

Tema	Revisión de JavaScript	
Descripción de la clase	Los alumnos revisan los conceptos cubiertos en las primeras 40 clases del curso: Variables, Números, Cadenas, Booleanos, Matrices, Funciones, Objetos, etc.	
Clase	C42	
Duración de la clase	45 minutos	
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> Repasar todos los conceptos cubiertos en el curso hasta ahora. Utilizar la consola para ejecutar comandos de Javascript. 	
Recursos requeridos	<ul style="list-style-type: none"> Recursos para profesoras <ul style="list-style-type: none"> Laptop con conectividad a internet Auriculares con micrófono Cuaderno y bolígrafo Recursos para alumnos <ul style="list-style-type: none"> Laptop con conectividad a internet Auriculares con micrófono Cuaderno y bolígrafo 	
Estructura de clase	Rompiendo el Hielo Actividad dirigida por la profesora Actividad dirigida por el alumno Conclusión	5 minutos 10 minutos 20 minutos 5 minutos
<div> <div></div> <div></div> </div>		
CONTEXTO <ul style="list-style-type: none"> Haz un recorrido a través de las clases 41 a 48, para crear su propio juego. 		
Pasos de la clase	Acción de la profesora	Acción del alumno
Paso 1: Calentamiento (5 minutos)	¡Hola, <nombre del alumno>! Hemos recorrido un largo camino, desde la creación de un simple juego de Pong, hasta un juego de carreras de autos multijugador usando bases de datos en 40 clases, solo 40 horas. ¿Cómo	

	ha sido tu viaje?	REA: variado
	<p>Las clases 41 a 48 serán muy especiales.</p> <p>Estarás creando tu propio proyecto dorado, tu propio juego, a través de estas clases. También lo publicarás en la tienda de aplicaciones.</p> <p>Además, si tu proyecto es innovador y le gusta a nuestro equipo (1% superior), te proporcionaremos un programa de mentores de Silicon Valley en EE. UU.</p> <p>Silicon Valley, es el lugar donde se han fundado las principales empresas de tecnología innovadora: Google, Facebook, Apple, Amazon, Microsoft, Tesla.</p> <p>En caso de que tu proyecto sea seleccionado, tendrás la oportunidad de visitar a los mejores emprendedores allí y obtener orientación y tutoría para comenzar con tu propia idea de emprendimiento.</p>	<i>El alumno hace más preguntas sobre el programa de tutoría.</i>
	¿Estás emocionado por las próximas clases?	REA: sí
	Empecemos entonces.	-
La profesora comienza a compartir la pantalla		
<p style="text-align: center;"><u>DESAFÍO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuerda todos los conceptos cubiertos en las clases hasta ahora. 		

<p>Paso 2: Actividad dirigida por la profesora (10 minutos)</p>	<p>En la clase de hoy, intentaremos repasar y practicar todos los conceptos de Javascript que hemos cubierto en las primeras 40 clases.</p> <p>Intentaremos volver a visitar los juegos que hicimos y tratar de recordar los conceptos que aprendimos a través de los juegos.</p> <p>¿Quieres reflexionar y recordar los juegos que hicimos y los conceptos que aprendimos?</p> <p>Nota: Motiva a los alumnos a recordar los conceptos. Permíteles volver a visitar el código de los juegos anteriores, y recordar los conceptos.</p>	<p>REA:</p> <p>El alumno, abre el código para diferentes juegos e intenta recordar los diferentes conceptos de juego, y conceptos de javascript cubiertos en la clase hasta ahora en diferentes juegos:</p> <p>Juego de Pong: variables, almacenamiento de números, cadenas, programación condicional (if-else), bucle for, funciones, estado del juego, etc.</p> <p>T-Rex: Creación de suelo de desplazamiento infinito, matrices, declaraciones de conmutación, biblioteca, escritura de biblioteca propia, DRY, etc.</p> <p>Angry Birds: clases, objetos, motor físico, llamada a una API, legibilidad del código, escritura del código estructurado, etc.</p> <p>Juego de carreras de autos: bases de datos, lectura y escritura en una base de datos, etc.</p>
	<p>Estupendo. Es sorprendente, lo mucho que podemos hacer con estos conceptos combinados.</p> <p>Hoy revisaremos todos los conceptos</p>	<p>-</p>

