

Rick and Morty API

Jose Ramón Serralvo Rojo

Agradecimientos

Gracias al equipo docente y al resto de grupos por su apoyo y asesoramiento durante el desarrollo del proyecto.

Introducción

En el presente proyecto se va a intentar desarrollar una página web en JavaScript utilizando la API de Rick and Morty, el cual va a mostrar información sobre la serie.

Objetivos

Los objetivos de este proyecto se dividen en objetivos generales y objetivos específicos. A continuación, se exponen los distintos objetivos generales juntos con sus correspondientes objetivos específicos.

- Requisitos generales.
 - Crear en *Postman* una recopilación de peticiones realizadas.
 - Usar *Axios* para realizar varias peticiones en paralelo.
 - Escribir el código y los comentarios en inglés.
 - Borrar todos los archivos no utilizados.
 - Uso de *Git* y *Github*.
 - Usar solo un archivo HTML.
 - Organizar los archivos CSS.
 - Todos los *inputs* y *buttons* tienen que medir como mínimo 44x44.
 - Aplicar la correcta semántica de *HTML5*.
- Mostrar diferentes tipos de información.
 - Lista con los episodios.
 - Personajes que aparecen en cada episodio.
 - Localización con sus personajes correspondientes.

Metodología

A continuación, se expone el conjunto de procedimientos a seguir para la consecución de los objetivos antes definidos.

- **Tareas.**

Las tareas se definen el primer día, haciendo una división clara de las partes del proyecto para poder afrontarlo de forma ordenada.

La asignación de tareas se hace de manera escalonada para poder tener siempre un avance continuo y metódico.

- **Escritura de código.**

Para la escritura de código se decide utilizar *Visual Studio Code*, ya que conozco bien sus funcionalidades, además de permitir la implementación de la herramienta de control de versiones *Git*.

Desarrollo del proyecto

Log diario

A continuación, se desarrolla el log diario, dividido por los días en los que se ha estado trabajando en el proyecto, incluyendo en cada día las tareas realizadas.

- Viernes 22 de enero de 2021: el primer día lo dediqué en su totalidad a la organización del proyecto, analizando como sería la implantación del patrón FLUX en él. A la tarde, me centré en cómo sería la visual.
- Lunes 25 de enero de 2021: al inicio de la segunda jornada empecé a maquetar la información a mostrar. Al final de la jornada, tenía una primera versión de la página web, en la cual ya mostraba la lista de episodios y los personajes de cada uno de ellos.
- Martes 26 de diciembre de 2021: durante toda la jornada desarrollé todas las funcionalidades, hasta completarlas. Obteniendo así la página web terminada.
- Miércoles 27 de enero de 2021: al inicio de la tercera jornada, desarrollé la documentación necesaria.

Resultados obtenidos

Los resultados obtenidos del desarrollo del proyecto fueron los esperados. Se cumplió con los objetivos mínimos, así como con la mayoría de los extras. Es por ello por lo que se puede afirmar que he desarrollado una página de la cual me siento satisfecho, basado en un solo archivo *HTML*, en el que el código se inyecta de forma dinámica. Esta página es responsive, está creada con una implantación del patrón FLUX, es compatible con las últimas versiones de *Google Chrome*, *Mozilla Firefox* y *Safari*.

De la misma forma, se puede afirmar que se han trazado los pasos necesarios para la conexión con la API y mostrar la información requerida en cada momento.

Lecciones aprendidas

- Uso y práctica de *media query*.
- Uso de la etiqueta canvas.
- Reemplazo de imágenes de forma dinámica con *JavaScript*.
- Ajuste de contenido de una página con *media query*.
- Aplicación del patrón FLUX.
- Inyección de código *HTML* en *JavaScript*.
- Utilización de Postman.
- Utilización de Axios.
- Utilización de una API HATEOAS.
- Utilización de CSS.
- Cambiar el *DOM* de *HTML* con *JavaScript*.
- Utilización de objetos.

Problemas encontrados

- Rotación de imágenes en CANVAS.

Conclusiones

En conclusión, he realizado un proyecto bastante completo, cumpliendo con los objetivos que nos marcamos desde un principio. Cabe destacar que el proyecto, intenta sobre todo tener un gran diseño e interfaz para permitir el disfrute del usuario.