



Enunciado 5

“Takezo yacía entre los cadáveres, que se contaban por millares. «El mundo entero se ha vuelto loco —pensó nebulosamente—. Un hombre podría compararse a una hoja muerta arrastrada por la brisa otoñal.» Él mismo parecía uno de aquellos cuerpos sin vida que le rodeaban.” Musashi. La leyenda del samurai - Eiji Yoshikawa. 2009.

Pero, aun así, aquí seguimos a un paso de terminar y de culminar con este gran reto que fue el 2021, y con seguridad, estamos varios pasos adelante de lo que fuimos, sabíamos o creíamos conocer en abril. Tal vez todavía nos asuste enfrentarnos a nuevos proyectos y necesitamos de un tiempo para codificar solos con más confianza, sin embargo, llegamos hasta aquí, al último reto.

Vamos a completar las últimas pruebas de la aplicación, gracias al trabajo que han realizado las pruebas anteriores han salido exitosas y solo nos restan unas pocas para finalizar.

Para finalizar ya conocen el contexto del reto anterior, entonces listemos las pruebas que al equipo de iMaster aún le fallan:

- El componente **HeroScreen** debe leer de la URL el parámetro **heroeld**, al lanzar la aplicación se obtiene un error de que la variable heroeld no está definida, al parecer se hace necesaria la desestructuración de este elemento del resultado obtenido al llamar al **custom** hook del router **useParams()**.
- En el mismo componente **HeroScreen**, hay un botón llamado Regresar, este botón debería llevar al usuario a la pantalla anterior (-1), pero no tiene vinculación con un manejador (**handle**), se quitó porque cuando se tenía el botón solo recargaba la página.
- Para el caso en el que el usuario intente acceder a un héroe que no existe, el **HeroScreen** hacía una validación y retornaba un componente **<Navigate**



`to="">` propio del **react-router-dom**, pero aunque la condición existe, la condición no esta retornando el componente, solo lo invoca.

- En el componente LoginScreen el botón Login no esta funcionando, debería tener un **handleLogin** que ejecuta el **dispatch** del **action** que envía el objeto de tipo login.
- En las pruebas esperamos a un usuario con **name** 'Archivaldo', pero el objeto enviado en el **payload** del **action** no parecer estar correcto.
- El equipo de iMaster decidió guardar la última ruta visitada por el usuario en el **localStorage**, por defecto, cuando no se tenga una ruta, el aplicativo debe viajar a **'/marvel'**, pero está llevando a **'/dc'**.
- El componente SearchScreen, debe mostrar un alerta **danger** cuando no encuentre resultados y una alerta **info** por defecto, pero siempre muestra una alerta **success** que no corresponde con lo solicitado.
- En la Navbar se debe mostrar el nombre del usuario con la clase text-info, pero no se visualiza ni con ese color de texto ni con algún otro. Al parecer falta un **user.name** en el **span** junto al botón de **logout**.
- Finalmente nos encontramos con el botón **logout** sin manejador, lo que no nos deja salir de la aplicación.

Su tarea, como ya se debe imaginar, es corregir dichos errores y levantar nuevamente el aplicativo.

El equipo de iMaster envía unas capturas de como se vería el aplicativo funcionando correctamente:



Login

Login

Ilustración 1 Login funcionando

Asociaciones Marvel DC Search Archivaldo Logout

MarvelScreen











 <p>Spider Man Peter Parker Amazing Fantasy #15 Más...</p>	 <p>Captain America Steve Rogers Captain America Comics #1 Más...</p>	 <p>Iron Man Tony Stark Tales of Suspense #39 Más...</p>
 <p>Thor Thor Odinson Journey into Mystery #83 Más...</p>	 <p>Hulk Bruce Banner The Incredible Hulk #1 Más...</p>	 <p>Wolverine James Howlett The Incredible Hulk #180 Más...</p>
 <p>Daredevil Matthew Michael Murdock Daredevil #1 Más...</p>	 <p>Hawkeye Clinton Francis Barton Tales of Suspense #57 Más...</p>	 <p>Cyclops Scott Summers X-Men #1 Más...</p>
 <p>Silver Surfer Norrin Radd The Fantastic Four #48 Más...</p>		

