

ACÀMICA

Agenda

Daily

Programo: Eventos

Buenas prácticas

Break

Programamos: Armar estructura

Programan: Javascript al wireframe (Parte 2)

Cierre



Eventos

Hoy vamos a capturar las interacciones que genere el usuario en nuestras aplicaciones para poder asignarles una función para que realice los comportamientos que deseamos.

Daily



Daily



Sincronizando...

Bitácora



¿Cómo te ha ido?
¿Obstáculos?
¿Cómo seguimos?

Challenge



¿Cómo te ha ido?
¿Obstáculos?
¿Cómo seguimos?

Eventos



Eventos

Cada interacción de los usuarios en nuestras aplicaciones —como mover el mouse, presionar una tecla o hacer click en un botón— **producen un evento.**

Javascript nos permite ‘escuchar’ cada uno de los eventos y aplicar una acción.

De esta manera podemos capturar cualquier interacción y hacer que nuestra aplicación reaccione a ellas.



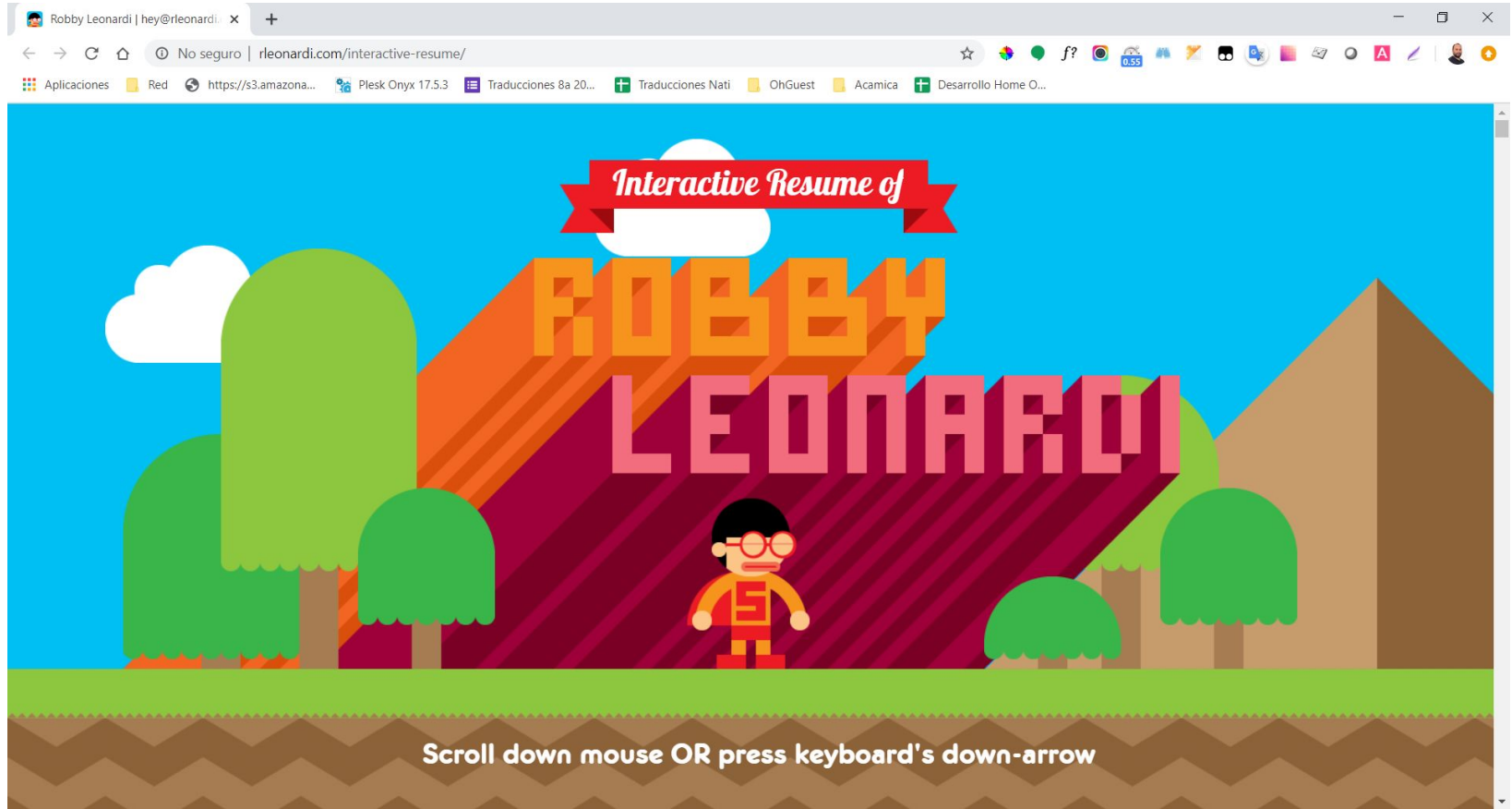
Eventos

Sigue estos pasos para trabajar con eventos.

