

Ejercicio JS

Instrucciones

Consideraciones generales: Estas son indicaciones generales de como resolver tu ejercicio final de JS.

- Puedes usar internet.
- El proyecto es una web app para móviles de un mercado local para promover las recetas de cocina.
- Esta página está optimizada para verse en dispositivos móviles (responsive), como tal tienes que probar siempre con tu navegador en ese tamaño.
- Puedes agregar todos los id's y clases que creas necesarios.
- Todas las etapas se pueden resolver con JS puro o usar jQuery, a menos que se indique lo contrario.
- Ten siempre abierta la consola de JS para detectar errores.
- Cada que termines una etapa tienes que hacer commit, por ejemplo al terminal la etapa 1:

git add .

git commit -m "Etapa 1: Mensaje que describa a grandes rasgos lo que se realizó en este commit"

git push origin master

- Tienes que completar el mayor número de etapas que puedas, algunas son opcionales y están marcadas como tal.

1. Abre el archivo **index.html** en tu navegador, verás la siguiente imagen:



NEWS

WHAT'S COOKING

See what the community is cooking

No one is cooking yet!

Share that you made a recipe and it will show up here.

SEE WHAT'S COOKING

OUR FAVORITE RECIPES

Hand-picked by neighborhood chefs

EXPLORE ALL OUR RECIPES

Etapa 1



En los dos archivos **index.html** y **recipe.html**, dentro del navbar hay 2 elementos a uno es la flecha con clase **js-back** y el icono de menú con clase **js-menu**. Con **jQuery** resuelve lo siguiente:

1. Oculta la flecha cuando se muestre **index.html** (image con resultado final).



2. Oculta el icono de menú cuando se muestre **recipe.html** (image con resultado final).



Etapa 2



En esta etapa tienes que pintar una noticia, en el párrafo que está dentro del **NEWS**

1. Crea un función llamada **printNews**.
2. Dentro de esta función asigna el texto "NUEVAS RECETAS" al párrafo. (imagen con resultado final).



Etapas 3

En el archivo **script-index.js** tienes disponible una variable llamada **recipesArray**, es un arreglo que contiene objetos que representan recetas de cocina, también tienes declaradas 4 funciones.

En esta etapa tienes que completar la función **renderHighlightedRecipes**.

1. Dentro de esta función tienes que recorrer el arreglo **recipesArray** (que está como parámetro).
2. Verificar en cada objeto del arreglo si tiene la propiedad **highlighted** en **true**.
3. Si la condición del paso 2 se cumple, manda a llamar la función **renderRecipe** pasándole como parámetro el objeto que cumplió la condición.

Etapas 4



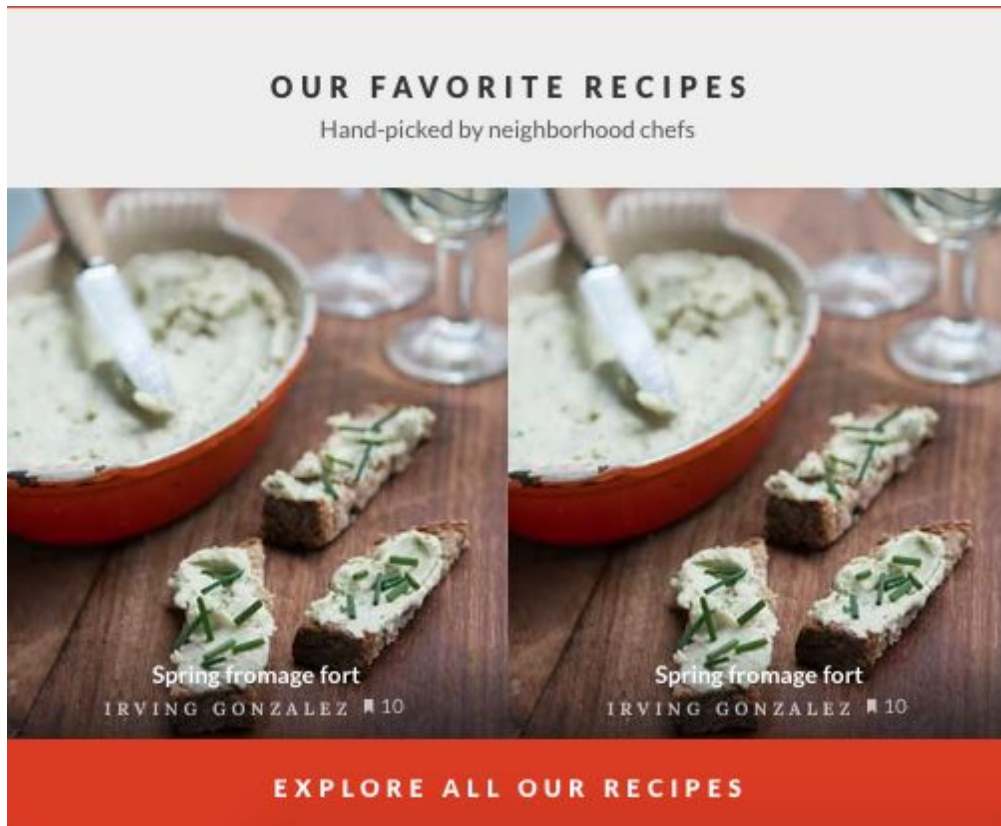
En esta etapa tienes que pintar cada receta que llega a la función **renderRecipe**.

