

ACÀMICA

Agenda

Daily

Programo: Librerías

Buenas practicas: Uso de librerías

Break

Programan: Workshop - Diario digital

Cierre



Librerías y Workshop

Hoy vamos a ver librerías para agilizar nuestro trabajo diario.

En la segunda mitad del encuentro realizaremos un Workshop para integrar los conocimientos que hemos estado trabajando.

Daily



Daily



Sincronizando...

Bitácora



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

Challenge



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



Estado del proyecto

Identifica el estado de avance de tu proyecto. Te será muy útil saberlo para poder esquematizar tu trabajo en las próximas semanas y entregar a tiempo.

Puedes estimar tu grado de avance de la siguiente manera:

Grupo 25%: Recién estoy comenzando

Grupo 50%: He avanzado pero aún me falta

Grupo 75%: Estoy muy avanzado

Grupo 100%: He finalizado el proyecto

¿En qué grupo te ubicas?

Grupo 25% Recién estoy comenzando	?
Grupo 50% He avanzado pero aún me falta	?
Grupo 75% Estoy muy avanzado	?
Grupo 100% He finalizado el proyecto	?

Librerías



Librerías

Las librerías son conjuntos de funcionalidades a las que podemos acceder para resolver problemas sin tener que escribir código desde cero.



¿Cómo agregamos una librería?

Opción 1: **Descargando la librería**

```
<script src="./scripts/moment.js" type="text/javascript"></script>
```

Opción 2: **Utilizar un CDN**

```
<script  
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/moment.js/2.24.0/mome  
nt.min.js"></script>
```





El orden es importante!!!

Es importante tener en cuenta que el orden en el que se agregan las librerías es importante. Por ejemplo, si intentamos utilizar una función de una librería incluida posteriormente, obtendremos un error.

Por ejemplo:

```
<script>  
  let horaActual = moment();  
  alert('La hora actual es ' + horaActual);  
</script>  
<script src="./scripts/moment.js"></script>
```

Programo

mentores/as



Librerías

Veamos en vivo como trabajar con librerías



Buenas prácticas



Librerías

Utilizar librerías puede ahorrarte muchas horas de desarrollo, pero también pueden añadir a tu desarrollo muchas funcionalidades extras que no precisas.



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 fork are visible, though they are out of focus. The overall lighting is soft and even, highlighting the textures of the coffee and the smooth surface of the cup.

¡BREAK!



Workshop: Integración de conocimientos

Parte 1



Workshop: Parte 1



Diario

El objetivo del Workshop es poder desarrollar un diario digital. Debemos desarrollar una home con las noticias principales, mostrar una noticia completa y realizar un buscador para encontrar noticias.

Workshop: Parte 1



Diario

El objetivo del Workshop es poder desarrollar un diario digital. Debemos desarrollar una home con las noticias principales, mostrar una noticia completa y realizar un buscador para encontrar noticias.

¡Al finalizar la actividad, tendrán que mostrar al resto de la clase su proyecto!

Workshop: Parte 1

Paso 1 - Arma tu equipo

Armen sus equipos con 2 o 3 integrantes.



Workshop: Parte 1



Paso 2 - Fuente de información

Seleccionen una o más APIs para tener noticias en su diario.
Analicen qué datos brinda cada una para mostrar en su proyecto.

Chuck Norris:

<https://api.chucknorris.io/>

Simpsons Quotes:

<https://thesimpsonsquoteapi.glitch.me/>

Storm Consulting:

<http://quotes.stormconsultancy.co.uk/random.json>

Kanye:

<https://kanye.rest/>

Quote Design:

<https://quotesondesign.com/wp-json/wp/v2/posts/>

Workshop: Parte 1



Paso 3 - Estrategia

Tienen 10 minutos para definir cuál será el rol de cada uno de los integrantes del equipo, algunas de éstas preguntas te ayudarán a planificar tu proyecto.

¿Cómo se muestran las noticias?

¿Hará una principal y el resto secundarias?

¿Quién del equipo hará el maquetado?

¿Quién consumirá las APIs?

¿Utilizaremos algún framework o librería tanto de CSS o JS?

Workshop: Parte 1

Paso 4 - Arquitectura

Desarrollen una arquitectura que permita a cada integrante del equipo trabajar por separado para luego unir piezas.

Ejemplo:

El maquetador podría levantar los datos a mostrar desde una variable tipo array con los datos fijos (hardcode).