	de Javascript escribiendo comandos en la consola JS.	
La profesora deja de compartir la pantalla		
	Ahora es tu turno. Comparte tu pantalla conmigo.	
<ul style="list-style-type: none"> • Pídele al alumno que presione la tecla ESC para volver al panel. • Guía al alumno para que comience a compartir la pantalla. • Ingresa al modo de pantalla completa. 		
<p align="center"><u>ACTIVIDAD</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisa los diferentes conceptos escribiendo el código en la consola JS. 		
Paso 3: Actividad dirigida por el alumno (20 minutos)	Pídele al alumno que abra una ventana de consola en el navegador.	<i>El alumno abre una consola Javascript presionando Ctrl + Shift + J.</i>
	¿Sabías que puedes escribir comandos javascript en la consola?	REA: ¡Sí!
	<p>Tan pronto como escribas un comando aquí y presiones enter - <i>entrar</i>, puedes ver el resultado de tu programa aquí.</p> <p>Los desarrolladores de Javascript, usan la consola para probar rápidamente sus instrucciones.</p> <p>Usaremos la consola para probar y revisar los conceptos en Javascript.</p> <p>Nota: La profesora guía al alumno, para que revise los conceptos cubiertos en la clase usando</p>	El alumno sigue las instrucciones de la profesora, para escribir comandos Javascript y revisar los conceptos.

	Actividad de la profesora 1.	
La profesora guía al alumno para dejar de compartir la pantalla		
<p style="text-align: center;"><u>RETROALIMENTACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anima al alumno a tomar notas de reflexión en formato markdown. • Complementa al alumno por su esfuerzo en la clase. • Repasa el contenido de la lección. 		
Paso 4: Conclusión (5 minutos)	<p>Intentamos cubrir los conceptos más importantes en Javascript. Juntos, hemos combinado estos conceptos, para crear desde juegos muy simples hasta complejos. Esta clase fue una revisión de todos los conceptos técnicos cubiertos en nuestras lecciones hasta ahora.</p> <p>¿Esta revisión te ayudó?</p>	REA: variado
	<p>En la próxima clase, intentaremos aprender los aspectos de diseño de los juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se diseñan los juegos? - ¿Qué hace que los juegos sean divertidos? - ¿Cómo los juegos cuentan una historia? <p>¡A través de esto, estarás diseñando tu propio juego!</p> <p>Estoy ansiosa por jugar un juego que tu diseñes.</p>	-
<u>Paso 4: Nombre del proyecto: El</u>	Objetivo del proyecto:	<i>El alumno usa el editor markdown, para escribir su</i>

<p><u>Mejor Hombre</u> <u>Asciende</u></p>	<p>En la clase 42, hemos revisado todos los conceptos técnicos que se aprendieron usando JS, y lo practicamos en la ventana de la consola.</p> <p>En este proyecto, implementarás algunos de esos conceptos para crear un efecto de día lluvioso.</p> <p>Historia:</p> <p>El joven Brad caminaba por las calles. Mientras caminaba pensaba en Batman. Era una noche oscura y lluviosa cuando de repente vio un murciélago volando.</p> <p>Recordó su miedo a los murciélagos y se le ocurrió una idea. Decidió que se disfrazaría y se llamará El Mejor Hombre.</p> <p>Brad quiere que retrates su noche oscura y lluviosa, ¡para que pueda quedársela como un recordatorio del día en que decidió convertirse en El Mejor Hombre!</p> <p>Estoy muy emocionada de ver la solución de tu proyecto y sé que a ambos les irá muy bien.</p> <p>¡Adiós!</p>	<p><i>reflexión como un diario de reflexión.</i></p>
<div> <div>La profesora hace clic en</div> <div>✕ End Class</div> </div>		
<p>Actividades adicionales</p>	<p>Anima al alumno a escribir notas de reflexión en su diario de reflexión utilizando markdown.</p> <p>Úsalos como preguntas de orientación:</p>	<p>El alumno usa el editor markdown, para escribir su reflexión como un diario de reflexión.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasó hoy? • - Describe lo que pasó • – El código que escribí • ¿Cómo me sentí después de la clase? • ¿Qué he aprendido sobre programación y desarrollo de juegos? • ¿Qué aspectos de la clase me ayudaron? • ¿Qué encontré difícil? 	
--	--	--

Actividad	Nombre de la actividad	Enlaces
Actividad de la profesora 1	Revisión de JS	https://github.com/whitehatjr/jsreview/blob/master/README.md
Solución del proyecto	El Mejor Hombre COMIENZA	https://github.com/priyapandey2020/PRO-udjdkjskjlknknsjuagjs43