



# LÉEME PÁGINA DE BOOTSRAP

Alberto López Martín

## Índice

1. Componentes
  - 1.1.Navbar
  - 1.2.Hero Section
  - 1.3.Sección Historia
  - 1.4.Sección Gameplay
  - 1.5.Sección Extras
  - 1.6.Sección Cómo Obtener
  - 1.7.Footer
  - 1.8.Javascript
2. Imágenes

# 1. Componentes

## 1.1 Navbar

```
<!-- BARRA DE NAVEGACION -->
<nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-dark bg-dark position-sticky">
  <button class="navbar-toggler" type="button" data-toggle="collapse" data-target="#navbarTogglerDemo03" aria-controls="navbarTogglerDemo03" aria-expanded="false" aria-label="Toggle navigation">
    <span class="navbar-toggler-icon"></span>
  </button>
  <a class="navbar-brand"></a>
  <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarTogglerDemo03">
    <ul class="navbar-nav mr-auto mt-2 mt-lg-0">
      <li class="nav-item active">
        <a class="nav-link" href="#inicio">Inicio <span class="sr-only">(current)</span></a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#historia">Historia</a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#game">Gameplay</a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#dlc">Contenido Extra</a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#comprar">Cómo Obtener</a>
      </li>
    </ul>
  </div>
</nav>
```

La barra de navegación la conseguí de un componente de la página de bootstrap.

## 1.2 Hero Section

```
<!-- HEADER O HERO SECTION -->

<header id="inicio" class="container-fluid" >
  <div class="jumbotron text-center row">
    <div id="contraste" class="mx-auto rounded-large col-12 col-md-10 col-lg-8">
      <a class="btn btn-outline-light btn-lg" href="#historia" role="button">New game</a>
    </div>
  </div>
</header>
```

Para la Hero section usé un jumbotron de la página de bootstrap al que le dejé solo el fondo y el botón. Cuando se pasa al tamaño móvil tengo una media query de las que aprendimos en clase para que se cambie la imagen.

## 1.3 Sección Historia

```
<!-- SECCION HISTORIA -->
<section id="historia">
  <div class="titulo my-4">
    <p class="display-4 text-center text-light font-weight-bold border-bottom border-light w-50 mx-auto">Historia</p>
  </div>
  <div class="container text-white text-center">
    <div class="row">
      <p>El principe Noctis está viajando en coche con sus mejores amigos, de camino a su boda con Luna, cuando escucha en las noticias que su país ha sido invadido con el pretexto de un armisticio y que él mismo, su amada y su padre, el monarca Regis, han fallecido a manos del enemigo. </p>
      <p>A fin de reunir las fuerzas necesarias para descubrir la verdad y recuperar su patria, Noctis y sus leales compañeros deberán enfrentarse a una serie de retos en un espectacular mundo abierto plagado de criaturas de proporciones impensables, diversas culturas, enemigos traicioneros y otras increíbles maravillas. </p>
    </div>
  </div>
</section>
```

La sección de historia está hecha con un título usando las clases de bootstrap el cual será reutilizado para las demás secciones, esta creado de tal manera para que salga el texto en blanco "text-light" este en negrita "Font-weight-bold" salga en un display más grande "display-4" y tenga un border bottom para el subrayado.

El contenido es solo una row con el texto centrado. El texto está sacado de la página oficial de Final Fantasy XV <https://finalfantasyxv.square-enix-games.com/>.

