



Discovery Piscine

Célula 3-1

Resumen: En este ejercicio, veremos cómo funciona javascript.

Versión: 2

Índice general

I.	Unas palabras sobre esta Discovery Piscine	2
II.	Introducción	3
III.	Instrucciones generales	4
IV.	Ejercicio 01: Explotar este globo	5
V.	Presentación y evaluación por pares	6

Capítulo I

Unas palabras sobre esta Discovery Piscine

¡Bienvenido!

Vas a comenzar el tercer módulo web de esta Discovery Piscine. Queremos mostrarte cómo es el código que compone el software que utilizas cada día, y al mismo tiempo experimentar el aprendizaje entre pares, un modelo educativo de 42.

La programación implica lógica (no matemáticas). Le proporciona ladrillos elementales, que puedes ensamblar como lo desees. Nunca existe LA solución a un problema. Habrá tu solución, habrá las de cada uno de tus vecinos. Lento o rápido, feo o bonito, si sirve para hacer el trabajo, ¡no hace falta más! Este conjunto de ladrillos constituirá una serie de órdenes (cálculo, visualización, ...) que el ordenador realizará, en el orden que hayas elegido.

En lugar de darte un curso con una sola solución para cada problema, y que probablemente esté anticuado dentro de unos años, hemos optado por ponerte en una situación de aprendizaje entre iguales. Vais a buscar los elementos que os pueden servir para vuestro reto, seleccionar los que realmente son interesantes probándolos y manipulándolos, y crear tu propio programa. Para ello, discute con los demás, intercambiaid vuestros puntos de vista, encontrad nuevas ideas juntos, y finalmente prueba tú mismo para convencerte de que funciona.

La evaluación por pares es un momento clave para descubrir otras formas de hacer las cosas, así como otras cosas que no habías pensado y que podrían estropear tu programa (piensa en tu grado de nerviosismo como un software que se bloquea). Al igual que diferentes clientes no prestan atención a las mismas cosas, cada evaluador será diferente del anterior. Y quién sabe, puede que hagas nuevos conocidos para posteriores colaboraciones.

Al final de esta piscina, no habrás hecho las mismas cosas que los demás participantes, no habrás validado los mismos proyectos, habrás elegido hacer un reto en lugar de otro... ¡y eso es normal! Es una experiencia tanto colectiva como personal. Cada uno se beneficiará de lo que experimente durante este tiempo.

Buena suerte a todos, esperamos que te guste esta experiencia.

Capítulo II

Introducción

Lo que este ejercicio te hará ver:

- Descubrimiento del funcionamiento de una página web.
- Descubrimiento de Javascript.

Capítulo III


Instrucciones generales

A menos que se especifique explícitamente, se aplicarán las siguientes normas durante todos los días de esta Piscine.

- Este enunciado es la única fuente fiable. No confíes en ningún rumor.
- Este enunciado puede actualizarse hasta una hora antes del plazo de entrega.
- Los ejercicios de un enunciado deben realizarse en el orden. Los ejercicios posteriores no serán calificados a menos que todas las anteriores estén perfectamente ejecutados.
- Ten cuidado con los derechos de acceso de tus archivos y carpetas.
- Tus ejercicios serán evaluados por sus compañeros de Piscine.
- Todos los ejercicios del shell deben ejecutarse con `/bin/bash`.
- No debes dejar en tu lugar de trabajo cualquier otro archivo que no sea el solicitado explícitamente en las instrucciones.
- ¿Tienes una pregunta? Pregunta a tu vecino de la izquierda. Si no es así, prueba suerte con tu vecino de la derecha.
- Todas las respuestas técnicas que puedas necesitar están disponibles en el **man** o en Internet.
- Recuerda hablar con los compañeros por el Slack de piscina y ¡también Discord!
- Debes leer los ejemplos detenidamente. Pueden revelar requisitos que no son obvios en la descripción de la tarea.
- ¡Por Thor, por Odín! ¡Usa tu cerebro!!

Capítulo IV

Ejercicio 01: Explotar este globo

	Ejercicio: 01
Explotar este globo	
Directorio de entrega: <i>ex01/</i>	
Archivos a entregar: balloon.html	
Funciones autorizadas: HTML, CSS, JS	

Crear en HTML/CSS un **div** 200px por 200px con un color de fondo rojo. Los bordes serán redondeados para que la forma sea un círculo perfecto y no un cuadrado. Ese **div** será entonces nuestro globo.

Cuando se haga click en el globo, su tamaño crecerá en 10px, manteniendo su forma redonda. Con cada click su color cambiará en el siguiente orden: de rojo a verde, luego azul y de vuelta al rojo.

Normalmente, este tipo de globo es bastante resistente, pero si su tamaño es mayor que 420px explotará y volverá a su tamaño original.

Pequeño detalle adicional, cuando el ratón está en el globo y lo abandona, el tamaño del globo se reduce en 5px (el tamaño del globo no puede ser inferior a 200px) y su color cambia en el orden inverso al mencionado anteriormente.

Capítulo V

Presentación y evaluación por pares

- En la carpeta `discovery_piscine` de la raíz de tu home, cree una nueva carpeta `cell13` y entra en ella.
- A partir de ahora, todos los ejercicios deben estar en la carpeta correcta de entrega. El ejercicio 00 en la carpeta `ex00`, el ejercicio 01 en la carpeta `ex01`, etc ... sigue la lógica.



Ten en cuenta que durante tu defensa todo lo que no esté presente en la carpeta del día no será revisado.