

# 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.