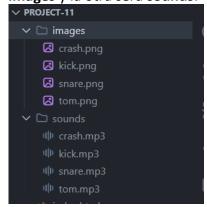
Drum kits



Vamos a realizar un Drum Kit que nos permita al momento de presionar uno de los elementos que suene tan cual fuera una batería. Para ello iniciamos con nuestro HTML básico:

Vamos a crear dos carpetas que contendrán los elementos que vamos a utilizar, una se llamará **images** y la otra será **sounds**:





Ahora realizaremos nuestro css:

```
.btn {
border: none;
padding: 30px 50px;
margin: 10px;
background-color: white;
font-size: 20px;
min-width: 200px;
border-radius: 10px;
box-shadow: 4px 4px 8px rgba(0, 0, 0, 0.3), -4px -4px 8px rgba(0, 0, 0.3);
cursor: pointer;
text-shadow: 2px 2px 4px rgba(0, 0, 0, 0.3);
font-weight: 500;
text-transform: capitalize;
background-size: cover;
background-repeat: no-repeat;
background-size: 105%;
```



Y por último nuestro queridísimo JS:

```
Js index.js X
     const kits = ["kick","tom","crash","snare"];
     const containerEl = document.querySelector(".container")
     kits.forEach((kit)⇒{
        const btnEl = document.createElement("button");
         btnEl.classList.add("btn");
         containerEl.appendChild(btnEl);
        btnEl.innerText = kit
        btnEl.style.backgroundImage = `url(images/${kit}.png)`
         const audioEl = document.createElement("audio");
         audioEl.src = `sounds/${kit}.mp3`;
         containerEl.appendChild(audioEl);
         btnEl.addEventListener("click",()⇒{
           audioEl.play()
         document.addEventListener("keydown",(e)⇒{
             if(e.key \equiv kit.slice(0,1)){}
                 audioEl.play();
                 btnEl.style.transform = "scale(0.9)";
             setTimeout(() \Rightarrow \{
                 btnEl.style.transform = "scale(1)";
     });
```

- 1. Se define una matriz llamada **kits** que contiene los nombres de diferentes sonidos (por ejemplo, "kick", "tom", "crash", "snare").
- 2. Se selecciona un elemento del DOM con la clase "container" utilizando document.querySelector(".container") y se almacena en la variable containerEl.
- 3. Se utiliza el método forEach para iterar sobre cada elemento en la matriz kits.
- 4. Dentro del bucle **forEach**, se crea un nuevo elemento de botón (**<button>**) utilizando **document.createElement("button")** y se almacena en la variable **btnEl**.
- 5. Se agrega la clase "btn" al elemento de botón utilizando btnEl.classList.add("btn").
- 6. El elemento de botón se agrega como hijo del elemento de contenedor utilizando containerEl.appendChild(btnEl).
- 7. Se establece el texto del botón como el valor actual de **kit** utilizando **btnEl.innerText** = **kit**.
- 8. Se establece la propiedad **backgroundImage** del botón para mostrar una imagen utilizando una plantilla de cadena y la ruta de la imagen específica para cada **kit**.
- Se crea un nuevo elemento de audio (<audio>) utilizando document.createElement("audio") y se almacena en la variable audioEl.
- 10. Se establece la propiedad **src** del elemento de audio para el archivo de sonido específico utilizando una plantilla de cadena y la ruta del archivo de sonido correspondiente a cada **kit**.
- 11. El elemento de audio se agrega como hijo del elemento de contenedor utilizando containerEl.appendChild(audioEl).



- 12. Se agrega un evento de clic al botón (btnEl.addEventListener("click", ...)) que reproduce el sonido correspondiente cuando se hace clic en él utilizando audioEl.play().
- 13. Se agrega un evento de escucha al documento (document.addEventListener("keydown", ...)) que se activa cuando se presiona una tecla en el teclado.
- 14. Dentro del evento de escucha del teclado, se verifica si la tecla presionada es igual a la primera letra del nombre del **kit** actual utilizando **e.key === kit.slice(0,1)**.
- 15. Si la tecla coincide, se reproduce el sonido correspondiente utilizando **audioEl.play()** y se aplica una transformación de escala al botón para darle una animación visual.
- 16. Después de un tiempo determinado (100 ms), se restablece la transformación de escala del botón a su valor original utilizando **setTimeout()**.

En resumen, este código crea botones interactivos que reproducen sonidos cuando se hace clic en ellos o se presiona una tecla específica en el teclado. Cada botón corresponde a un sonido diferente y las imágenes y archivos de sonido se cargan dinámicamente según el nombre del sonido.

