

Lección 3: Page.JS

Lección 3: Page.JS

Laboratorio

LABORATORIO DE
Instalación y Configuración

¡Chatea con un tutor!



30 MINUTOS

Lección 3: Page.JS



El control de la navegación en una SPA puede ser uno de los temas más complejos y que represente mayores desafíos al momento de desarrollar una aplicación de este tipo. Sin embargo, existen librerías que se encargan exclusivamente del enrutamiento, para lo cual se establecen rutas que tendrá la aplicación y se asocian a funciones JavaScript que permiten alterar el flujo de la página correctamente.

Contenido:

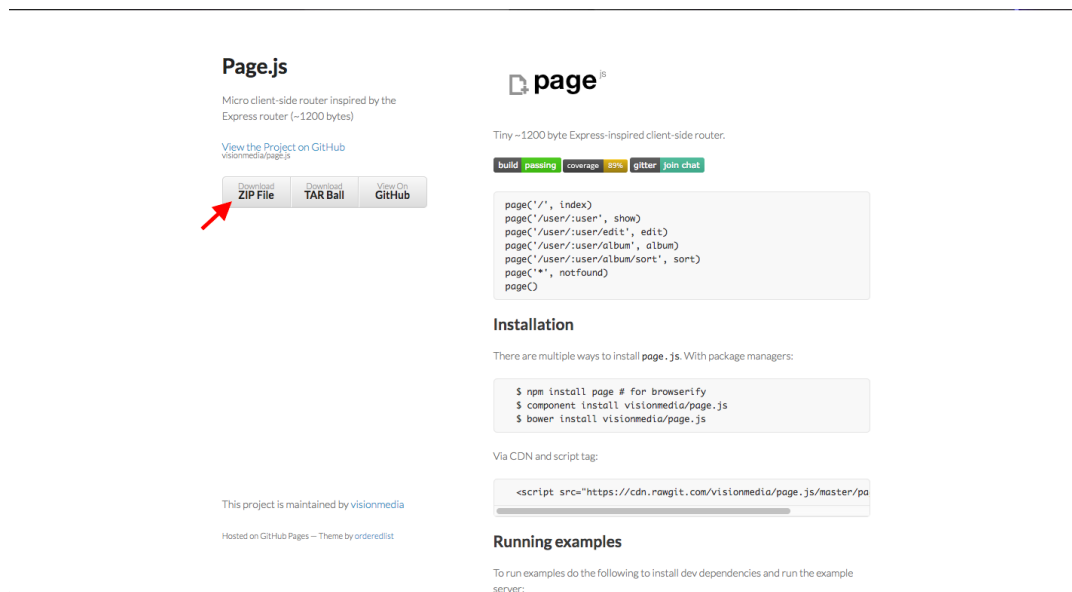
Para hacer uso de la librería Page.js debemos realizar su instalación correctamente en nuestro proyecto web. ¿Estás listo?

Instrucciones

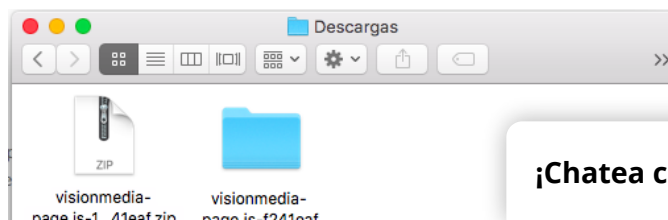
1. Ingresa a la página oficial de Page.js ingresando a la siguiente URL desde tu navegador.

`visionmedia.github.io/page.js`

2. Descarga el archivo ZIP que contiene la librería de Page.js haciendo click en la parte superior izquierda de la página.



