



Examen

JavaScript

## Programando con JavaScript

Construyendo una aplicación…

Tenemos esta estructura visual de la aplicación que vamos a construir gracias a las plantillas:

* Bigpicture
* Deadstocker
* Enigma
* Kelly
* Yourtrip

Algunas funcionalidades a conseguir podrían seguir algunos de los tipos de estructuras que se marcan en las siguientes páginas de ejemplo:

* <http://www.hamann-motorsport.com/en/>
* <http://www.hamann-motorsport.com/en/showroom/all/>
* <https://www.lamborghini.com/es-en/>
* <http://preowned.lamborghini.com/>

En base a una de ellas, desarrollaremos una aplicación en la que podremos comprar productos de lujo. Nuestro cliente nos exige ciertas pautas:

* Se utilizará la marca Luxe (imagen: logo\_luxe.png)
* Categorías de productos a ofrecer (cada imagen tiene el nombre de la categoría y subcategoría):
  + Vehículos:
    - Motocicletas
    - Coches
    - Aviación
    - Embarcaciones
  + Personal:
    - Personal
    - Joyas
    - Turismo y viajes
    - Moda
  + Varios
    - Tecnología
    - Arte
    - Restauración
    - Eventos
  + Deportes:
    - Deportes extremos
    - Personal Trainer
* Teniendo en cuenta la organización de las categorías y subcategorías, debemos mostrar los elementos que corresponda en cada momento, es decir:
  + En la primera pantalla que mostremos, sólo habrá 4 categorías (4 imágenes representativas)
  + En la segunda pantalla (después de seleccionar una categoría) mostraremos tantas imágenes como subcategorías tengamos creadas.
* Una vez seleccionemos el producto que deseemos, deberán aparecer un cuadro en la parte inferior de la imagen (ejemplo en los archivos de ventanas modales 2 y 3 sobre las cookies) que nos mostrará 2 opciones:
  + Reservar 🡪 nos aparecerá un calendario para poder seleccionar la fecha de reserva. El calendario deberá aparecer en una ventana modal.
  + Comprar online 🡪 mostrará el precio en una ventana modal y un botón que nos permitiría (en un caso hipotético) ir a la pasarela de pago). En todo caso, debería abrir una ventana independiente a la que estemos.

En todos los casos, debemos tener en cuenta únicamente una cosa:

|  |
| --- |
| **LOS GRANDES PROBLEMAS SIEMPRE TIENEN PEQUEÑAS SOLUCIONES**  **Cualquier código, API o sistema que nos puedan llegar a solicitar, debemos verlo por partes, NUNCA desde un punto de vista global.**  **Lo mejor es “romper” todo lo que nos pidan por objetivos y llevar poco a poco a cabo cada uno de ellos, enlazando aquellos que dependan de otros nuevos y mejorando lo que ya funcione.**  **Siempre crear la aplicación en modo “FEO”, comprobad que funciona y una vez que funcione, crear el estilo que corresponda o que os asigne el departamento de diseño del lugar en el que estéis trabajando.** |