

DWEC03 - Tarea 02

ENUNCIADO DE LA TAREA:

En la plantilla que se os facilita aparece un menú que vamos a tener que completar de manera dinámica. Lo que aparece en la plantilla es un ejemplo para que veais como debería quedar (en cuanto a clases de y etiquetas) nuestro menú terminado. Cuando el ejercicio esté completado podréis borrar (o comentar) el código HTML de la plantilla ya que lo tendréis que generar vosotros desde el script.



La información de los productos del menú está en un array en el script externo (**no modificar este menú**).

Veamos que tenemos que hacer:

1. Cuando la página se haya terminado de cargar tendremos que añadir tanto los botones de la parte superior como los elementos del menú al completo.
2. Solo habrá un botón de categoría (que no se repitan 2 botones con la misma categoría).
3. Una vez que tengamos creada nuestra página dinámicamente, pasaremos a dar funcionalidad a los botones de la parte superior. Estos botones nos servirán para filtrar la vista de los elementos del menú. De manera que cuando pulsemos en una categoría, solo aparezcan los platos del menú de esa misma categoría.
4. Cuando se selecciona la categoría de “Todas las Categorías”, sobra decir que tendrán que aparecer todos los elementos del menú.
5. Para darle aún más dinamismo a la página, cuando el ratón se posicione en alguna imagen de la página (en cualquiera de las categorías que estemos) esta imagen se ampliará un poco (existe una clase para ello en el CSS, no teneis que crear nada vosotros).

Como se ha comentado arriba, el documento HTML **no se puede modificar** más que para añadir la etiqueta “<script>” para vincularlo con el script externo y para quitar los botones y elementos del menú que están a modo de ejemplo.

ACLARACIONES SOBRE LA ENTREGA DE LA TAREA:

- Para la entrega de esta tarea comprime todos los documentos que forman el proyecto (*.html, *.js, ...) en un solo fichero. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_DWEC03_Tarea02

- Utilizar los comentarios de código para realizar breves explicaciones. En caso de necesitar/querer explicar más en detalle el ejercicio utilizar la [plantilla](#) e ir adjuntando capturas de pantalla del código y las explicaciones y aclaraciones necesarias .
- Criterios de evaluación relacionados con la tarea:

RA-5	CE	a) Se han reconocido las posibilidades del lenguaje de marcas relativas a la captura de los eventos producidos.
	CE	b) Se han identificado las características del lenguaje de programación relativas a la gestión de los eventos.
	CE	d) Se ha creado un código que capture y utilice eventos.
	CE	h) Se ha probado y documentado el código.
RA-6	CE	a) Se ha reconocido el modelo de objetos del documento de una página web.
	CE	b) Se han identificado los objetos del modelo, sus propiedades y métodos.
	CE	c) Se ha creado y verificado un código que acceda a la estructura del documento.
	CE	d) Se han creado nuevos elementos de la estructura y modificado elementos ya existentes.
	CE	e) Se han asociado acciones a los eventos del modelo.
	CE	f) Se han identificado las diferencias que presenta el modelo en diferentes navegadores.
	CE	g) Se han programado aplicaciones web de forma que funcionen en navegadores con diferentes implementaciones del modelo.
	CE	h) Se han independizado las tres facetas (contenido, aspecto y comportamiento), en aplicaciones web.