***Manual de código*:**

**Wordlabras**

|  |
| --- |
| Logotipo  Descripción generada automáticamente |

*Realizado por:* Adrián López Pastor

Contenido

[HTML 3](#_Toc121849492)

[Index.html 3](#_Toc121849493)

# HTML

## Index.html

En el index.html tendremos el formulario de login con acceso al formulario de registro y olvidar contraseña. En dicho HTML lo primero que veremos serán enlaces de ayuda por medio de “link” para enlazar el CSS y bootstrap y “script” de Bootstrap además de JQuery.

Texto

Descripción generada automáticamente

La estructura que seguirá será de un div que bajará con efecto donde guardaremos todo el contenido, luego dentro de ese div padre de todos, tendremos un div con el logo de la aplicación y otro div con el formulario dentro. Antes del formulario dejamos un div en caso de querer meter o implementar una imagen o algo externo al formulario pero en éste caso estará en desuso. Una vez entramos al formulario tendremos 3 tipos de inputs, el del usuario, contraseña y el que envía los datos que será para acceder al juego. Debajo del formulario tendremos otro Div padre de dos enlaces, uno para registrarse como usuario en caso de no tener cuenta y otro por si olvidaste la contraseña (queda por desarrollar a si que lo hice sencillo con un alert para simular un caso real aunque poco práctico diciendo que envíes un correo solicitando la contraseña).

Texto

Descripción generada automáticamente

Al final tengo implementado el script de axios aunque no sé si al final utilizaré axios o node para la BBDD.

## Wordlabras.html

Éste html y los siguientes que voy a explicar están en la carpeta “HTML”. Éste HTML es el HTML del juego, pese a estar muy vacío para todo lo que tiene es porque la mayor parte de las cajas del juego se generan a través de JavaScript de forma interna (esto hace que no sea estático y que se puedan implementar cambios a futuro como que puedas escoger el número de letras que tenga la palabra a adivinar por ejemplo y generar una caja en función de ese número escogido, aunque para hacer esto habría que cambiar parte del código de generado de intentos)

Texto

Descripción generada automáticamente

En el juego tenemos un div entero del juego que tendrá unas medidas para no ocupar por completa la pantalla o sí, dependiendo de la vista, con eso jugaremos para la visualización. En él encontraremos el header que es la cabecera del juego, ésta es la que contiene lo botones para visualizar las opciones, en éste caso serían: Ayuda (completamente inútil actualmente, se haría un html con la explicación del juego sobre cómo jugar), el título del juego, y a la derecha cuenta con un botón para consultar las estadísticas en el cual tengo una función porque pensé en hacerla como un iframe o una ventana que está invisible pero al darle click se visualizará, pero no está realizada, la otra opción es que te redirija a la página de estadísticas. La siguiente es el ranking que visualizará la página con un ranking sacado de la base de datos. Cada botón tiene un emoticono/imagen para visualizar qué es cada cosa, si bien es cierto que pienso que tanto el de estadísticas y ranking quizás a primera vista y sin saber nada puede que no sean tan claros como me gustaría (saber qué son sólo con ver la imagen, es decir, que sean intuitivos).

Tras el header tenemos el “main” que es donde tenemos el juego básicamente, ahí se generarán las cajas de los intentos por medio de JavaScript y el teclado en el div de teclado.

Debajo tengo un div oculto de “stats” que como digo, mi idea inicial era tener una ventanita oculta con las estadísticas para luego consultar BBDD y visualizarla.

Tenemos importado al final el javascript que hará todo el proceso para la creación tanto de los intentos como del teclado entre otras cosas.

## Registro.html

La página de registro es muy similar a la del index.html (login y página principal e inicial) a si que no diré mucho más. Viene a ser lo mismo cambiando un par de cosas, como son los inputs de los datos que consultaremos en BBDD y el input submit con una función en “onclick” que hará todo el proceso de comprobación en BBDD y si es correcto el registro del usuario, si no es correcto, lanzará alertas con los posibles fallos.

Tengo importado axios también por si lo utilizo.

Texto

Descripción generada automáticamente

## Stats.html / rank.html / ayuda.html

WIP (Work In Progress). Actualmente no están hechas, pero contendrán lo comentado en los anteriores HTML’s.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

# CSS

## Login.css

Dicho login está sacado de Bootstrap, lo que hace es poner un fondo del html azul cyan (para nosotros invisible ya que lo que se verá será el fondo del body y sus hijos, se hace para diferenciar las capas mejor).

De lo importante a comentar, la estructura, básicamente hacemos un flex en columna y que esté alineado y justificado por el centro (posición centro) ocupando toda la pantalla, así distribuiremos los divs y todo el contenido el formulario en vertical y alineado en el centro de todo lo que ocupa el formulario (que es el 90% de la ventana). Esto creará esa ventana de login siempre alineada en el centro, dispuesta y ordenada de forma vertical.

Texto

Descripción generada automáticamente

El FormFooter serán los botones de “Registrarse” (añadido por mí) y el de “Olvidé la contraseña”, que aparecerán de forma diferente, con otros colores y efectos, por ejemplo tienen borde pero realmente será un color casi invisible para notar que tiene borde poruqe será también un efecto visual. El formulario posee nodos (los cuales me han molestado a la hora de trabajar con el formulario al recoger los datos) vacíos e inactivos para que queden bien vistosos, les deja en un color gris para que quede bonito el espacio entre los inputs del formulario por medio de etiquetas H2 inactivasm también dando efectos de activas por medio de clases.

Texto

Descripción generada automáticamente

Después tendremos lo visual sobre los botones de etiqueta “input” con los tipos correspondientes. Tendrán los valores dados, con efectos proporcionados con los “-webkit-box-X”, los “-X-transition” y el transition. Esto creará un efecto de aparecer y desaparecer con un tiempo estipulado, en éste caso el efecto de aparición y desaparición será de 0.3 segundos. También tienen un efecto de cuando dejas el ratón encima de los inptus el color de fondo cambiará a azul claro.

Texto

Descripción generada automáticamente

# JavaScript