Por otro lado, el desarrollador JS puede trabajar por separado conociendo la estructura del array para llamar a la API y generar el array con el mismo formato.

Luego solamente realizaremos un reemplazo de la variable tipo array que contiene los datos “hardcodeados” por la función que devuelve los mismos datos desde la API con el mismo formato.



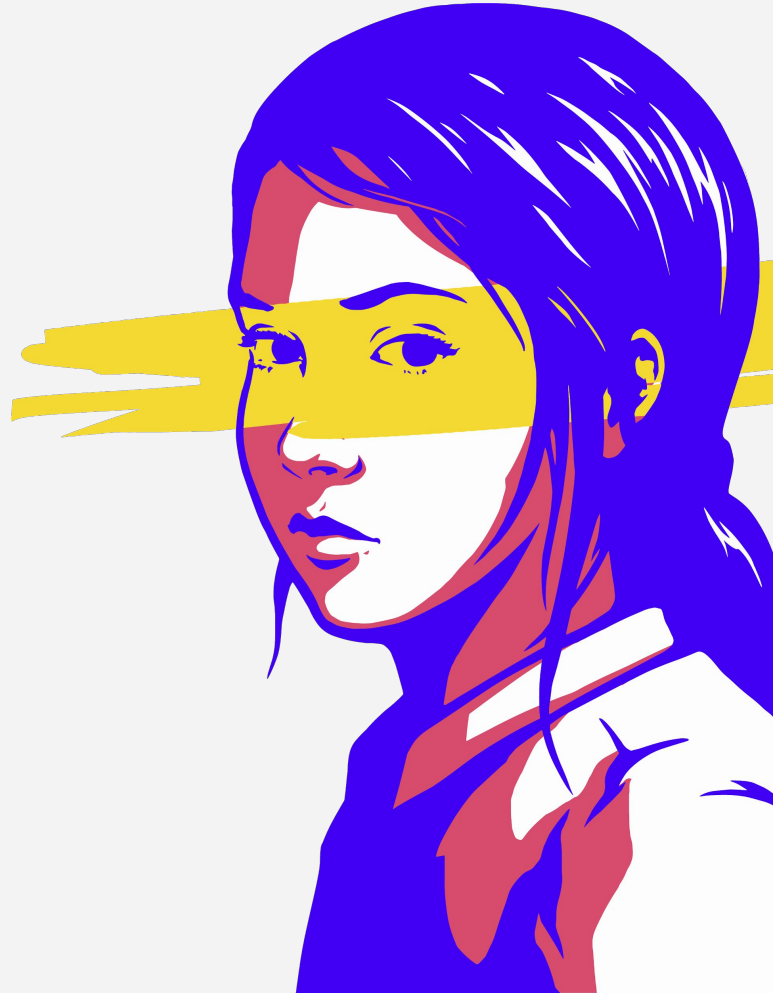
**Workshop:
Parte 1**

Paso 5 - ¡Empecemos!



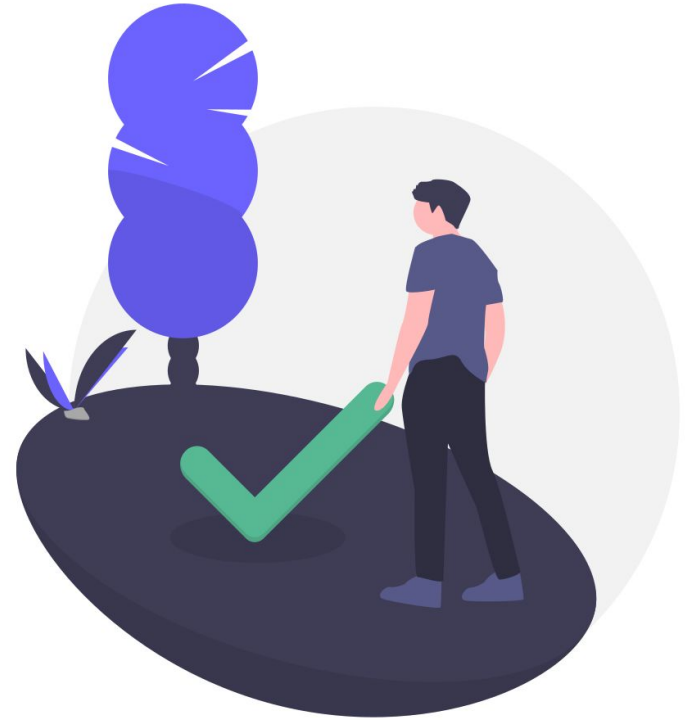
Tus deadlines

Cómo te certificarás



Durante el último encuentro del sprint, se te habilitará la opción de entrega de proyecto en la plataforma.

