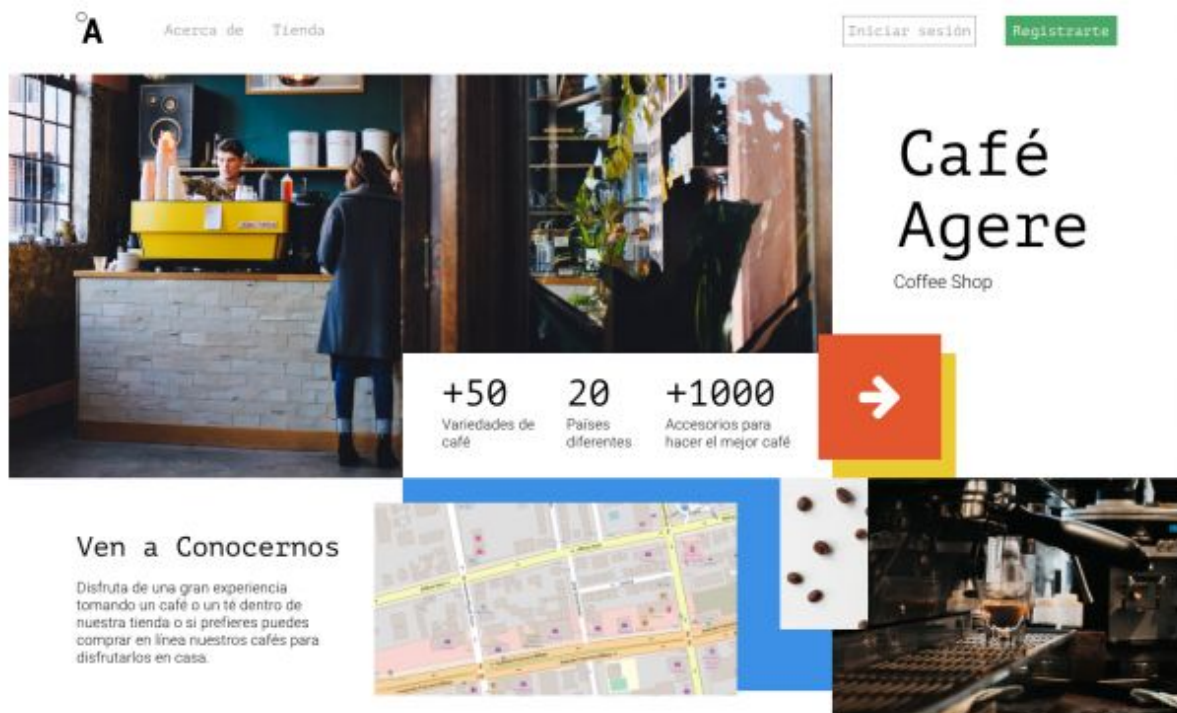


Desafío - Cafetería Agere

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponibilizado correspondiente a la unidad.
- El desafío opcional no contempla la subida del desarrollo en el LMS.
- Desarrollo desafío:
 - El desafío se debe desarrollar de manera Individual.
 - Para la realización del desafío necesitarás apoyarte del archivo *06_g_Apoyo Desafío Opcional - Cafetería Agere*.

Para realizar la siguiente actividad deberás leer atentamente las siguientes instrucciones:



Instrucciones:

Un día cualquiera llegas a tu oficina a primera hora. Tu compañero encargado de crear las interfaces de usuario en tu equipo te entrega sin dudar un mockup, guía de estilos e imágenes para crear una maqueta que deberá ser entregada de manera casi inmediata.

Según te comenta tu compañero el cliente que pidió esta maqueta esta pronto a lanzar un ecommerce que según su palabras le permitirá aumentar las ventas de su cafetería, de modo que su home debe estar lista antes de la marcha blanca de su tienda online.

Por último, él te da algunas recomendaciones para realizar de la mejor manera esta maqueta:

- *La maqueta deberá tener un diseño fluido.*
- *Ten cuidado con la superposición de los elementos que contiene este diseño.*
- *Usa la guía de estilos para entender mejor el diseño.*
- *Por ahora usaremos como mapa la imagen que incluí en el archivo comprimido.*

¿Qué debes hacer?

Maquetar satisfactoriamente esta interfaz siguiendo los siguientes tópicos:

Tópicos

- Crear estructura base del proyecto.
 - Crear directorios necesarios para el proyecto.
 - Crear documento HTML.
 - Crear directorios para imágenes, Sass y CSS.
 - Crear archivo CSS a compilar.
 - Agregar imágenes del proyecto.
- Crear estructura de proyecto para Sass usando el patrón 7-1.
 - Crear directorios del patrón 7-1.
 - *En el caso de no usar un directorio mantener vacío.*

- Separar lógica visual del proyecto usando parciales, directivas `@import` y manifiesto.
 - Crear archivos parciales necesarios para el proyecto.
 - Crear manifiesto del proyecto Sass.
 - Agregar parciales en manifiesto usando la directiva `@import`.
 - **HINT:** Los `@imports` deberán seguir un orden mencionado en <https://sass-guidelin.es/#architecture>.
- Construir estructura HTML utilizando etiquetas semánticas.
 - Utilizar al menos 3 etiquetas semánticas de layout como `header`, `section`, `footer`, `nav` o `article`.
 - Utilizar semánticas de imágenes como `figure` y de agrupación de títulos como `hgroup`.
- Crear clases semánticas utilizando nomenclatura de metodología BEM.
 - Agregar una clase bloque a la barra de navegación, a la navegación una clase de elemento y al botón una clase modificadora siguiendo la normas especificadas en la nomenclatura BEM.
 - *Es importante como buena práctica escribir en inglés las clases.*
- Utilizar variables de Sass para reutilizar código CSS/SCSS.
 - Agregar variables de colores, fuentes, tamaño y grosor de fuentes siguiendo la guía de estilos.
 - Utilizar al menos 5 variables en el proyecto.
- Crear estilos base del proyecto.
 - Agregar estilos reset al proyecto.
 - Agregar estilos base para tipografías del proyecto.
- Identificar elementos que constituyen la página del proyecto web.
 - Definir los estilos en la página.
 - Crear parciales para la página.
 - Identificar colores de fondo usados en representación visual.
 - Utilizar unidades de medidas relativas para que el layout sea fluido.
 - Definir reglas a CSS/SCSS a utilizar en la página.
 - Utilizar reglas de posición en elementos e imágenes.
 - *Usar z-index para sobreponer imágenes y bloques.*
 - Flotar contenedores en secciones header, navegación y contacto.
 - Limpiar flotaciones usando `clear`.

- Crear estilos para componentes del proyecto web.
 - Identificar componentes a dar estilos.
 - Crear parciales para componentes.
 - Definir reglas CSS/SCSS a utilizar componentes.

¿Qué deberás entregar?

- Maqueta con la traducción del mockup.
- Repositorio que contenga la maqueta con sus respectivos archivos y directorios.