

El día de ayer estuve trabajando en mi primer proyecto. Estoy creando un juego de ahorcado. Esta muy bonito el UI sinceramente. Algo que aprendí en todo el path con los cursos fue sobre tipografías, y la que estoy utilizando queda perfecta para un proyecto como este. El proyecto lo estoy desarrollando con React y CSS puro. El día de ayer empecé a crear el layout. Diseñando, perfeccionando, obteniendo colores y demás. De las cosas que me costaron y que me salieron fue utilizar por primera vez la regla @font-family para ingresar la tipografía que estaba predeterminada para el proyecto, el trabajar con la pseudoclase root para los colores predeterminados, el ubicar muy bien cada parte del proyecto en su lugar, igual al de la imagen y una parte de los inputs, en hacer que solo escriba 1 sola letra por cada input (ese lo hice con maxlength). El día de hoy tengo muchas metas que lograr. Una de ellas es validar los inputs para que no puedan escribir numeros ni simbolos, sino que solo letras, la otra es que todas las letras que ingresen si estan en minusculas, que las convierta a mayusculas, voy a trabajar el contenedor de las letras, para cuando le aparezca que esa letra ya la utilizo, voy a hacer la conexión de la API para obtener las letras random y voy a empezar ya a manejar todos los eventos que irá requiriendo el proyecto. Estoy emocionado porque tengo muchos retos que afrontar, algunas cosas las se, otras tengo la noción, otras no se como hacer, pero las voy a investigar, y así es esto, es por eso que estoy aprendiendo y poniendo en práctica todo lo que se y lo que no, en este proyecto para volverme un frontend master. A darle con todo.

El día de ayer seguí trabajando en el primer proyecto. Al principio estuve investigando sobre como se validaba un input, para que solo se ingresaran letras y nada más, pero al analizar como funcionaba el proyecto, me dí cuenta que no se ingresaba ningun valor en ningun input, así que me puse a investigar como se trabajaba con un evento al presionar teclas para cuando el user jugara no tuviera necesidad de tocar ningun input. Estuve practicando y viendo tutoriales de como se trabajaba con ello porque nunca lo había hecho anteriormente y ya le estuve tomando ritmo al asunto. Luego de ello estuve intentando conectarme a la API de WordsApi para obtener las palabras random y así jugar el hangman como se debe, pero me costó porque me pedía el sitio que para tener acceso a la API tenía que añadirle un permiso mediante una API key y demás. Estuve trabajando con una API de Pokemon para practicar y chivo, todo bien, pero a la hora de hacerlo con la de WordsApi, me daba error y no obtenía ninguna palabra. El día de hoy estaré trabajando en los eventos y en la conexión. Espero avanzar lo suficiente para el jueves terminar los últimos detalles y entregar un proyecto de calidad. Así que a seguir dandole con todo.

El día de ayer trabajando en el primer proyecto, estuve desarrollando 2 componentes importantes. Uno de ellos: el demostrar las letras en cada container si el usuario ha acertado con la letra que pertenece a la palabra desconocida, con su estilo indicado y el otro fue el acumulador de las letras que el usuario va tocando hasta que el se acaba todas las letras, con su estilo indicado. En lo que me he estancado por el momento es el saber conectar los componentes para que al momento de importar el evento del onkeypress, tenga acción en los 2 componentes antes mencionados y en el tercero, que sería, si la persona se equivoca, que el hangman component vaya aumentando su perder, hasta que llegue a la última imagen y esta tire la pantalla GameOver. El día de hoy seguiré trabajando en ello y en la conexión de la API. Ayer utilicé una técnica en la cual iba escribiendo lo que me faltaba por hacer en un cuaderno e iba especificando lo que tenía que desarrollar para no perder la idea al momento de llegar a crearlo. Ayer por la noche me quedé leyendo la documentación para seguir comprendiendo React y así también despejar la mente del proyecto y esclarecer ideas. Así que a seguir dándole con todos los power, la presión y el tiempo.

El día de ayer, trabajando en el proyecto 1, estuve enfocado en 2 componentes, la conexión de la API y las imágenes del hangman. Al principio con lo de la conexión de la API, no podía acceder a la API, porque no estaba suscrito a su servicio y yo pensaba que era porque necesitaba la API Key jeje, pero me gustó porque sabía que estaba haciendo bien la conexión al practicarlo con la pokeapi y obtenía los pokemones. Luego de ello estuve trabajando en las screens GameOver y FinishedGame y ya para finalizar, estuve trabajando en el componente Hangman, para obtener las imágenes de cada parte del juego. El día de hoy debo entregar el proyecto. Me siento entre bien e inseguro porque lo que menos me ha alcanzado es el tiempo y he hecho las cosas que sé, que he aprendido y que sé manejar. Trataré de terminarlo si o si, para poder entregarlo a tiempo y todo bien hecho. Así que ha seguir dándole con todo.

El día viernes, sábado y domingo, estuve trabajando en el proyecto 1. Desde el lunes que me asignaron el proyecto me sentía listo y capaz de realizarlo y pensaba que iba a haber ningún problema con el desarrollo del proyecto, pero al llegar a miércoles, para entregarlo viernes, fué que sentí que me faltaba algo para poder finalizarlo. Empecé a leer la documentación poco a poco y me fui dando cuenta que estaba haciendo un proyecto estático, sin vida, solo era vista, y necesitaba hacerlo dinámico, interactivo y ya no pude realizar la entrega el día viernes. Cesar entonces me dejó como día de entrega el martes 20 de julio. El día sábado estuve leyendo la documentación de React y termine toda la parte de Main Concepts. Fué tan satisfactorio poder al fin entenderle a los class components, como es la dinámica y lógica de estos y el porqué de ahí sale la idea de la creación de Hooks, para function components. Luego de ello en la parte de Hooks, estuve estudiando a fondo el useState y el useEffect y comprendidos completamente están ya. El día de hoy terminaré el proyecto. Ya logré manejar el evento al tocar una tecla para conocer la letra que el user ha tecleado y guardar esa tecla en una variable, ya sé para que sirve el estado, como se maneja en class y functional components, ya se para que sirven las props, sigo aprendiendo como se maneja el side effect y sinceramente ahorita ya estoy listo completamente para finiquitar el proyecto. Así que aquí estoy, a terminarlo y emplear todo el conocimiento adquirido.