

Ejercicio Entregable N°4

Implementar el diseño propuesto y agregar animaciones.

Utilizando HTML, Javascript y CSS3, nueva página maquetada pixel-perfect.

Para promocionar deben hacerse como mínimo 2 Opcionales.

Importante: Implemente la web propuesta tal y como se muestra en el documento FIGMA. Puede crear componentes web para reutilizar código, crear uno o varios archivos css, js, descomponer en variables css los estilos. La técnica para maquetar es libre. El único requerimiento es que se vea exactamente igual al diseño.

El alumno debe ser capaz de defender y explicar cada porción de código entregado. La defensa será en parte oral y presencial.

Link para el diseño:

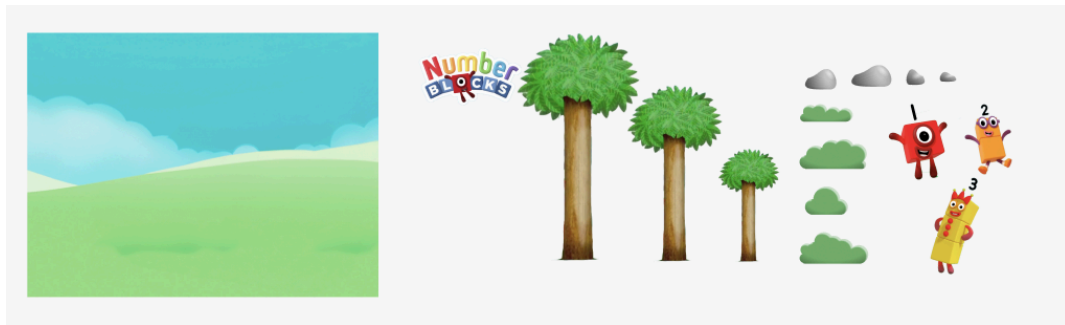
<https://www.figma.com/design/xoy26lpOV0V3YMbWeeRC0e/Untitled?node-id=1-5&node-type=frame&t=OuJBwFJ0VqAIQ4Zc-0>

Recomendación: crear una copia del archivo para poder exportar los recursos gráficos

Funcionalidad requerida

1. **[OPCIONAL]** La página deberá tener un loader acorde a la temática propuesta. En este caso, más elaborado o animado que el que hicieron en el TPE 2
2. El menú Hamburguesa de la página cuando se despliega se debe transformar las 3 líneas en una Cruz, utilizando una animación. (no debe cambiar directamente sino vía una transición)
Aclaración: al pedir una transición se entiende que debe ser una animación keyframe y que pase menú hamburguesa a cruz progresivamente. Si ya lo tenían hecho lo pueden reutilizar pero verifiquen que cumpla con todo lo que se pide.
Despliegue mínimamente algunas opciones para darle sentido al menú hamburguesa.
Los ítems del menú tienen que aparecer desde un costado de la pantalla e ir cargándose uno por uno. Los ítems no están en Figma, poner mínimo 3 a gusto.
3. Al hacer scroll el Header debe ser sticky y achicarse, de tal manera que además el logo debe achicarse. En caso de ser necesario cambiar el fondo a un color plano (recomendado)

4. El HERO debe tener efecto parallax, utilizando las capas de la composición de la imagen, moverlas según el **scroll**, a diferentes velocidades, dando sensación de profundidad. Animar también la entrada de los elementos a pantalla.



