

Montando la estructura del simulador de submarino

1. Objetivo de la sesión

Hoy vas a ver por primera vez el “esqueleto” del simulador:

- Panel de mandos a la izquierda.
- Pantalla de sonar a la derecha.
- Zona de texto para la misión.

2. Qué vas a hacer hoy

- Analizar el prototipo que te da el profesor (index.html, styles.css, script.js).
- Cargar las librerías JQuery UI.
- Componer los tabs para el panel de mandos.
- Un texto fijo con la descripción de la misión.

3. Actividades de la sesión

1. Conocer la estructura de la página del submarino
 - Abre el index.html.
 - Localiza estas zonas:
 - “Panel de mandos”.
 - “Pantalla de sonar”.
 - “Misión actual”.
2. Instalar librerías JQuery UI.
3. Revisar las pestañas del panel de mandos
 - Dentro del panel verás unas pestañas ya creadas:
 - Navegación
 - Profundidad
 - Sonar
 - Armas
 - Objetivo: comprobar que funcionan, es decir, que al hacer clic cambian de contenido.
3. Ver el texto de la misión
 - Localiza el `<p id="texto-mision">`.
 - Lee el texto de la misión 1.
 - Entiende que, más adelante, tu configuración de mandos deberá cumplir lo que pone ahí.
4. Primer contacto con la pantalla de sonar
 - Observa el círculo que representa el sonar.
 - Verás 2–3 puntos (“barcos”) colocados dentro.
 - Aún no reaccionan a nada, de momento solo es decoración.

4. Al final de la sesión deberías...

- Reconocer las tres zonas principales del simulador.
- Poder cambiar de pestañas en el panel de mandos.
- Saber dónde se mostrará la misión y dónde se verán los barcos.