

Sprint 1 - HTML y CSS

Introducción

En este sprint tienes que realizar la **maquetación del sitio web** al que accederán los usuarios que desean obtener información y/o reservar en el Hotel Miranda.

En el apartado de Materiales tienes el diseño detallado de todas las páginas a desarrollar tanto en versión **mobile** como **desktop**. Debes realizar tantas páginas como puedas, pero ten en cuenta que lo esperado es que no puedas terminar todo.

Por lo tanto, deberás **organizar tu tiempo** a lo largo del Training para hacer aquellas páginas que queden pendientes. De esta forma no habrás perdido habilidad con la maqueta cuando lleguen los procesos de selección.

Y recuerda: **mobile first**.

Objetivos del sprint

- Mejorar tus **habilidades de maqueta**.
- Aprender a **estimar tiempos**.
- Aprender a **organizar el trabajo pendiente**.

Despliegue en GitHub

Es obligatorio que subas a GitHub tu código cada día para:

- Que los mentores puedan **revisarlo**.
- **No perder nada** del trabajo realizado.
- Que RRHH tenga **acceso y pueda compartir** la versión más actual de tu portfolio.

Al finalizar este sprint, el proyecto debe estar desplegado y visible a través de una url.

Entregas

Para la reunión de arranque del lunes deberás tener instalado SASS y utilizarlo con un html pequeño que hagas. También deberás probar Swiper [importándolo como CDN](#) (no hace falta instalación).

En la reunión de entrega del viernes debes tener al menos:

- Escribir los estilos de la versión desktop en media queries de 1000px
 - @media only screen and (min-width: 1000px) {}
- Los cuadros grises son imágenes.

- El **100%** de la versión **mobile**.
- El **30%** de la versión **escritorio**.
- El proyecto **desplegado en Github Pages**.

Metodología del sprint

El **viernes anterior** a la semana de sprint se te facilitará el acceso a este documento.

Durante el **fin de semana** debes trabajar en el mismo **revisando toda la documentación y recursos facilitados** y anticipando tantas tareas como puedas de cara a la reunión de arranque del lunes.

En la **reunión de arranque del lunes**, el mentor te explicará todo lo que necesitas saber sobre el proyecto, sobre la tecnología que vas a utilizar y resolverá todas tus dudas sobre el sprint y la forma de enfocararlo.

Este es un sprint de dificultad baja pero que requiere muchas horas de práctica, te recomendamos:

1. **Leer** con detenimiento todas las tareas hasta el final antes de empezar.
2. **Analizar** en detalle todas las páginas del Figma antes de empezar.
3. **Empezar cuanto antes**, eso te ayudará a estimar el tiempo que necesitas.

En la **reunión de seguimiento del miércoles** con el mentor se revisará el estado de tu trabajo y podrás resolver dudas.

En la **reunión de cierre del viernes** presentarás tu trabajo al mentor, se revisará tu código, se resolverán dudas y recibirás recomendaciones de mejora.

Recuerda que tu **mentora de RRHH** estará haciendo un **seguimiento cercano** y evaluando todo tu trabajo. En cualquier momento puedes contar con ella para comunicarnos cualquier duda, incidencia o mejora que estimes oportuna para **maximizar tu rendimiento**.

Metodología de trabajo

El **portavoz del grupo** será el responsable de convocar y liderar la “daily” en la que todos los miembros del grupo compartirán el estatus de su proyecto y las tareas que van a realizar en el día.

Cuando te quedes bloqueado/a durante el desarrollo del proyecto deberás seguir los siguientes pasos:

- Escribir los estilos de la versión desktop en media queries de 1000px
 - @media only screen and (min-width: 1000px) {}
- Los cuadros grises son imágenes.

1. Intentar por tu cuenta al menos 3 formas de solucionarlo y continuar.
2. Si no encuentras una solución, debes compartirlo en Slack con tus compañeros de grupo y debéis encontrar juntos una solución.
3. Si el grupo no encuentra una solución, debes comunicarlo a tu mentora de RRHH para organizar una reunión con el mentor técnico y dar solución a la duda.

Materiales

[Diseños del sitio web para mobile y escritorio en Figma](#)
[Documento Funcional - Proyecto Hotel Miranda](#)

NOTA: Lo que se indica en el Funcional prevalece sobre lo que veas en los diseños. Tienes más información al respecto en el documento funcional.

Tareas

- Crear una carpeta para el proyecto y hacer un git init
- Instalar Sass
 - <https://sass-lang.com/install>
- Escribir el HTML en archivos de .html. Se puede copiar y pegar el HTML de los headers y footers
- La página se puede acceder abriendo el archivo directamente en el navegador o con un servidor local
 - <https://www.npmjs.com/package/http-server> Node
 - <https://www.php.net/manual/en/features.commandline.webserver.php> PHP
- Seguir la metodología de BEM
 - <https://en.bem.info/methodology/css/>
 - <https://joeforshaw.com/blog/writing-scss-with-bem>
- Escribir los estilos en archivos .scss, un archivo por cada 'block' de BEM
- Crear un archivo styles.scss que importa todos los otros archivos .scss
- Compila el archivo styles.scss al archivo styles.css con el comando:

```
sass --watch styles.scss:styles.css
```

- Poner estos estilos en el archivo styles.scss.
 - `html, * { box-sizing: border-box; margin: 0; padding: 0 }`
 - `body { min-width: 320px }`
- Poner esta línea en los elementos <head> de cada página
 - `<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">`
- Escribir los estilos de la versión mobile primero sin un media query.
 - Utilizar la vista mobile de los dev tools para ver la página en un teléfono.
 - Estos estilos deberían funcionar en pantallas más grandes también.
- Escribir los estilos de la versión desktop en media queries de 1000px
 - `@media only screen and (min-width: 1000px) {}`
- Los cuadros grises son imágenes.

- Ir cambiando el tamaño de la pantalla siempre, para ver como se quedan los estilos en pantallas más grandes/pequeñas.
- Utilizar <https://swiperjs.com/> para los sliders.
- Casi nunca queremos utilizar position: absolute, a pesar de que esté en todos los elementos de Figma. No queremos utilizar todo lo que nos da Figma, principalmente queremos los colores, información de la fuente, los márgenes y los iconos.
- Casi nunca queremos poner anchos y alturas fijos en los elementos. Si ocupa una mitad de la pantalla (o su elemento padre) podemos utilizar flex / grid para tener varias columnas.

Recursos adicionales

- Escribir los estilos de la versión desktop en media queries de 1000px
 - @media only screen and (min-width: 1000px) {}
- Los cuadros grises son imágenes.