

Ejercicio N° 1: Intro a Vuejs

Acorde al siguiente texto, deberán hacer un html que cumpla con los requisitos que se mencionarán a continuación para incorporar vuejs e implementar las primeras directivas.

Super Mario 3d World + Bowser´s Fury



Salvá el Reino de las hadas!

¡Araña y trepa a través de docenas de coloridos niveles! Mario y sus amigos pueden utilizar una variedad de mejoras como la supercampana, que otorga habilidades felinas como trepar y arañar. Forma un equipo con hasta tres jugadores más en el modo local o en línea para completar el objetivo y ver quién obtiene el puntaje más alto.

Explora un mundo felino con *Bowser's Fury*

¡El estilo de juego de libre exploración de Super Mario regresa en esta nueva aventura en la que Bowser es gigantesco y ha perdido el control! Viaja hacia el Mar de los Zarpazos y sus islas, completa objetivos para conseguir soles felinos y únete a Bowser Jr. para ayudarlo a devolver al maloso de su papá a su tamaño normal. Pero no pierdas de vista los ataques de Bowser por todas las islas.

~~Amo a Mario~~ ☐

Indicaciones para la práctica:

Crear la instancia principal de vuejs.

Indicar el alcance de vuejs por medio de la propiedad **el**

El ámbito o el alcance de vuejs será sobre la clase css llamada **contenedor** (que deberán crear desde css). Esta será aplicada a un div que contendrá “el sitio”.

El título principal deberá ser una propiedad del objeto data y se deberá llamar **title**, el contenido de la misma será: **Super Mario 3d World + Bowser´s Fury y debe ser mostrado en la vista por medio de una interpolación de datos.**

La imagen deberá ser inicializada como propiedad dentro del objeto data de la instancia principal y deberá llamarse **imagen_mario**. Tendrá que ser mostrada en la vista por medio de la directiva v-bind.

El alt de esta imagen, también debe ser una propiedad que se llamará **alt**, e indicaremos que es la portada del juego de Super Mario

El h2: **Salvá el Reino de las hadas!** Debe ser también una propiedad del objeto data, en este caso **la propiedad se deberá llamar: h2_mario** y su contenido tendrá que inicializarse con la etiqueta h2 inclusive desde la lógica. En la vista se deberá utilizar la directiva correspondiente para mostrar etiquetas html.

El primer párrafo irá en el html sin ser inicializado desde la lógica, como el html de siempre, al igual que el párrafo 2.

El h2 : **Explora un mundo felino con Bowser's Fury**, deberá ser una propiedad del objeto data y deberá llamarse **h2_bowser**, En este caso, su contenido debe mostrarse en la vista por medio de una interpolación.

El label con el texto **Amo a Mario** que acompaña el checkbox, deberá cambiar de estilo css por medio de vuejs usando operador ternario. La propiedad se llamará **datazo** y tendrá un valor **false** por defecto. Cuando el usuario marque el checkbox deberá mostrarse la imagen de mario en la vista.

Amo a Mario ☒



Tener presente que la consola no debe tener errores y todos los elementos deben mostrarse correctamente.

Todas las propiedades que forman parte del objeto data son de la instancia root de vuejs (una única instancia)