



# Reto Desarrollo Web

*Diseño y Desarrollo Front-End*

# Contenido

Contenido.....	3
Introducción.....	4
Descripción del Proyecto y Tareas a Realizar.....	4
Glosario.....	4
Pantallas – Diseño .....	5
Instrucciones para el Competidor .....	6
Esquema de Puntuación .....	7

## Introducción

«**Tu mejor amigo en casa**» es una tienda de mascotas que se encarga de vender mascotas, en su gran mayoría perros y gatos, esta tienda requiere servicios de desarrollador **Front-End** para maquetar su sitio web basándose en el diseño **First-Mobile**, obteniendo de esa forma un sitio web responsivo capaz de facilitarle a los visitantes la búsqueda y compra de estas mascotas.

El prototipo del sitio web ya fue diseñado por el equipo de UX, este ya fue aprobado por los directivos y se debe cumplir mínimo en un 95% de similitud. Todos los archivos de diseño que incluyen imágenes, tipografía y colores serán proporcionados para realizar dicha tarea.

Para la maquetación de este sitio, se requiere solo el uso de HTML, CSS y JS, no está permitido la implementación de ningún tipo de framework o CMS.

## Descripción del Proyecto y Tareas a Realizar

Esta tarea se completará en 4 horas. El resultado deberá funcionar en los navegadores modernos y se probará en el navegador brave. Deberá prestar mucha atención a los detalles, tamaño y peso de los textos, distancias horizontales y verticales entre elementos, eventos y transiciones.

Lo primero que deberá hacer es completar el contenido del JSON llamado pets.json, allí deberá ingresar todos los gatos y perros que se muestran en los prototipos, mockeando los datos que sean necesarios.

Este archivo JSON será la única fuente de datos válida para obtener y mostrar el contenido en la página web.

Como se había informado previamente, el diseño está realizado bajo el modelo de first Mobile, lo cual quiere decir que el maquetado debe ser orientado a dispositivos móviles, sin embargo el desarrollador deberá presentar adicional una propuesta funcional para resoluciones estándar iguales o superiores a 1280px de ancho.

## Glosario

- **Maquetado:** La maquetación web es el proceso en el que el prototipo gráfico también denominado «layout» pasa a transformarse en código html, css y js (estándares web) para que los navegadores puedan interpretarlo correctamente.
- **Eventos:** Los eventos representan las acciones en respuesta a los gestos del usuario (click, dblclick, mouseover, etc).
- **Transiciones:** Es la forma de animar los cambios de las propiedades de forma gradual de un estado inicial a un estado final.
- **First-Mobile:** Es una técnica de maquetado y diseño, donde el desarrollo del frontend se comienza desde resoluciones móviles hasta resoluciones web. Caso contrario al estándar donde se comienza de resoluciones web hacia móviles.
- **Mockeo de Datos:** Es la presentación y utilización de datos de prueba normalmente inventados.

## Pantallas – Diseños

### Inicio

El usuario podrá intercambiar la imagen presionando uno de los puntos en la parte superior, también podrá ingresar a buscar mascotas por medio del botón circular en la parte inferior. se solicita una animación o transición de las imágenes ya sea al ingresar a la pagina y/o al hacer cambio de slide.



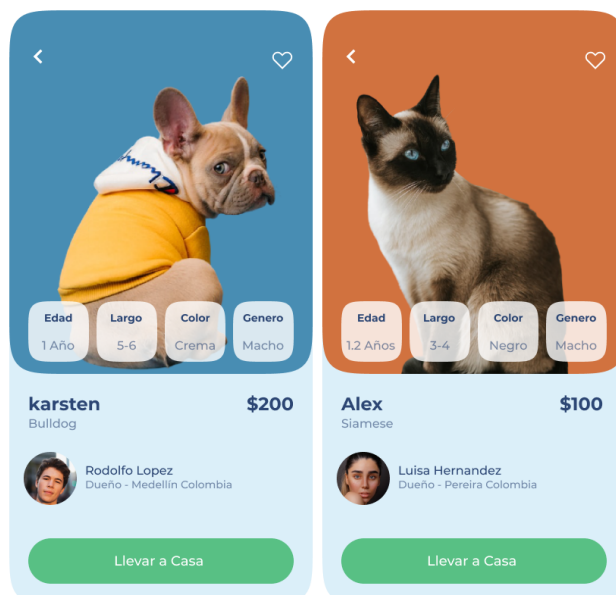
### Buscar

El usuario podrá buscar por medio de un campo de texto, también podrá cambiar entre las categorías perros y gatos, y en el caso de dar click en una mascota podrá visualizar sus datos completos.



## Visualizar

El usuario podrá ver las características de la mascota y si es el caso al dar clic en llevar a casa mostrar un formulario de solicitud.



## Instrucciones para el Competidor

Siga las siguientes instrucciones para entregar su trabajo.

1. Los recursos multimedia están disponibles en el archivo comprimido proporcionado por el instructor, o en disponible en github en el siguiente repositorio:  
<https://github.com/UX-Code/challenges.git> Puede modificar los archivos suministrados y crear nuevos archivos multimedia para garantizar su correcta funcionalidad y lograr un maquetado lo más cercano a los diseños y prototipo.
2. Guarde y trabaje la maquetación en un directorio en el escritorio llamado "01-XXX-XYZ-front-end". Asegúrese de que su archivo principal se llame index.html, XXX es el número de ficha, XYZ es el número de identificación del desarrollador.
3. La maquetación debe ser similar un 95% o exactamente igual al diseño propuesto, sin embargo tendrá valor agregado aquellas personas que propongan interacciones, paginas y elementos adicionales al prototipo inicial.