Ilustración 2 Marvel Screen List

DCScreen




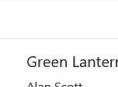

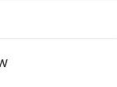


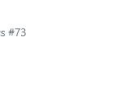

 <p>Batman Bruce Wayne</p> <p>Detective Comics #27</p> <p>Más...</p>	 <p>Superman Kal-El</p> <p>Action Comics #1</p> <p>Más...</p>	 <p>Flash Jay Garrick</p> <p>Jay Garrick, Barry Allen, Wally West, Bart Allen</p> <p>Flash Comics #1</p> <p>Más...</p>
 <p>Green Lantern Alan Scott</p> <p>Alan Scott, Hal Jordan, Guy Gardner, John Stewart, Kyle Raynor, Jade, Sinestro, Simon Baz</p> <p>All-American Comics #16</p> <p>Más...</p>	 <p>Green Arrow Oliver Queen</p> <p>More Fun Comics #73</p> <p>Más...</p>	 <p>Wonder Woman Princess Diana</p> <p>All Star Comics #8</p> <p>Más...</p>
 <p>Martian Manhunter J'onn J'onzz</p> <p>Martian Manhunter</p> <p>Detective Comics #225</p> <p>Más...</p>	 <p>Robin/Nightwing Dick Grayson</p> <p>Detective Comics #38</p> <p>Más...</p>	 <p>Blue Beetle Dan Garrett</p> <p>Dan Garrett, Ted Kord, Jaime Reyes</p> <p>Mystery Men Comics #1</p> <p>Más...</p>
 <p>Black Canary Dinah Drake</p> <p>Dinah Drake, Dinah Lance</p> <p>Flash Comics #86</p> <p>Más...</p>		

Ilustración 3 DC Screen List

A screenshot of a web browser window. The address bar shows 'localhost:3000/search?q=batman'. The page has a dark header with 'sociaciones' and 'Marvel DC Search' on the left, and 'Archivaldo' and 'Logout' on the right. The main content area is titled 'Búsquedas' and is divided into two columns. The left column, 'Buscar', contains a search bar with 'batman' and a 'Buscar...' button. The right column, 'Resultados', displays a comic book cover for 'Batman: Detective Comics #27' with the text 'Batman Bruce Wayne' and a 'Más...' link.

Ilustración 4 Search Screen Batman query



Wonder Woman

Alter ego: Princess Diana

Publisher: DC Comics

First Appearance: All Star Comics #8

Characters

Princess Diana

[Regresar](#)

Ilustración 5 Hero Screen Wonder Woman

Al igual que con nuestros proyectos anteriores, tenemos algunas herramientas a nuestro favor y algunos requerimientos que debemos cumplir/installar para poder ejecutar el proyecto.

1. Debe contar con Node.js instalado en su equipo, para ello solo requiere ir al sitio oficial (<https://nodejs.org/es/>) y seleccionar el paquete que se ajuste a su máquina. La interventoría recomendó utilizar la versión LTS.
2. Verifique la instalación de Node.js escribiendo en su terminal **node -v**.
3. Una vez todo correcto, puede descomprimir el paquete de código que se le ha enviado y almacenarlo en una carpeta nombrada con su documento de identidad, todos los documentos son necesarios, no olvide incluir ninguno.
4. Con la carpeta nombrada correctamente, abra el proyecto con el editor de código de su preferencia, debe visualizar una estructura como la siguiente:

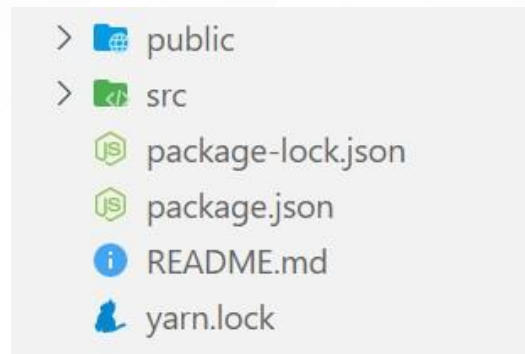


Ilustración 6 Estructura del proyecto

5. Ahora ya está listo para ejecutar el proyecto, para ello debe abrir una terminal dentro de la carpeta del proyecto y ejecutar el comando ***npm install***.
6. Si todo está correcto, deberá tener una nueva carpeta llamada ***"node_modules"***.
7. Recuerde que cuando crean que ya cumple con todos los puntos solicitados, puede ejecutar el validador, para hacerlo debe abrir una terminal dentro de la carpeta del proyecto y ejecutar el comando ***npm run test***.
8. Ahora solo resta comprimir el proyecto y enviarlo a la plataforma.
9. Antes de comprimir la carpeta nombrada con su número de documento de identidad, donde se encuentran todos los archivos, debe eliminar la carpeta ***"node_modules"*** del proyecto.
10. Ahora ya puede crear su archivo comprimido, el único formato permitido es ***.zip***.
11. El archivo comprimido ***.zip*** debe conservar como nombre su número de documento de identidad para proceder a la carga en la plataforma.
12. Finalmente siga las instrucciones de la plataforma para recibir una evaluación.

Recuerde que el reto puede ser subido por un único integrante del equipo, indicando el número de documento de identidad de los demás compañeros que hayan trabajado en el proyecto, separados por comas y sin puntos u otra clase de separadores, ej.



1111111,2222222,33333333,4444444

La carpeta del proyecto debe ser nombrada solo con el número de documento de identidad del usuario que hace la carga a la plataforma así la presente por todo su equipo, ej.

