



Discovery Piscine

Célula 3-3

Resumen: En esta célula, vemos cómo funciona javascript.

Índice general

I.	Unas palabras sobre esta Discovery Piscine	2
II.	Introducción	3
III.	Instrucciones generales	4
IV.	Ejercicio 02 : To do or not to do	5
V.	Presentación y evaluación por pares	6

Capítulo I

Unas palabras sobre esta Discovery Piscine

¡Bienvenido!

Va a comenzar la primera célula de esta Discovery Piscine. Queremos mostrarte qué es el código que compone el software que utilizas cada día, y al mismo mismo tiempo experimentar el aprendizaje entre pares, un modelo educativo de 42.

La programación implica lógica (no matemáticas). Le proporciona ladrillos elementales, que usted que se ensamblan como se desea. 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 darle un curso con una sola solución para cada problema, y que probablemente 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, intercambiad vuestros puntos de vista, encontrad nuevas ideas juntos, y finalmente prueba por ti mismo incluso para convencerte de que funciona.

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

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... que 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 os guste este descubrimiento.

Capítulo II

Introducción

Lo que esta célula le hará ver:

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

Capítulo III


Instrucciones generales

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

- Este enunciado es la única fuente fiable. No te 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.
- Tenga cuidado con los derechos de acceso de sus archivos y carpetas.
- Sus ejercicios serán evaluados por sus compañeros de Piscine.
- Todas los ejercicios del shell deben ejecutarse con `/bin/bash`.
- No debes dejar en su lugar de trabajo cualquier otro archivo que no sea el solicitado explícitamente por las asignaciones.
- ¿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 pueda necesitar están disponibles en el `man` o en Internet.
- Recuerda hablar con los compañeros por el Slack de piscina y ¡también Discord!
- Debe leer los ejemplos con detenimiento. Pueden revelar requisitos que no son obvios en la descripción de la descripción de la tarea.
- ¡Por Thor, por Odín! ¡¡Usa tu cerebro!!

Capítulo IV

Ejercicio 02 : To do or not to do

	Ejercicio: 02
To do or not to do	
Directorio de entrega: <i>ex02/</i>	
Archivos a entregar: <code>index.html</code> , <code>todo.js</code>	
Funciones autorizadas: HTML, CSS, JS	

Para este ejercicio, tendremos que crear una minigestión de tareas locales. El diseño no importa siempre que se respete la estructura presentada a continuación. Sea creativo pero concéntrese prioritariamente en las características.

La lista de tareas será representada por un `div` que tendrá como `id` el valor `"ft_list"`. Este bloque contiene la lista de "TO DO". Cada TO DO está representado por un `div` contenido en el bloque `"ft_list"`. Cuando se crea un TO DO, se coloca en la parte superior de la lista. Usted debe crear el elemento y colocarlo en el lugar correcto (manipulación del DOM).

Debe haber un botón de creación llamado `"New"`. Al hacer clic en él, se abrirá una ventana de texto (ver la función `prompt`) que permitirá al usuario rellenar un nuevo TO DO. Una vez validado si no está vacío debe aparecer en el `div` de la lista.

Para eliminar una tarea pendiente de la lista, basta con hacer clic en ella. A ventana de configuración se abrirá y le preguntará si desea o no eliminar ese TO DO. Si confirma, el TO DO debe desaparecer permanentemente del DOM, no puede ser simplemente escondido.

Pequeña implementación adicional, su lista de cosas por hacer tendrá que ser guardada como una cookie. Si la lista contiene algún TO DO al cerrar el navegador, esta misma lista debe ser cargada y mostrada en `"ft_list"`. Si la(s) cookie(s) no existen, entonces la lista estará en blanco.

Capítulo V

Presentación y evaluación por pares

- En la carpeta `discovery_piscine` de la raíz de su home, cree una nueva carpeta `cell103` y navegue hasta ella.
- A partir de ahora, todos los ejercicios deben estar en la carpeta correcta de renderización. El ejercicio 00 en la carpeta `ex00`, el ejercicio 01 en la carpeta `ex01`, etc ... usted consigue la lógica.



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