

# Tecnologías externas

## Maquetación avanzada *FLEXBOX*

La propiedad '*flex*' ajusta las dimensiones de un elemento para que este sea flexible pudiendo así poder ajustarlo de una manera más dinámica según la finalidad deseada.

La mayoría del proyecto Web está basado en esta maquetación.

## PSEUDO-ELEMENTOS

**::before**

**::after**

Estos pseudo-elementos añaden un contenido tanto detrás(::after) como delante(::before) del elemento sobre el que se esté aplicando estos pseudo-elementos.

Además éstos siempre tienen un contenido, aunque sea una cadena vacía. Esto se aplica por ejemplo cuando se hace la "flecha hacia arriba(que en realidad es un cuadrado girado y que contiene una cadena vacía) de la caja de texto que hace un efecto en las redes sociales o en los botones para redirigir al formulario cuyo efecto de los botones tienen un fondo "gradiente" que hace un efecto y que este tiene una cadena vacía.

## PSEUDO-CLASES

**:hover**

Una pseudo-clase en css es una palabra clave que se añade a los selectores y que especifica un estado determinado del elemento que se esté tratando.

En el proyecto se usa varias veces la pseudo-clase '**:hover**' para dar efecto a los elementos cuando el usuario apunta con el cursor sobre el elemento y lo deja puesto encima del mismo.

# Propiedades “ajenas a las clases” empleadas

## transform

Esta propiedad se usa para realizar transformaciones sobre elementos. A esta propiedad se le pueden aplicar diferentes tipos de funciones, las que se usan en el proyecto son:

- **Rotate:** Para rotar el elemento.
- **Translate:** Para trasladar el elemento de posición
- **Skew:** Para sesgar el elemento

## transition

Esta propiedad se usa para controlar cómo se realizan los cambios de estado de un elemento. Esto se aplica en el proyecto, por ejemplo, en el efecto de las redes sociales cuando el usuario deja el cursor encima y sale el bacadillo de la red social. Esa transición se controla con esta propiedad. También recalcar que dentro de esta propiedad hay distintos tipos de transiciones y para ello se emplean diferentes funciones, la que yo use se llama '**cubic-bezier**'. También usé esta [web](#) para hacer la función.

## cursor

Esta propiedad se usa para aplicar el tipo de cursor que debería ser mostrado cuando se interactúa con los elementos de la web. En mi caso dentro de esta propiedad usé el tipo '**pointer**' para interactuar con los botones.

## text-shadow

Esta propiedad se usa para aplicar un sombreado sobre un texto. En el proyecto lo utilicé varias veces consiguiendo así varias capas para lograr un efecto '*neón*' en los logos/títulos de la página web.

## letter-spacing

Esta propiedad, como su propio nombre indica, sirve para aplicar un espaciado sobre las letras de un texto

## overflow

Esta propiedad sirve para controlar el contenido que desborda los límites de un elemento.

En el proyecto lo utilicé una vez a la hora de hacer los botones del *header* para hacer el efecto de relucir cuando el cursor está por encima. Ese efecto presenta un '*background*' gradiente y para que éste no salga de los bordes del botón, se aplica la propiedad '**overflow**' y dentro de esta, más en concreto se usa la función '**hidden**' para ocultar lo que está fuera de los bordes.

## pointer-events

Esta propiedad se usa para controlar cómo interactúa un elemento en función a eventos del cursor.

En el proyecto, lo utilizo una vez sobre el bacadillo que se genera al pasar por encima el cursor de las redes sociales para que no pueda afectar ese bacadillo sobre el icono de la red social en cuestión. Para hacer esto se emplea esta propiedad y dentro de la misma se emplea la función **“none”** para que no tenga ningún efecto.

Si se quitase lo que ocurriría es que ese bacadillo interactúa de la misma manera que el propio icono, cosa que se pretende evitar.

## animation

Esta propiedad se usa para realizar animaciones sobre el elemento que se esté tratando.

En el proyecto, utilizo esta propiedad para realizar el logo principal de la página. Dentro de esta propiedad empleo la función **‘blink’** para lograr el efecto de parpadeo que tiene el logo **‘FakeHub’**.

## webkit-

La propiedad webkit es específica para navegadores basados en WebKit(plataforma de aplicaciones). Funciona de manera similar que animation pero tiene este prefijo **‘-webkit’** para indicar que es compatible qué navegadores basados en este como podrían ser Chrome o Safari. Nunca está demás asegurar la compatibilidad con diversos navegadores.

## @keyframes

Esta propiedad se utiliza para definir animaciones, más específicamente cómo cambia gradualmente la animación en función de los ‘keyframes’ que se asigne a cada modificación.

Esto lo utilizo en el proyecto para hacer el efecto de blink y cambio de color del logo/título **‘FakeHub’**, cambiando el color en ciertos rasgos así como añadiendo o quitando el efecto ‘neon’ que hice mencionado anteriormente.