero. Es decir, cuando los números son negativos se muestra el botón como inactivo (un poco transparente) y sus click no surten efecto. (Seg 10 video)
 - d. Si está corriendo el temporizador, no puede iniciarse el cronómetro.
 - e. Cuando el cronómetro está corriendo aparece un botón "Marcar vuelta".
 - i. Al presionarlo se agrega abajo a una lista, el tiempo que marcaba el cronómetro cuando se presionó este botón.
 - ii. Muestra el número de ítem, es decir si es el primer tiempo, muestra un 1, si es el segundo, un 2 y así sucesivamente.
 - iii. Muestra la diferencia de tiempo con el ítem anterior.
 - iv. Permite agregar un nombre a la vuelta. Al pasar el mouse por encima nos deja escribir de manera opcional y agregar un texto.
 - v. Se muestra un botón de borrar vueltas cuando hay vueltas cargadas. Este botón las elimina, de manera que no se visualizan más.
4. Cuenta con la función **temporizador**:
 - a. Hay un botón de "Iniciar temporizador" que cuando se presiona hace que los números decrementsen cada 1 segundo hasta llegar a cero.

- b. Cuando el temporizador está corriendo, el botón de iniciar cambia de estado y muestra el texto “Detener temporizador”. Al presionarlo hace que este se detenga en el número que se encontraba en ese momento volviendo al estado de “iniciar”.
- c. Cuando el temporizador llega a cero deben ocurrir las siguientes cosas:
 - i. Se detiene automáticamente
 - ii. El fondo de pantalla alterna entre rojo (#D50000) y su color habitual en un intervalo de 2 segundos.
 - iii. El botón de temporizador cambia de estado mostrando el texto “Temporizador OK” que al presionarlo hace que el fondo deje de cambiar de estado y el botón vuelva a su estado inicial.
 - iv. El botón de iniciar temporizador sólo está activo si el número en el contador es mayor que cero. Es decir cuando los números son negativos o cero se muestra el botón como inactivo (un poco transparente) y sus click no surten efecto.
 - v. Si está corriendo el cronómetro , no puede iniciarse el temporizador. El botón se muestra inactivo.

5. Seleccionar Modos Contador / Tiempo. Se tiene un grupo de radio buttons con dos modos posibles: *Contador* y *Tiempo*.

- a. En el modo Contador se muestran solo números enteros y en el modo Tiempo se muestran minutos, segundos y milisegundos.

Cuando se encuentra en modo tiempo, al incrementar, incrementan los segundos hasta llegar a 59, luego vuelven a cero y se incrementan en uno los minutos.

Temporizador y cronómetro funcionan de este modo.
- b. La sección de contador de vueltas también debe funcionar en modo “tiempo” calculando la diferencia con la vuelta anterior.
- c. Se pueden editar los minutos, segundos y milisegundos de tal modo que tanto el cronómetro, temporizador o incremento manual puedan accionarse desde el valor dado por teclado.

Haciendo [click aquí](#), te muestra un video de ejemplo.