Los conceptos que vimos en toda esta jornada, los vimos usando lenguaje JavaScript y una parte e HTML. Sin embargo, es bueno recordar y recalcar que todos estos conceptos se aplican a cualquier lenguaje. Puede ser que cambie un poco, va a alterar la sintaxis entre un lenguaje y otro, por ejemplo, la creación de un ciclo for, la creación de un ciclo while o crear una función muda a la sintaxis, al saltear a la sintaxis entre los lenguajes, sin embargo, lo que quiero que se lleven y entiendan es que los conceptos es exactamente el mismo.

Lo que vimos en este curso, fuimos construyendo varios programas. El primero de ellos fue esta bandera. Empezamos con una bandera de Italia, y después a modo de practicar, fuimos colocándole algunos elementos. Viendo nuestro código, lo que vimos específicamente fue cómo capturar nuestro Canvas en una variable en JavaScript, en una variable que la llamamos pantalla. Y a través de una nueva variable, un pincel, fuimos creando todos los elementos gráficos en nuestro Canvas. Vimos cómo colocar estos colores a nuestra bandera de Italia usando el verde, el rojo, los cuadrados, después vimos cómo crear un triángulo, nuestro triángulo amarillo, y por último nuestra circunferencia usando todas estas funciones de JavaScript para hacer esos gráficos y diagramas de nuestros elementos.

En un segundo programa creamos una bandera o un semáforo, con los colores del semáforo, con el objetivo de aplicar los conceptos de iteraciones y funciones. Entonces, si vamos aquí a nuestro programa, recordando lo que fuimos fue: creamos una función genérica para dibujar cuadrados, y a través de iteraciones lo hicimos tanto con ciclo while como con ciclo for, crear cada uno de los cuadrados pasándole los parámetros respectivos. Entre todos, como podrán ver, con un bloque aquí que era nuestra función y otro bloque que era nuestro ciclo, nuestra iteración, conseguimos crear ese diagrama que hacía la analogía a un semáforo o una bandera.

En nuestro tercer programa, lo que hicimos fue aprender a capturar los eventos. Entonces, cuando el usuario hace clic, puedo capturar ese evento clic y aquí dibujábamos una circunferencia azul para especificar y demostrar la captura del evento. En nuestro programa aplicamos los conceptos de funciones, ya lo habíamos visto, y aquí estamos capturando prácticamente nuestro evento con nuestra función dibujarCirculo y exhibirAlerta.

Continuamos usando los mismos conceptos y ya en el programa 4 lo que hicimos fue crear animaciones, tener este efecto como si una circunferencia estuviera viajando a través de nuestro Canvas. Y eso lo hicimos, bueno, continuamos viendo bastantes conceptos que hemos visto pero lo nuevo aquí que apareció fue el setInterval, en el cual, le dábamos un tiempo en milisegundos, donde le decíamos que se actualice nuestra pantalla, en este caso, en una nueva posición. Entonces, eso es lo que le da ese efecto, como si la circunferencia, esta bolita, estuviera viajando en nuestra pantalla.

 Y por último, creamos usando todos los conceptos, unimos básicamente los programas, el programa 3 y 4 que habíamos hecho, para crear nuestro juego de acertar al blanco, acertar al objetivo, donde nos lanzaba un mensaje cada vez que el usuario acertaba en el objetivo principal.

Y repasando aquí nuestro código, nuestro programa 5, vimos nuevamente, reforzamos todo el tema de funciones, fuimos creando bastantes funciones para dejar nuestro código bien compacto y con buenas prácticas de programación. Diseñamos nuestro objetivo con una función, pasándole los parámetros debidos, sorteábamos la posición en forma aleatoria como lo podemos ver aquí usando la función random. Actualizábamos la pantalla, en este caso usando el setInterval, para que el objetivo se posicione en los lugares sorteados, en las posiciones sorteadas aquí por nuestra función sortearPosicion. Y por último, al momento que el usuario hace clic, capturar el evento, que básicamente eso es lo que nuestro juego, el objetivo de nuestro juego intenta simular, intenta realizar.  En este caso, nuestro sistema, nuestro programa, está lanzando un objetivo en forma aleatoria y el usuario puede interactuar con el programa haciendo clic en los diferentes lugares hasta que acierte el objetivo.