



HACK A BOSS

DÍA 3 - PROYECTO FINAL

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>



ÍNDICE

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

01.

Enunciado

De qué trata.

02.

Pantallas

Qué tendrás que construir visualmente.

03.

Requisitos

Requisitos obligatorios y opcionales.



ÍNDICE

04.

Corrección

Cómo se corregirá este ejercicio.

05.

Teoría y recursos

La teoría y recursos para realizar este ejercicio están en la presentación de clase.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

1. ENUNCIADO

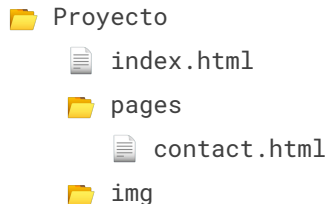
EJERCICIO SUPREMO - ENUNCIADO

Para el ejercicio final vas a realizar una **Miniaventura en texto**. Es decir, vas a contar una historia o texto juego a través de HTML. La demo de este proyecto la tienes [aquí](#).

Setup del proyecto:

Crea una carpeta llamada **"proyecto"**, y un archivo **"index.html"** con la estructura HTML típica (*html, head, body, metas, title...*).

Dentro de la misma carpeta crea otras 2 carpetas llamadas respectivamente **"pages"** e **"img"**. En **pages**, crearás un archivo llamado **"contact.html"** y el resto de páginas que conformen tu miniaventura.



[CONTACTO](#) | [INICIO](#) ([Estás aquí](#)).

Aquí comienza tu aventura

Estabas con amigos/as en el bosque... Pero te has perdido.

Vas a intentar seguir el camino de vuelta para ver si los encuentras.

Esto es lo que llevas en la mochila 🎒



Una linterna



Algo de comida



Una ramita

Te sacudes algo de polvo y barro y miras el camino. ¿Qué dirección tomas?

😞 [Voy a la izquierda](#) 😞 [Sigo recto](#)

Nombre, copyright 2020-2021

2. PANTALLAS

PANTALLA PRINCIPAL

- ~ Un menú construido con: un **nav**, y dentro de **nav** 2 **links** que funcionan y llevan a otras páginas.
- ~ Un **título** (h1)
- ~ Un **párrafo** de explicación.
- ~ Una lista con imágenes. Importante usar `figure` y `figcaption`.
- ~ Otro **párrafo** que hace de título a la sección de opciones.
- ~ 2 **links** que hacen de “posibles opciones”. Cada link lleva a una página distinta.
- ~ **Footer** con nombre y copyright.

Has elegido darle la ramita

Le das la ramita. El jabalí se enfurece, cree que le has atacado.

Te persigue unos minutos y finalmente te da un cabezazo.

Estás inconsciente. Has perdido.



Has perdido...

[Volver atrás](#)

Nombre, copyright 2020-2021

2. PANTALLAS

PANTALLA DE PÉRDIDA

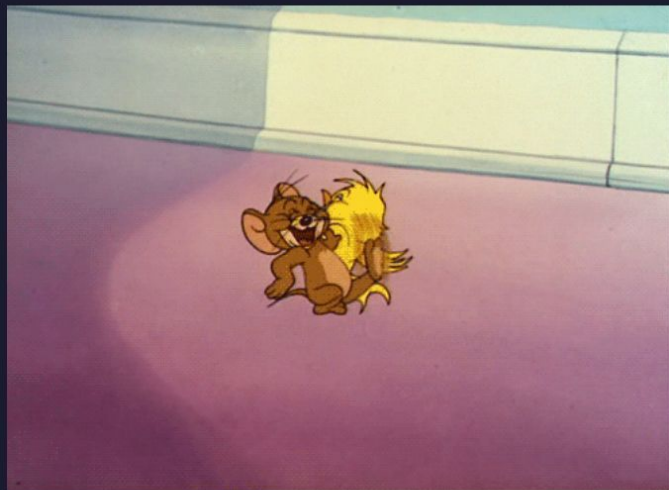
- ~ Un **título** (h1)
- ~ Un **párrafo** de explicación.
- ~ Un **gif** (en una `` con `figure` y `figcaption`).
- ~ 1 **botón** `<button>` que dentro tenga un **link** para volver atrás y rejugar la pantalla anterior.
- ~ **Footer** con nombre y copyright.

Has elegido acercarte al árbol

Te acercas al árbol... ¡Es un mapa!

Lo reconoces perfectamente y vuelves al campamento donde estaban tus amigos/as.

¡Lo has conseguido, estás a salvo!



¡Ganaste!

[Rejugar](#)

Nombre, copyright 2020-2021

2. PANTALLAS

PANTALLA DE TRIUNFO

- ~ Un **título** (h1)
- ~ Un **párrafo** de explicación.
- ~ Un **gif** (en una con figure y figcaption).
- ~ 1 **botón** <button> que dentro tenga un **link** para volver atrás y rejugar la pantalla anterior.
- ~ **Footer** con nombre y copyright.

[CONTACTO \(Estás aquí\)](#) | [INICIO](#)

¿Necesitas algo?

Puedes contactarnos a nuestro [Twitter](#), enviar un [mail](#) o rellenar el formulario 📧:

Datos personales

Nombre

Apellido(s)

Email

¿Qué necesitas?

Asunto del mensaje

Tu mensaje

Enviar

Nombre, copyright 2020-2021

2. PANTALLAS

PANTALLA DE CONTACTO

~ Menú hecho con un **nav** donde hay **2 links funcionales**.

~ Un **título** (h1)

~ Un **párrafo** de explicación.

Este párrafo contiene mínimo **1 link a una red social externa** y **1 link de correo**.

~ Un formulario con **2 fieldsets** y **varios inputs** (de texto, email y un textarea).

~ Un **input tipo botón** para “enviar el formulario”.

~ Un **footer** con nombre y copyright.

3. REQUISITOS MÍNIMOS

REQUISITOS MÍNIMOS DEL EJERCICIO

Obligatorios:

- ~ La **setup** del proyecto debe ser correcta.
- ~ Los **links del menú** deben funcionar.
- ~ El **título de la pestaña del navegador** debe cambiar según en qué página estés.
- ~ **Mínimo 1 links externos y 1 link a correo en Contacto.**
- ~ Mínimo 1 pantalla de pérdida y 1 de triunfo.
- ~ Uso de imágenes y gifs con su `figure` y `figcaption`.
- ~ Comentarios.
- ~ Formulario bien construido.
- ~ Uso de contenedores.

Opcionales:

- ~ Opcional uso de la etiqueta `<hr>` para crear separaciones.
- ~ Cualquier cambio de diseño (usar otros emojis o símbolos, ser un poco más original) es posible.
- ~ Puedes crear la aventura que quieras.
- ~ Opcional uso de estilos.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

4. CÓMO CORREGIRLO

CORRECCIÓN DEL EJERCICIO

¡Tienes que entregarlo subiéndolo a tu repositorio personal de entregas en tu propio GitHub! Tienes como fecha límite de entrega el Domingo 17 de mayo antes de las 23.59h.



#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

5. TEORÍA Y RECURSOS

CÓMO HACER EL EJERCICIO

La guía para empezar a realizar este ejercicio la tienes en la carpeta de RECURSOS del repositorio del módulo de HTML.



#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>



#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

THANKS!

+34 919 04 23 63

www.hackaboss.com

Av.Linares Rivas 50-51, 15005, A Coruña