5. **[OPCIONAL]** En la sección de “La app más divertida y educativa y para niños de 3 años” se deben mover a diferente velocidad los personajes, el texto y el marco de fotos. A medida que se scrollea por la pantalla, deben ir desplazándose los objetos en función a la posición de scroll. Recomendación, ser SUTIL con los desplazamientos.
6. En esta misma sección, las imágenes deben cambiar cada 3 segundos. Las imágenes están en el documento FIGMA.
7. En esta misma sección, debajo hay 3 cards con texto, estos deben aparecer cuando se scrollea y entran en pantalla, es decir, inicialmente están ocultos y desplazados hacia abajo, cuando se alcanza cierto punto del scroll, aparecen desde abajo hacia arriba con un efecto de flotado, deben aparecer a destiempo (primero uno, luego otro y así...) Recomendación: inicie varias animaciones en paralelo, con una pequeña diferencia de 0.3 segundos.
8. En la sección “Descubre el juego que convierte las Matemáticas en diversión” la imagen con los NumberBlocks debe moverse sutilmente en la dirección opuesta a la que se mueve el mouse.
9. En la sección “Más amigos, más diversión!” Se debe tener 2 columnas en la cual la parte izquierda es una imagen que va cambiando (las imagenes estan en Figma) con una transición SUTIL y combinada, por ejemplo zoom y cambio de opacidad, y sobre la derecha está el texto descriptivo que avanza a velocidad normal según el scroll. A modo de ejemplo ver en <https://growproexperience.com/> (Te acompañamos en tu viaje de principio a fin). La imagen de la izquierda que fija, Sticky, y va cambiando (con una transición suave) a medida que se prolonga el texto de la derecha.
10. En la sección “Mira el video y descubre el sorprendente mundo de los NumberBlocks!” debe haber un video real (el link esta en figma, <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=0YKa9DQYdRg>). Además, el video y el personaje deben desplazarse a distinta velocidad.
11. **[OPCIONAL]** En la sección “¡Experimenta Efectos 3D Asombrosos en NumberBlocks: Una Aventura Matemática Inmersiva!” Se debe agregar un Mode Viewer con un objeto en 3D (ver documentacion <https://modelviewer.dev/examples/loading/>) y rotar automáticamente el Objeto. Idealmente, moverlo/rotarlo en función a la posición del mouse.

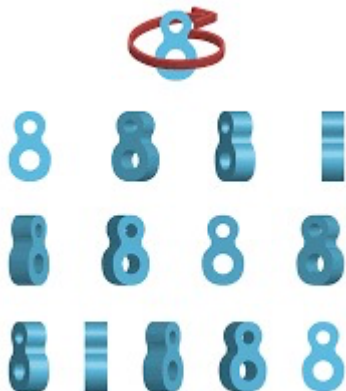
Ejemplo de uso:

```
<model-viewer id="reveal" loading="eager" camera-controls  
touch-action="pan-y"  
auto-rotate poster="../../../assets/poster-shishkebab.webp"  
tone-mapping="aces" src="../../../shared-assets/models/shishkebab.glb"  
shadow-intensity="1" alt="A 3D model of a  
shishkebab"></model-viewer>
```

Objeto 3d:

https://drive.google.com/file/d/1DW8sYSTbBRM0oqjfmHWT9VnCGmEM3hl8/view?usp=s_haring

12. En la sección de la grilla de colores, al pasar por sobre uno de los personajes, este debe agrandarse sutilmente e iluminarse.
13. En el PRE footer, debe crear un mini formulario, no sirve una foto, sin funcionalidad. Los tres personajes de abajo deben ser GIFs y las nubes deben desplazarse en un parallax infinito.
Personajes:
 - <https://giphy.com/stickers/transparent-HuocoB7MEUeLMifGFN>
 - <https://giphy.com/stickers/NumberblocksOfficial-rainbow-lucky-seven-fuTByMqFxstXjmDSYm>
 - <https://giphy.com/gifs/5ddqGqO8x5rrJ7v5tf>
14. Animar botón COMPRAR minimamente con un hover con cambio de color. No solo hover, animaciones como las que aplicamos en el TPE anterior
15. Cerca del footer, animar utilizando tres spritesheet decorativos a elección



Ejemplo de páginas con animaciones:

<https://the-goonies.webflow.io/>

<https://tuxdi.com/es/inicio/>

<https://parallax-bgsprod.webflow.io/>

Condiciones de Entrega:

- Fecha de entrega Tandil: Hasta el día 21/11/2024 23:59:59 hs. No se aceptan entregas a partir del deadline.
- Para promocionar deben hacerse como mínimo 2 Opcionales de los 3 propuestos.
- La entrega se deberá realizar utilizando el branch gh-pages de GitHub.
- El código debe tener todos sus métodos comentados, dejando así en claro qué funcionalidad se está implementando y cómo se desarrolla.

Aclaraciones:

- El tamaño “1280” del figma corresponde al tamaño de la pantalla. Deben respetar un container de 1080. En algunas secciones, quizás deba extender el color de fondo hasta cubrir el ancho de la pantalla.
- No es necesario Mobile
- No es necesario Responsive
- En Figma se encuentran todos los elementos recortados y listos para usar. Sobre el costado del diseño van a ver las imágenes que tienen que usar para Parallax, cambio de imágenes, etc. Recomendación: crear una copia del archivo para poder exportar los recursos gráficos

