

INFORME TRABAJO PRÁCTICO N°4

ALUMNO: González, Andrés

PROFESOR: Ledesma, Ernesto

ASIGNATURA: Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas

INSTITUCIÓN: UADER FCyT

FECHA DE ENTREGA: 24-05-24



CONSIGNAS Y RESOLUCIÓN

01 - Requerimientos

Se necesita crear una SPA vanilla JS aplicando Ingeniería Inversa sobre el desarrollo de la app de Científicos de Rick & Morty, en la nueva landing se requiere tomar información de los lanzamientos espaciales de la API Rest de SpaceX,

De la URL:

<https://api.spacexdata.com/v5/launches>

02 - Análisis de la metadata JSON de respuesta

Analice la información devuelta por la API, la misma entrega los distintos lanzamientos de Space X.

a - Se debe construir una interfaz principal (Home) donde se muestre en una grilla de cards la siguiente información:

Nombre del cohete e imagen:

"name": "FalconSat",

"small": https://images2.imgbox.com/94/f2/NN6Ph45r_o.png,

b- Debe de poder que las imágenes sean clickableables y poder ir a otra ruta con los siguientes detalles:

- imagen de la nave
- Fallas si las hubo
- campo de detalle
- números de vuelo
- fecha y hora de despegue.

03 – Entornos

Entornos Desarrollo:

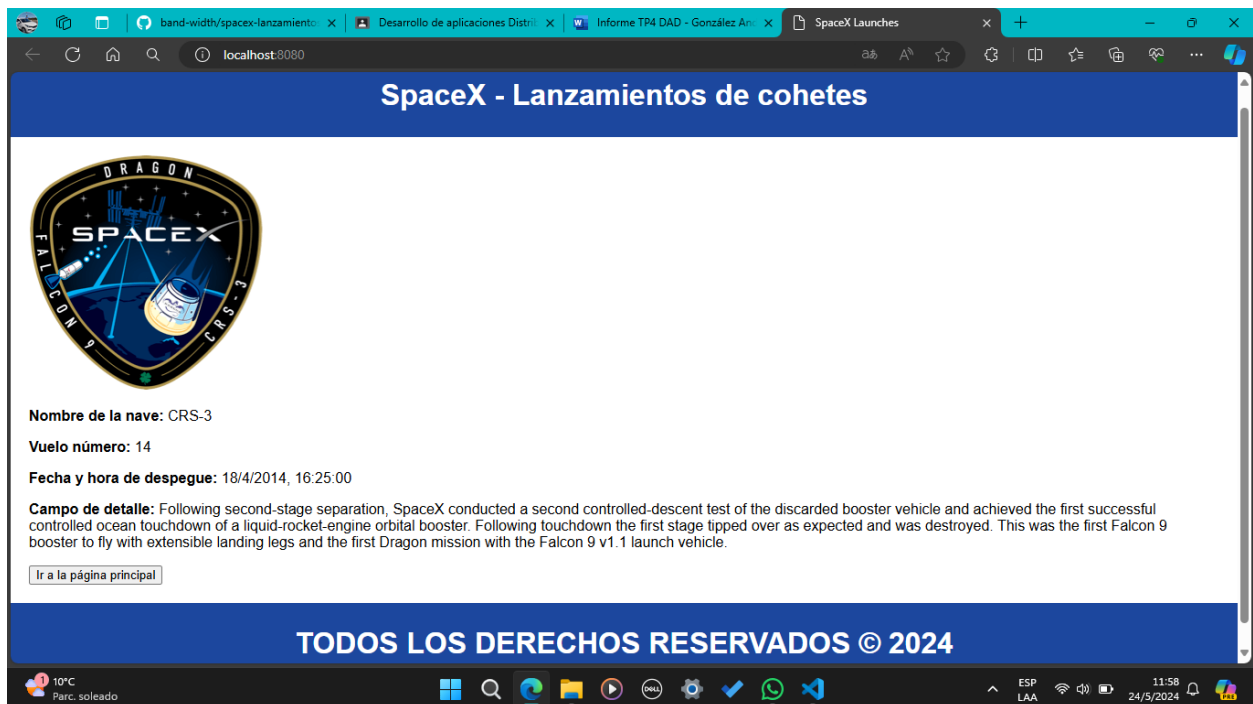
- Vanilla JS
- Webpack
- babel
- css
- GitHub

04 - Secuencia de preparación del proyecto

Inicio del proyecto

- a - Como buena práctica recuerde siempre iniciar el proyecto con “git init”
- b - Luego ejecute “npm init” para inicializar un package.json con su configuración base.
- c - Vea del proyecto anterior SPA que archivos necesita, webpack como principal para el building del mismo.
- d - Respete una arquitectura ordenada de los archivos de desarrollo.

Ahora bien, teniendo como base el código de Rick Y Morty, se procedió a modificar lo siguiente:



- Agregar un header y un footer.
- Replantear la hoja de estilos (styles.css): Se elaboró manualmente una nueva variante, además de reciclar parte de las cosas del .css del proyecto de R&M. Los cambios notorios son en la estructura de la grilla de cartas y en la fuente de la letra.
- Traducir del inglés diversos elementos que se visualizan en la segunda captura de pantalla al clickear en cualquiera de las naves, tales como failures, details, launch name, flight number; para hacerlo más amigable.
- Al estar en la interfaz de las naves, se procedió a poner una línea de código llamada <button> (más específicamente la 45 del index.js) que nos lleva al home de nuestro proyecto.

Esto se debe a que, por alguna razón, el navegador no me permite retornar desde la flecha que está al costado izquierdo de la pantalla; por lo que se decidió a implementar esta medida.