

# Trabajo 1

## Diseño con Figma.

### 1. Mapa de la Plaza con Espacios para Cadafales

- **Diseño del Mapa:** Dibuja el mapa de la plaza de toros con huecos numerados donde se colocarán los cadafales. Cada espacio tiene un número fijo y visible, representando su posición en la plaza.
  - Los huecos deben estar vacíos inicialmente, solo mostrando los números de referencia.
  - Utiliza un componente reutilizable para cada hueco, de manera que puedas asignar un cadafal fácilmente en cualquier lugar.

### 2. Listado de Peñas

- **Lista de Peñas:** Crea una lista con las peñas que participarán en el sorteo. Cada peña tendrá su propio identificador único.
- **Espacio de Asignación:** Deja un espacio vacío al lado de cada nombre de peña donde aparecerá el número del cadafal asignado automáticamente.

### 3. Asignación de Números de Cadafales

- **Asignación Automática:** Diseña un botón o un mecanismo de "Sortear Cadafal" que permita seleccionar al azar el número de cadafal para cada peña.
  - Cuando se presione el botón, automáticamente se seleccionará un número de cadafal (por ejemplo, del 1 al número total de huecos disponibles).
  - **Asignación Visual:** El número asignado aparecerá en la lista junto al nombre de la peña y también se colocará en el hueco correspondiente en la plaza.

### 4. Colocación Automática de los Cadafales

- **Componentes del Cadafal:** Crea un componente reutilizable para representar cada cadafal. Este componente puede ser un rectángulo o una forma específica que se colocará en el hueco de la plaza.
- **Animación de Colocación:** Configura el prototipo para que, cuando un número sea asignado a una peña, el cadafal correspondiente se coloque automáticamente en el hueco designado según el número asignado.
  - Por ejemplo, si una peña recibe el número 5, el cadafal debe aparecer en el hueco 5 en la plaza sin intervención manual.
  - **Cambio de Estado:** Una vez colocado, el hueco cambia de estado para mostrar que está ocupado (por ejemplo, cambiando de color o mostrando el nombre de la peña dentro del cadafal).

## 5. Prototipo Interactivo

- **Interacción de Asignación Automática:** Usa las funciones interactivas de Figma para simular el proceso de asignación. Esto lo puedes hacer configurando interacciones o transiciones automáticas para que, al hacer clic en el botón de "Sortear Cadafal", el cadafal se mueva automáticamente al hueco que le corresponde.
- **Flujo del Sorteo:**
  - Primero, selecciona la peña.
  - Luego, presiona el botón de sorteo.
  - El sistema asigna un número y coloca el cadafal en el hueco correspondiente automáticamente.
  - El número aparece tanto en la lista de peñas como en la plaza.

## 6. Feedback Visual

- **Ocupación del Cadafal:** Una vez que un cadafal se coloque en su hueco, este hueco se deshabilitará (por ejemplo, con un cambio de color o un estado de "ocupado"). Así se evita que ese espacio sea asignado nuevamente.
- **Confirmación de Asignación:** Añade un mensaje de confirmación visual que indique que el cadafal ha sido colocado con éxito en el lugar correspondiente.

## 7. Prevención de Errores

- **Bloqueo de Huecos Asignados:** Una vez que un cadafal está asignado a un hueco, ese número se bloquea, y ya no puede ser asignado a otra peña.
- **Verificación:** Incluye un mecanismo visual o un contador que muestre cuántos huecos quedan disponibles.

## 8. Estilo y Diseño

- **Componentes Limpiamente Organizados:** Asegúrate de que todos los componentes tengan un diseño limpio y ordenado para que sea fácil de replicar o ajustar si es necesario.
- **Colores y Tipografía:** Usa colores contrastantes para los huecos ocupados y libres, y una tipografía clara y visible para los números y nombres de las peñas.

## Ejemplo de Flujo Visual:

1. Un botón de "Sortear Cadafal".
2. Una lista de peñas con un espacio vacío junto a cada nombre.
3. El mapa de la plaza con huecos numerados.
4. Al hacer clic en el botón, el número se asigna a la peña y el cadafal aparece en el hueco correspondiente automáticamente.
5. El hueco cambia de color para mostrar que ya está ocupado.