1. Selecciona un nodo
2. Utiliza el método `addEventListener`
3. El primer parámetro es el evento que quieras escuchar, como por ejemplo `click` o `mouseover`
4. Aplica un callback (función) que se ejecutará cuando suceda



Observa las interacciones del mouse en [esta página](https://rleonardi.com/interactive-resume/).



Programo

mentores/as



Programo

Veamos en vivo cómo trabajar con eventos en Javascript.



Buenas prácticas



Sé prudente en el uso de listener

Sé lo más específico posible en el nodo donde quieres escuchar los eventos.

Escuchar eventos sobre el body puede darte mucho alcance, pero podría producirte un dolor de cabeza y que se disparen más de un callback para una determinada interacción.

A close-up photograph of a white ceramic cup filled with a latte. The surface of the milk is decorated with intricate latte art, featuring a central heart shape surrounded by concentric, wavy lines. The cup is placed on a matching white saucer. In the background, a white napkin and a silver spoon are visible, though they are out of focus. The overall lighting is soft and even.

¡BREAK!

Programamos

todos/as



JAVASCRIPT

Programamos

Programemos la siguiente estructura:

Crea un input de texto con un botón al lado.

Al presionar el botón o un enter escribe el contenido del input en un ``

Añade un nuevo `` con cada enter del usuario.

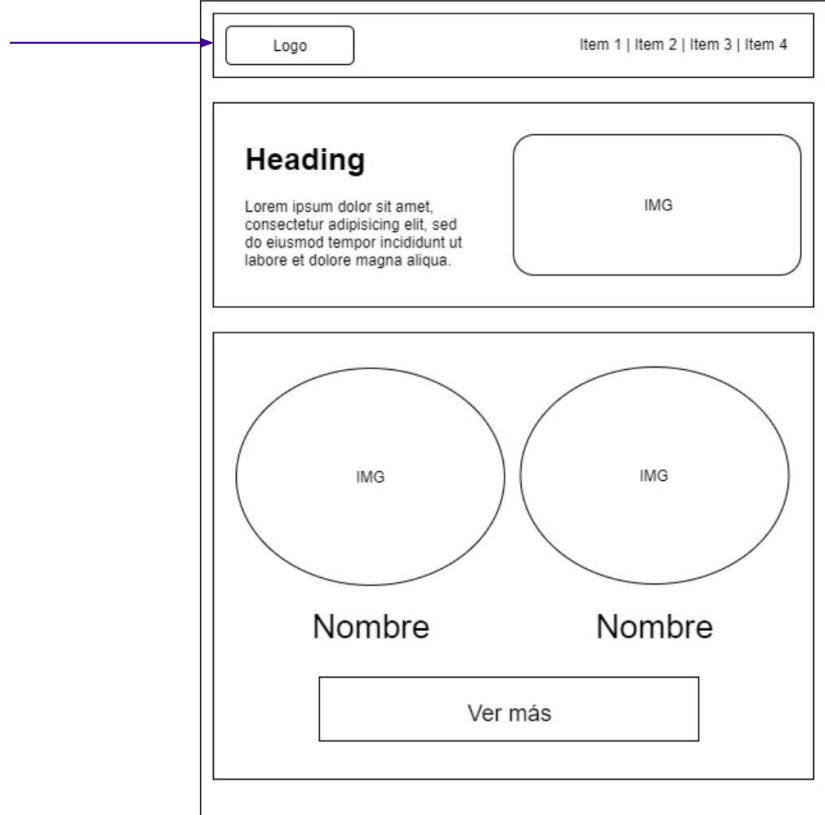
Programan

estudiantes



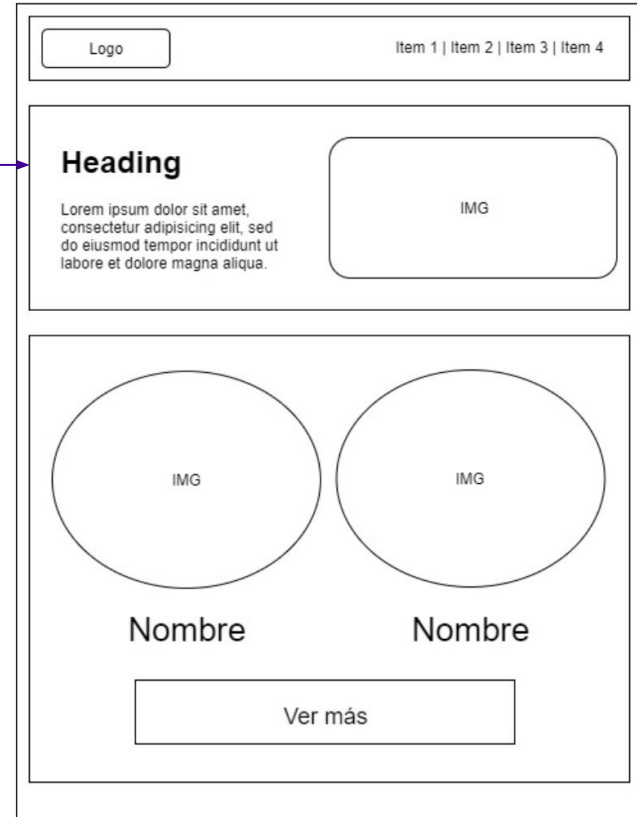
Resalta el logo

Al pasar por encima del logo con el mouse crea un borde con sobre él. Añade una clase con el mouseover y quitala con el mouseout.



