

# Entorno cliente Caso Práctico U2

## 1. Introducción

El objetivo de este informe es detallar un poco más el proceso creativo que he pensado detrás del proyecto.

Como se especifican en las instrucciones, en este proyecto desarrollo una página web interactiva para un cliente de restauración y comida rápida. Además, el desarrollo incluye características de pruebas unitarias en la parte de Javascript y documentación generada con JSDoc tras instalar Node.js en mi equipo.

## 2. Estructura y diseño

### HTML

La estructura HTML en realidad es muy sencilla, tan solo quería priorizar una jerarquía adecuada. Introduzco cada categoría de productos dentro de secciones con subtítulos para las categorías(<h2>) divididos a su vez en tres párrafos que permanecen ocultos hasta hacer click en ellos.

### CSS

El diseño CSS utiliza selectores específicos para cada categoría, principalmente para tener una consistencia visual. Utilizo estilos distintivos como bordes y fondos para las secciones, y animaciones sutiles, como comento en el propio código.

### JavaScript

Expando más sobre esto en el JSDoc, en la carpeta 'out' (generada por defecto). Aquí está la base de la interactividad con la página, tengo distintos métodos, incluyendo para pruebas unitarias, aunque las principales funcionalidades son:

- **Expandir categorías:** Al hacer clic en el encabezado, se muestra u oculta la lista de productos con una animación.
- **Mensajes emergentes:** Los productos destacados incluyen animaciones de hover para captar la atención del usuario y un mensaje emergente al hacer clic.
- Utilizo JSDoc para agregar descripciones claras de funciones, parámetros y valores de retorno.

## 5. Capturas

