

## Actividad Integradora (Módulos 1 y 2)

**Tarea:** Diseñar y prototipar la interacción de un **botón de "Comprar Ahora"** en una aplicación de comercio electrónico.

1. **Estado Inicial:** El botón está visible. (Módulo 2: Posición/Opacidad).
2. **Estado *Hover*** (o toque): El botón debe tener una animación que anticipe la acción (ej. un leve aumento de escala o un cambio de color sutil, aplicando *Slow In/Slow Out* del Módulo 1).
3. **Estado *Click*** (o pulsación): Al hacer clic, el botón debe transformarse en un **indicador de carga** (un *spinner* o línea de progreso) que dure 1 segundo. (Módulo 3: Microinteracciones y Feedback).
4. **Estado Final:** El indicador de carga se transforma en un **icono de "Completado"** (ej. un *check mark*) con una pequeña explosión o rebote (aplicando *Squash and Stretch* del Módulo 1).