1. Tienes que crear con JS el HTML que está en el archivo **templates/template-recipe.html** (este archivo es sólo de

instrucciones, no tienes que usarlo). Dentro de este archivo está escrito con MAYÚSCULAS la información que tienes que sacar del objeto y como se llama la propiedad (atributo).

OPCIONAL: Si resuelves este paso usando jQuery tendrás un bonus de 10 puntos.

2. Con el HTML que creaste en el paso anterior tienes que pintarlo en la pantalla, haciendo que este HTML sea hijo de un DIV que tiene como clase **list-recipes** (dentro de este DIV hay un comentario, donde indica donde se tienen que pintar cada una de Estas recetas).



Si terminaste esta etapa ¡FELICIDADES!

Etapas 5



En el archivo **script-index.js** tienes disponible una variable llamada **activitiesArray**, es un arreglo que contiene objetos que representan actividades de cocina.

1. Hay una función declarada llamada **renderActivities**, tienes que "llamarla" cuando el DOM esté listo y pasarle como parámetro la variable **activitiesArray**, tienes que poder ver en la consola como se imprime el arreglo.
2. En la función **renderActivities** recorre el arreglo que le llega como parámetro (**activitiesArray**) y por cada uno de los objetos manda a llamar a la función **renderActivity** y pasale el objeto como parámetro.
3. Crea una validación, si el arreglo **activitiesArray** contiene más de 0 objetos, entonces oculta el DIV con clase **wrapper-message**.

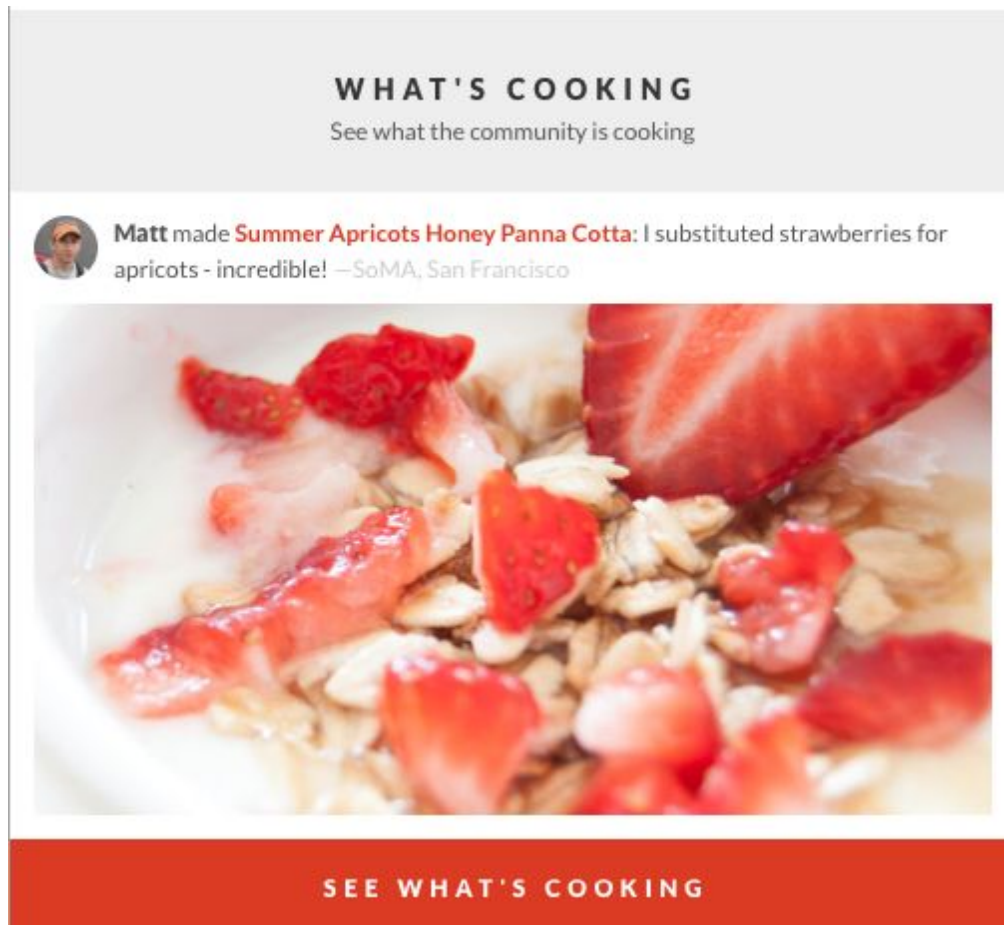


Etapas 6

1. Tienes que crear con JS el HTML que está en el archivo **templates/template-activity.html** (este archivo es solo de instrucciones, no tienes que usarlo). Dentro de este archivo está escrito con MAYÚSCULAS la información que tienes que sacar del objeto y como se llama la propiedad (atributo).

