



Discovery Piscine

Célula 3-3

Resumen: En este ejercicio, veremos cómo funciona javascript.

Índice general

I.	Unas palabras sobre esta Discovery Piscine	2
II.	Introducción	3
III.	Instrucciones generales	4
IV.	Ejercicio 03: To do or not to do	5
V.	Presentación y evaluación por pares	6

Capítulo I

Unas palabras sobre esta Discovery Piscine

¡Bienvenido!

Vas a comenzar el tercer módulo web de esta Discovery Piscine. Queremos mostrarte cómo es el código que compone el software que utilizas cada día, y al mismo tiempo experimentar el aprendizaje entre pares, un modelo educativo de 42.

La programación implica lógica (no matemáticas). Le proporciona ladrillos elementales, que puedes ensamblar como lo desees. Nunca existe LA solución a un problema. Habrá tu solución, habrá las de cada uno de tus vecinos. Lento o rápido, feo o bonito, si sirve para hacer el trabajo, ¡no hace falta más! Este conjunto de ladrillos constituirá una serie de órdenes (cálculo, visualización, ...) que el ordenador realizará, en el orden que hayas elegido.

En lugar de darte un curso con una sola solución para cada problema, y que probablemente esté anticuado dentro de unos años, hemos optado por ponerte en una situación de aprendizaje entre iguales. Vais a buscar los elementos que os pueden servir para vuestro reto, seleccionar los que realmente son interesantes probándolos y manipulándolos, y crear tu propio programa. Para ello, discute con los demás, intercambiad vuestros puntos de vista, encontrad nuevas ideas juntos, y finalmente prueba tú mismo para convencerte de que funciona.

La evaluación por pares es un momento clave para descubrir otras formas de hacer las cosas, así como otras cosas que no habías pensado y que podrían estropear tu programa (piensa en tu grado de nerviosismo como un software que se bloquea). Al igual que diferentes clientes no prestan atención a las mismas cosas, cada evaluador será diferente del anterior. Y quién sabe, puede que hagas nuevos conocidos para posteriores colaboraciones.

Al final de esta piscina, no habrás hecho las mismas cosas que los demás participantes, no habrás validado los mismos proyectos, habrás elegido hacer un reto en lugar de otro... ¡y eso es normal! Es una experiencia tanto colectiva como personal. Cada uno se beneficiará de lo que experimente durante este tiempo.

Buena suerte a todos, esperamos que te guste esta experiencia.

Capítulo II

Introducción

Lo que este ejercicio te hará ver:

- Descubrimiento del funcionamiento de una página web.
- Descubrimiento de Javascript.

Capítulo III


Instrucciones generales

A menos que se especifique explícitamente, se aplicarán las siguientes normas durante todos los días de esta Piscine.

- Este enunciado es la única fuente fiable. No confíes en ningún rumor.
- Este enunciado puede actualizarse hasta una hora antes del plazo de entrega.
- Los ejercicios de un enunciado deben realizarse en el orden. Los ejercicios posteriores no serán calificados a menos que todas las anteriores estén perfectamente ejecutados.
- Ten cuidado con los derechos de acceso de tus archivos y carpetas.
- Tus ejercicios serán evaluados por sus compañeros de Piscine.
- Todos los ejercicios del shell deben ejecutarse con `/bin/bash`.
- No debes dejar en tu lugar de trabajo cualquier otro archivo que no sea el solicitado explícitamente en las instrucciones.
- ¿Tienes una pregunta? Pregunta a tu vecino de la izquierda. Si no es así, prueba suerte con tu vecino de la derecha.
- Todas las respuestas técnicas que puedas necesitar están disponibles en el **man** o en Internet.
- Recuerda hablar con los compañeros por el Slack de piscina y ¡también Discord!
- Debes leer los ejemplos detenidamente. Pueden revelar requisitos que no son obvios en la descripción de la tarea.
- ¡Por Thor, por Odín! ¡Usa tu cerebro!!

Capítulo IV

Ejercicio 03: To do or not to do

	Ejercicio: 03
To do or not to do	
Directorio de entrega: <i>ex03/</i>	
Archivos a entregar: <code>index.html</code> , <code>todo.js</code>	
Funciones autorizadas: HTML, CSS, JS	

Para este ejercicio, tendremos que crear una minigestión de tareas locales. El diseño no importa siempre que se respete la estructura presentada a continuación. Se creativo pero concéntrate prioritariamente en las características.

La lista de tareas será un `div` que tendrá como `id` el valor `"ft_list"`. Este bloque contiene la lista de "TO DO". Cada TO DO está representado por un `div` contenido en el bloque `"ft_list"`. Cuando se crea un TO DO, se coloca en la parte superior de la lista. Es tu tarea crear el elemento y colocarlo en el lugar correcto (manipulación del DOM).

Tiene que haber un botón de creación llamado `"New"`. Al hacer clic en él, se abrirá una ventana de texto (ver la función `prompt`) que permitirá al usuario añadir un nuevo TO DO. Una vez validado, si no está vacío, debe aparecer el primero en la lista.

Para eliminar una tarea pendiente de la lista, basta con hacer clic en ella. La ventana de configuración se abrirá y preguntará si quieres o no eliminar ese TO DO. Si se confirma que se quiere eliminar, el TO DO debe desaparecer permanentemente del DOM, no puede simplemente ocultarse.

Pequeña implementación adicional, su lista de cosas por hacer tendrá que ser guardada como una cookie. Si la lista contiene algún TO DO al cerrar el navegador, esta misma lista debe ser cargada y mostrada en `"ft_list"`. Si la(s) cookie(s) no existiera, la lista estará en blanco al abrirla de nuevo.

Capítulo V

Presentación y evaluación por pares

- En la carpeta `discovery_piscine` de la raíz de tu home, cree una nueva carpeta `cell13` y entra en ella.
- A partir de ahora, todos los ejercicios deben estar en la carpeta correcta de entrega. El ejercicio 00 en la carpeta `ex00`, el ejercicio 01 en la carpeta `ex01`, etc ... sigue la lógica.



Ten en cuenta que durante tu defensa todo lo que no esté presente en la carpeta del día no será revisado.