3. Descomprime el archivo ZIP descargado



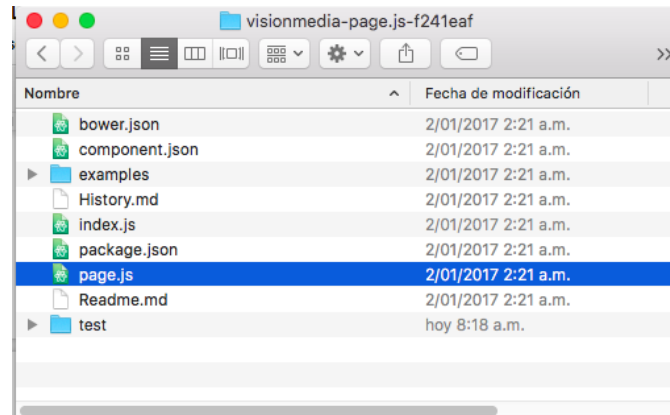
¡Chatea con un tutor!



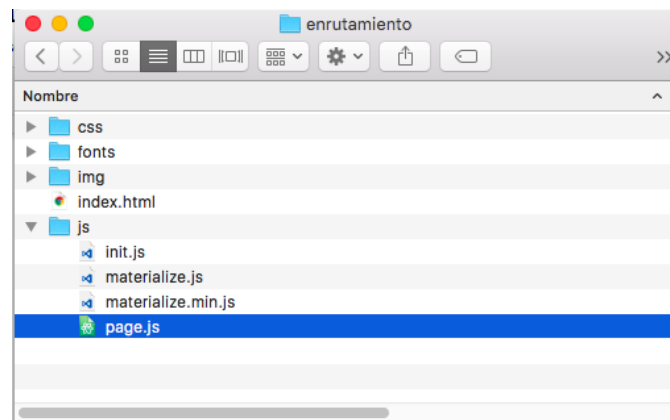
Lección 3: Page.JS



4. Abre la carpeta descomprimida y ubica el archivo **page.js**



5. Copia este archivo en el directorio de un proyecto Web al que desees añadirle enrutamiento.



6. Para importar la librería en el proyecto debes incluir el archivo dentro de la etiqueta script en el archivo HTML principal. Verifica que la importación de page.js se realice antes de la del archivo JavaScript en donde vas a realizar la codificación de la aplicación, en este caso el archivo se llama **init.js**.

```
<!-- Scripts-->
<script src="https://code.jquery.com/jquery-2.1.1.min.js"></script>
<script src="js/materialize.js"></script>
<script src="js/page.js"></script>
<script src="js/init.js"></script>

</body>
</html>
```

¡Chatea con un tutor!



7. Establece la ruta base incluyendo en el encabezado del archivo HTML principal la etiqueta y en la propiedad href indica la ruta base, en este caso el directorio actual.



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
  <base href="/" >
  <title>Album</title>
```

8. En el archivo principal JavaScript de la aplicación, inicializa el enrutador indicando el nombre del directorio base del proyecto. En este ejemplo, el directorio se llama enrutamiento.

```
page.base('/enrutamiento')
```

9. Define las rutas de la aplicación mediante el método page. Abre un bloque de paréntesis, y en el primer parámetro se indica una cadena de caracteres correspondiente a la ruta, y en el segundo, el nombre de la función que se debe ejecutar. Dicha función es la que se encarga de alterar la estructura de la página para realizar un cambio entre cada vista.

```
page('/fotos-pag2', sigFotos)
page('/index', cerrarFoto)
page('/foto-ampliada/:foto', abrirFoto)
```

10. Crea una ruta adicional con el operador asterisco (*) para todas las rutas que no coincidan con las definidas. En esta situación se debe ejecutar una función que informa que la página a la que se accede no se encuentra, conocida comúnmente como **notfound**.

```
page('*', notfound)
```

11. Al finalizar debes inicializar el enrutador mediante el método page sin argumentos.

```
page()
```

Buenas Prácticas

Definir la ruta por defecto mediante el operador asterisco (*) es una labor necesaria al trabajar con el enrutador en una SPA, ya que esto nos permitirá personalizar los mensajes informando que la ruta a la que se piensa acceder, no se encuentra. La aplicación no interrumpa su ejecución por completo y se pueda seguir navegando.

¡Chatea con un tutor!



aplicación no interrumpa su ejecución por completo y se pueda seguir navegando a través de ella.

Lección 3: Page.JS



¡Chatea con un tutor!