OPCIONAL: Si resuelves este paso usando underscore.js tendrás un bonus de 10 puntos.

1. Con el HTML que creaste en el paso anterior tienes que pintarlo en la pantalla, haciendo que este HTML sea hijo de un DIV que tiene como clase **list-activities** (dentro de este DIV hay un comentario, donde indica donde se tienen que pintar cada una de stas recetas).



Etapas 7

Ahora pasemos al archivo **recipe.html**

1. Imprime un mensaje en la consola cuando el documento HTML este listo.

Etapas 8

En esta etapa tienes que completar la navegación de esta página, la cual funciona con pestañas.

1. Asigna funciones que se ejecuten cuando el usuario de click en las pestañas (2 elementos **a** con clase **js-show-recipe** y **js-show-make**, estos 2 están dentro de un DIV con clase **btns-group**).
2. Identifica el DIV que contiene la mayoría del código, tiene las clases **page** y **recipe**. Agregale la clase **make** cuando se haga click en el elemento **js-show-make**. Y si el usuario hace click en el elemento **js-show-recipe** entonces quítale la clase **make** al DIV.

Imagen con la clase **make**

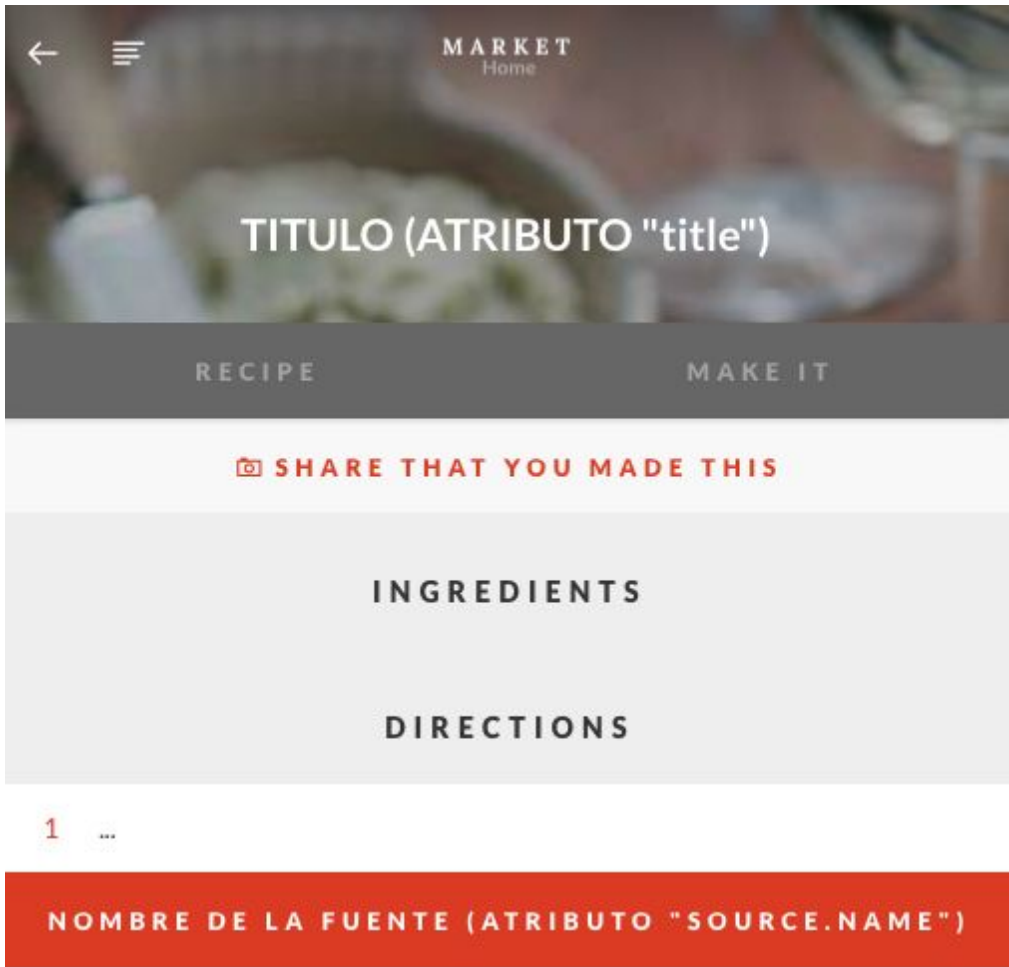


Imagen sin la clase **make**



1. Si se hace click en **js-show-make** agregale la clase **active** a ese mismo elemento **a** y quitasela a **js-show-recipe**.



Etapas 10

En esta etapa tienes que darle funcionalidad a la flecha de atrás que está en la parte de arriba.

