

Desafío Programadora de Encuestas Cadem

Para el proyecto se utilizó HTML5, CSS3, JavaScript, React.js, Bootstrap jQuery y Popper. Además de elegir el componente funcional para importar los componentes, props, estilos y funciones.

flux.js

Archivo javascript que contiene el State que almacena la información en las variables name, age, marca y respuesta. Además de tener actions que son las funciones usadas en diferentes componentes explicadas anteriormente.

App.js

Almacena las rutas (Route) para acceder a cada componente escribiendo la dirección exacta (exact path) para evitar errores, importandolos además del CSS, BrowserRouter y Switch

Todos las vistas tienen el mismo formato, con un título, el logo de cadem, el progreso de la encuesta (cuántas preguntas lleva y cuántas faltan).

A continuación se describe cada componente

Home.js

La página parte con un **Home** que muestra un botón que al hacer clic redirecciona a la pregunta 1 y así iniciar la encuesta.

Pregunta1.js

Se pregunta el nombre del encuestado que debe escribir en el **input**. El string del input se guarda en la variable **name** (en el store del flux.js) El **botón “siguiente”** está con un renderizado condicional que se habilita si se escribe con letras el input, además de contar con el **botón “volver”** que utiliza la función goBack de history para regresar a la página anterior (este botón tiene la misma función en los componentes que se usó).

Pregunta2.js

Se pregunta la edad con el nombre de la variable **name**. El string del input se guarda en la variable **age** (en el store del flux.js). Este input solo permite agregar números. El **botón**

“siguiente” está con renderizado condicional de la variable edad que no esté vacía. El botón “volver” es igual que la pregunta 1.

Pregunta3.js

Se pregunta por cuáles de las siguientes marcas el encuestado conoce con 3 opciones de marcas (adidas, nike y puma) y se pregunta cuál o cuáles conoce el encuestado. Se puede elegir 1, 2 o las 3 opciones ya que están creados con `type="checkbox"` que permite elegir más de una opción.

Cada opción cuenta con `onClick={ (e) => { actions.cambiarCheckbox(e) } }` que llama a la función creada en actions del flux.js que le da un valor asignado en el input y lo agrega a como un objeto a la variable **marca** sin sobrescribir las opciones y elimina una opción elegida si se desactiva el checkbox.

El botón “siguiente” está renderizado con la condición que se elija por lo menos 1 marca para habilitarse y pasar a la siguiente pregunta.

El botón “volver” tiene las mismas funciones que en la pregunta 1 y 2.

Pregunta 4

Este componente está dividido en dos partes: Pregunta4a y Pregunta 4.

la Pregunta 4a contiene las opciones para que el encuestado seleccione cómo le parece cada marca seleccionada en la pregunta 3 (buena, ni buena ni mala, mala). Sólo se puede elegir una opción de marca ya que está hecho con `type="radio"`, validando que sólo se elija 1 opción por marca.

Por renderizado condicional, se pide evaluar cada marca por separado según el valor guardado en **marca** para ser evaluarlas cada una por separado, guardando cada respuesta por `onClick={ (e) => { actions.cambiarRespuesta(e) } }`. que almacena la respuesta de cada marca según el valor de la respuesta (buena, ni buena ni mala, mala) en la variable **respuesta** del store en flux.js al hacer click en el input.

La Pregunta4 contiene un formulario que importa y hace un mapeo de Pregunta4a dando sólo las marcas elegidas en la pregunta 3 de para evaluarlas.

El botón **Finalizar** tiene renderizado condicional que se habilita cuando la cantidad de marcas elegidas (valores guardados en la variable **marca** del store en flux.js) es igual a la cantidad de respuestas elegidas (valores guardados en la variable **respuesta** del store en flux.js), si no se completan el botón está deshabilitado.

Finalizar

Entrega un mensaje por evaluar la encuesta y en **console** están las **respuestas** del encuestado. (nombre, edad, marcas seleccionadas y valoración de las elegidas)

Cuenta con un botón para completar de nuevo la encuesta que reenvía al **Home**.

PRINCIPALES DESAFÍOS

Hacer la renderización del botón finalizar para habilitarlo y así poder mostrar los resultados en consola.

MEJORAS

Hacer la página responsiva y así poder completar la encuesta desde cualquier dispositivo.

Agregar más marcas a las opciones

Agregar preguntas por ejemplo, saber donde vive el encuestado, su sueldo promedio como el de su grupo familiar, cuántas personas viven en con él/ella para tener una caracterización más completa del usuario y así poder destinar otras encuestas por ser grupo objetivo.

Pedir el mail del encuestado para seguir en contacto y poder realizarle otras encuestas.