

Eventos de Rotación

Una vez probados los eventos de rotación, vamos a crear una nueva web que tan sólo contendrá un DIV rectangular con un color de fondo. Para ello crea un repositorio en GitHub, linkalo con tu repositorio en local y actívale Pages, de modo que cada cambio que quieras probar, haces un push y ya puedes acceder a la web a través de tu móvil.

1. En primer lugar debes capturar los eventos de rotación y utilizando el ángulo alpha obtenido, debes girar el div (debe girar pues a la vez que giras tu móvil). Para ello no tienes más que usar las transformaciones mediante CSS (https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/CSS_Transforms/Using_CSS_transforms). La idea es pues cada vez que obtengo un nuevo ángulo (salta el evento) aplicar ese angulo mediante transformación al DIV:

```
document.getElementById("myDIV").style.transform = "rotate(7deg)";
```

Por tanto, es tan sólo cambiar el 7 del ejemplo anterior por el ángulo obtenido.

2. Una vez consigas rotar el DIV intenta aplicar transformaciones en 3D usando los 3 ángulos. Para ello puedes basarte en el siguiente tutorial: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Guide/Events/Using_device_orientation_with_3D_transforms
3. Por último aplica todo lo anterior creando una galería de imágenes. Para ello, prepara en la carpeta de tu proyecto un número de imágenes numeradas como 1.jpg, 2.jpg, etc... Nuestra galería de imágenes mostrará tan sólo una imagen y dos botones para pasar a la anterior y posterior. Cuando lleguemos a los límites (imagen 1 o imagen última) desactivaremos el botón que corresponda (siguiente o anterior). Para cambiar la imagen a mostrar sólo deberemos hacer `document.getElementById("idTagImg").src=numImagen+".jpg"` Una vez conseguido esto, utiliza la librería Hammer.js para pasar las imágenes con el gesture panright y panleft. Por último, añade eventos de rotación para deformar la imagen.