

SASS: Perfil de usuario

Autor: Marina Vega Vázquez **Fecha:** 14/04/2023

- SASS: Perfil de usuario
 - Fases de la práctica
 - Que debes usar
 - Fase 1
 - Fase 2
 - Fase 3
 - Diseños

En esta práctica vas a realizar la hoja de estilos para el cambio de la imagen de un perfil de usuario, en este caso emplearemos sass para crear la hoja de estilos. Esta casa tiene tres fases, la primera que tenéis que realizar es la de crear la página del cambio de la imagen del perfil usando Sass.

Partimos de este sencillo código html:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">

<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Perfil de usuario</title>
  <link rel="stylesheet" href="./sass/estilos.css">
  <link rel="stylesheet" href="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/font-
awesome/4.7.0/css/font-awesome.min.css">
</head>

<body>
  <section class="loader">
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
  </section>
  <section class="profile">
    <h1>Perfil de usuario</h1>
    <div class="avatar">
      <div class="img" style="background-image:url('./batman.jpg')"></div>
      <label for="file-uploader" class="avatar-selector">
        <i class="fa fa-camera"></i>
      </label>
      <input type="file" id="file-uploader">
    </div>
    <h2>Bienvenido, Julián</h2>
  </section>
</body>

</html>
```

Fases de la práctica

- Fase 1: crea la hoja de estilos empleando Sass sintaxis scss.

A la hora de crear las animaciones crearemos un mixin para definirla para los distintos tipos de navegadores generalizando, a su vez, los valores de la propiedad animate. También emplearemos mixin para definir el fotograma clave y así simplemente incluirlo para cada tipo de navegador.

Que debes usar

Fase 1

- Emplear variables para los colores.
- Propiedades anidadas para la fuente, el máximo de ancho y alto y las propiedades background.
- Añade comentarios visibles y no visibles en CSS.
- Emplear referencia a los selectores padres y anidado de selectores.
- Emplea una media query para que para pantallas por debajo de 500px el ancho máximo sea el 90%.
- Tamaño de la imagen 200x200 px.

Color letra	Color icono	Color fondo
#0e3733	#0d8e81	#c6c6c6

Fase 2

Al cargar la página se carga una animación que hace que la página se ponga en color blanco y que durante 5s se realice una animación en la que tres puntos, del color del icono, van apareciendo escalándose.

Para la realización de este efecto, en el html tenemos un section definido con la clase "loader".

```
<section class="loader">
  <div></div>
  <div></div>
  <div></div>
</section>
```

Cada uno de los div formarán cada círculo, teniendo en cuenta que estos tendrán unas dimensiones de 40x40 px, y un margin de 10px. Escalado por defecto de cero.

En esta fase vamos a crear un módulo para las animaciones, en el cual deberás usar mixin para el keyframe y emplear tanto las variables como los mixin creados en la fase 1.

Las animaciones a realizar son dos:

- Animación del loader. Animación de una duración de 5 segundos linear en la cual se pasa por hacer totalmente visible el loader y total opacidad hasta el 85% en la cual la opacidad es del 0.95, hasta la invisibilidad total y opacidad 0.

- Animación de los div. Se llamará escalar y será una animación de una duración de 2s con una curva ease-in-out e infinita. En esta animación el div en el 0% y 100% se escala 0.2, en el 40% un 1. Para hacer el efecto en el que los círculos no aparecen los tres de golpe, indicamos un retraso de forma que el primero no se carga hasta los 0.2s, el segundo a los 0.4s y el tercero a los 0.6s.

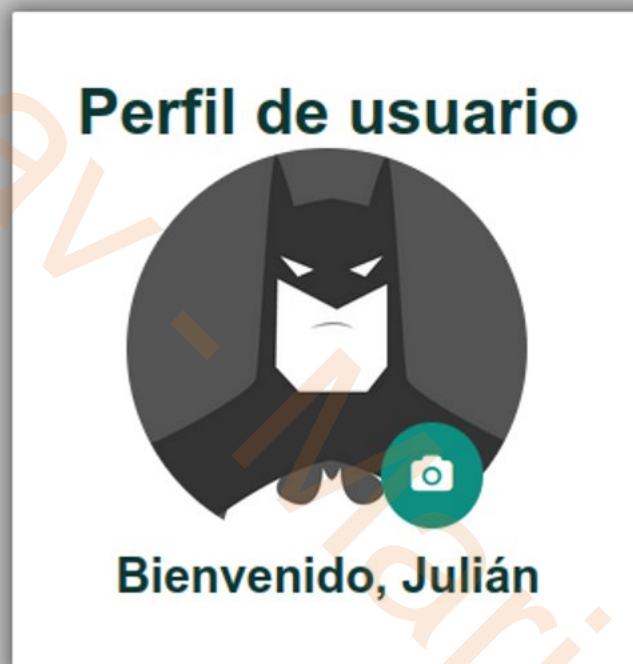
Fase 3

Esta fase, no hay que realizarla en este momento si no hemos visto la unidad 8. En esta fase debemos crear un javascript para la carga de una nueva imagen del perfil. Este script de javascript consistirá en que cada vez que detecte un cambio sobre el elemento "#file-uploader" cambie la imagen del fondo del class "img" para que sea la imagen seleccionada. Emplearemos createObjectURL para seleccionar la imagen.

Diseños



{width = 50% height=50%}



50% height=50%}

{width =



{width = 50% height=50%}