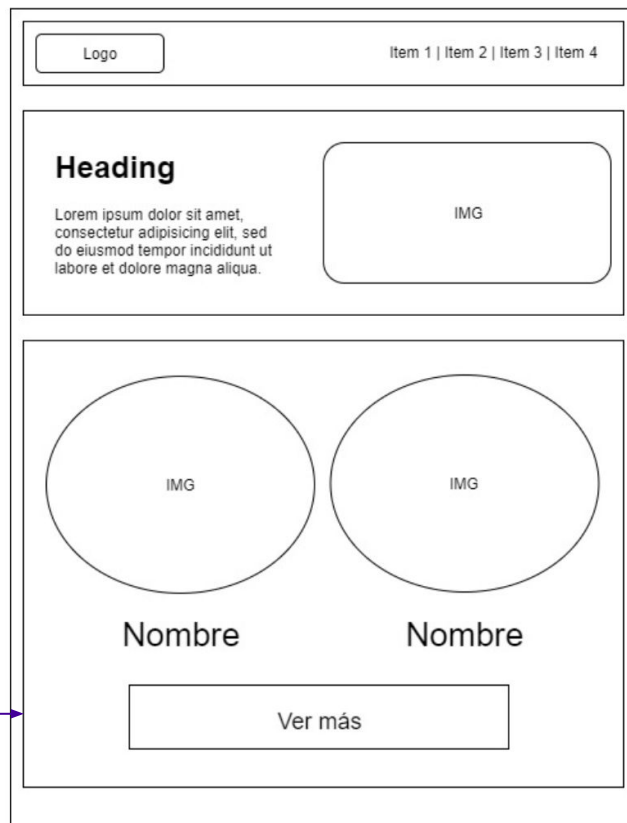
Reemplazar el título

- Con el click en el título pide al usuario que ingrese un texto a través de prompt.
- Reemplaza el título existente por el que ingresó el usuario.
- Almacena el título ingresado en el local storage
- Muestra siempre el último título ingresado (reinicia el navegador para probar)



Ver más

Duplica la fila de de 2 imágenes y 2 nombres con el click en 'Ver más'.



Para la próxima

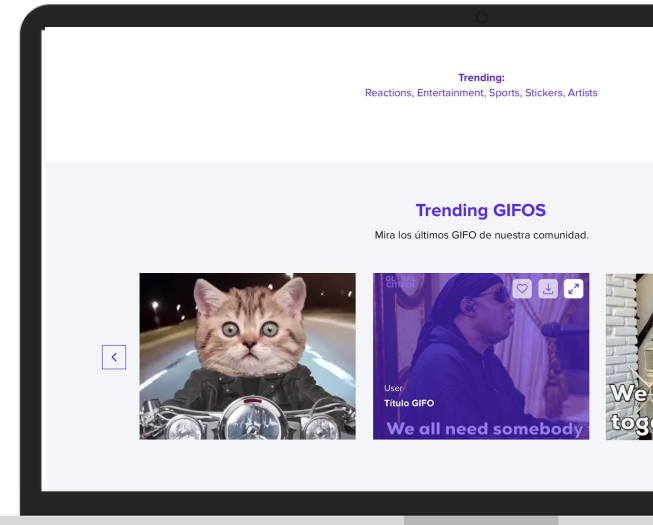
- 1) Termina el ejercicio del encuentro de hoy.
- 2) Lee la bitácora 27 y carga las dudas que tengas al Trello.
- 3) Resuelve el challenge.
- 4) Trabaja sobre el proyecto GIFOS. Realiza tanto como puedas en función de lo que hemos visto hasta aquí.

En el encuentro que viene uno/a de ustedes será seleccionado para mostrar el ejercicio de hoy y otro/a mostrará cómo resolvió el challenge de la bitácora. De esta manera, ¡aprendemos todos/as de (y con) todos/as, así que vengan preparados/as!

Bloque de Trendings en la Home

- Crea una array donde cada posición represente una tarjeta de trending.
- Almacena en cada posición un objeto con toda la información de que necesitas (imagen, título, etc)
- Cicla el array y arma dinámicamente cada tarjeta de trending.

Tip: Más adelante solo tendrás que reemplazar el array por los datos que provienen de Giphy.



ACÀMICA