Una vez habilitada, quedará en ese estado durante toda la carrera.



Tus deadlines

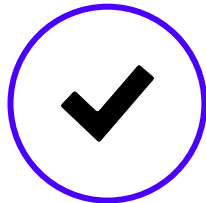
Al final de cada Sprint deberás entregar tu proyecto*. En un plazo máximo de una semana recibirás la devolución de tu evaluador/a:



*Entre un Sprint y otro contarás con una semana de “entretiempo”. Puedes usarla para terminar de ajustar tu proyecto y entregarlo, ayudar a tus compañeros/as a terminar su proyecto, o incluso descansar.

Tus deadlines

Al final de cada Sprint deberás entregar tu proyecto*. En un plazo máximo de una semana recibirás la devolución de tu evaluador/a:



Aprobado

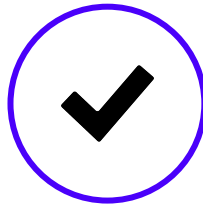
Cuando hayas cumplido satisfactoriamente con el 100% de los puntos del checklist.



*Entre un Sprint y otro contarás con una semana de “entretiempo”. Puedes usarla para terminar de ajustar tu proyecto y entregarlo, ayudar a tus compañeros/as a terminar su proyecto, o incluso descansar.

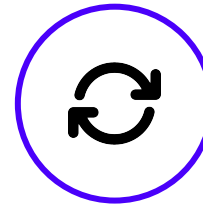
Tus deadlines

Al final de cada Sprint deberás entregar tu proyecto*. En un plazo máximo de una semana recibirás la devolución de tu evaluador/a:



Aprobado

Cuando hayas cumplido satisfactoriamente con el 100% de los puntos del checklist.



Para rehacer

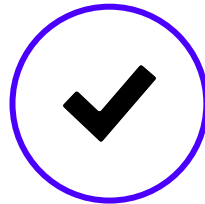
Cuando haya puntos del checklist a mejorar. ¡Tendrás hasta 3 iteraciones!



*Entre un Sprint y otro contarás con una semana de “entretiempo”. Puedes usarla para terminar de ajustar tu proyecto y entregarlo, ayudar a tus compañeros/as a terminar su proyecto, o incluso descansar.

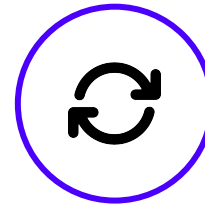
Tus deadlines

Al final de cada Sprint deberás entregar tu proyecto*. En un plazo máximo de una semana recibirás la devolución de tu evaluador/a:



Aprobado

Cuando hayas cumplido satisfactoriamente con el 100% de los puntos del checklist.



Para rehacer

Cuando haya puntos del checklist a mejorar. ¡Tendrás hasta 3 iteraciones!

Obtendrás tu certificación cuando cuentes con **todos los proyectos aprobados.**



*Entre un Sprint y otro contarás con una semana de “entretiempo”. Puedes usarla para terminar de ajustar tu proyecto y entregarlo, ayudar a tus compañeros/as a terminar su proyecto, o incluso descansar.

Si necesitas ayuda



¿Tienes dudas sobre el feedback?

¡Escríbele a tu evaluador/a por Slack para consultarle sobre su feedback si lo necesitas!

¿Esperas tu devolución hace más de 7 días?

Envía un correo a hola@acamica.com solicitando la revisión de tu caso.



**¡Preparen sus proyectos
para mostrar en la DEMO
del encuentro que viene!**



Para la próxima

- 1) Termina el ejercicio del encuentro de hoy.
- 2) **Lee la bitácora 33 CUANTO ANTES** y carga las dudas que tengas al Trello.
- 3) ¡Prepárate para la Demo! Presta atención a la bitácora para traer la presentación sobre tu proyecto. No te preocupes si aún no lo terminaste. Es una buena práctica como Developer que puedas presentar lo que tienes hecho, lo que te falta, lo que harías distinto la próxima vez, y los aprendizajes que tuviste.

ACÀMICA