## 1.4 Sección Gameplay

```
<!-- SECCION GAMEPLAY -->
<section id="game">
  <div class="titulo">
    <p class="display-4 text-center text-light font-weight-bold
    border-bottom border-light w-50 mx-auto">Juego</p>
  </div>
  <div id="carouselExampleCaptions" class="carousel slide" data-ride="carousel">
    <ol class="carousel-indicators">
      <li data-target="#carouselExampleCaptions" data-slide-to="0" class="active"></li>
      <li data-target="#carouselExampleCaptions" data-slide-to="1"></li>
      <li data-target="#carouselExampleCaptions" data-slide-to="2"></li>
      <li data-target="#carouselExampleCaptions" data-slide-to="3"></li>
      <li data-target="#carouselExampleCaptions" data-slide-to="4"></li>
      <li data-target="#carouselExampleCaptions" data-slide-to="5"></li>
    </ol>
    <div class="carousel-inner">
      <div class="carousel-item active">
        
      </div>
      <div class="carousel-item">
        
      </div>
      <div class="carousel-item">
        
      </div>
      <div class="carousel-item">
        
      </div>
      <div class="carousel-item">
        
      </div>
      <div class="carousel-item">
        
      </div>
    </div>
    <a class="carousel-control-prev" href="#carouselExampleCaptions" role="button" data-slide="prev">
      <span class="carousel-control-prev-icon" aria-hidden="true"></span>
      <span class="sr-only">Previous</span>
    </a>
    <a class="carousel-control-next" href="#carouselExampleCaptions" role="button" data-slide="next">
      <span class="carousel-control-next-icon" aria-hidden="true"></span>
      <span class="sr-only">Next</span>
    </a>
  </div>
```

La sección de gameplay esta formada por el carousel de bootstrap, en un principio tenía captions pero como veía que no había manera de hacerle contraste con las 6 imágenes al final las quité.

```

<div class="container-fluid bg-light text-center">
  <div class="row">
    <div class="col-lg-3 col-md-6 col-12 px-2">
      <h2>Combate en tiempo real</h2>
      <p>En Final Fantasy XV puedes disfrutar de un sistema de combate en tiempo real, en el que puedes controlar a los cuatro personajes principales: Noctis, Ignis, Prompto y Gladio. </p>
      <p>Noctis es el único que puede teletransportarse instantáneamente al enemigo, dándote la oportunidad de reposicionarte cuando te apetezca, el único que se puede equipar todos los distintos tipos de armas, y el único que puede usar el modo especial aerial. </p>
      <p>Ignis es el mejor indicado para grupos grandes, ya que sus dagas imbuidas con los tres distintos tipos de magia (Piro, Hielo y Electro) pueden hacer bastante daño en grupos, aunque no es tan efectivo a la hora de combate uno contra uno. </p>
      <p>Prompto, gracias a sus pistolas es a quien debes acudir cuando tienes que lidiar con enemigos aéreos ya que es él quien puede acabar con ellos con mayor facilidad. </p>
      <p>Gladio como su mote de "Escudo del rey" indica, utiliza un escudo para proteger a los demás miembros del grupo, pero no solo eso, cuando Gladio bloquea un ataque, este aumenta su rabia, que le permite atacar con muchísima más fuerza de vuelta al enemigo. </p>
    </div>
    <div class="col-lg-3 col-md-6 col-12 px-2">
      <h2>Explora el mundo de Eos</h2>
      <p>El mundo de Eos que puedes explorar en Final Fantasy XV es vasto y repleto de tesoros para encontrar, pero no hay que alarmarse, ya que gracias al coche que le dejó a Noctis su padre Regis puedes viajar a través de Eos de una manera rápida y sencilla, y si quieres disfrutar de la vista puedes dejar que Ignis conduzca al lugar que le indiques. </p>
      <p>Pero no sólo está el coche, una vez llegues a la región de Duscae y completes una misión secundaria desbloquearás a los pájaros amigables, Coehobos, con los que podrás desplazarte más rápido que a pie y son capaces de llegar a sitios donde el coche no puede. </p>
      <p>Durante tus viajes en Eos encontrarás diversas mazmorras, donde habitan monstruos más peligrosos que en el mundo abierto, pero explorarlas conllevan su recompensa, ya que podrás obtener un armamento de lo más especial si eres capaz de llegar al final de cada una de ellas. </p>
    </div>
    <div class="col-lg-3 col-md-6 col-12 px-2">
      <h2>Acampa y aumenta tus fuerzas</h2>
      <p>Viajar en Eos durante la noche no es recomendable, ya que los monstruos más fuertes aparecen en la oscuridad, para protegerte de ellos, los oráculos han ido dejando unas zonas protegidas para los viajeros donde se puede acampar sin miedo de que llegue un monstruo en mitad de la noche mientras duermes. Cuando acampes Ignis también puede cocinar la cena con los ingredientes que dispongas en tu inventario, los cuales una vez cocinados te darán potentes bonificaciones a tus parámetros para el día siguiente. </p>
      <p>Acampar también es la única manera de aprovechar la experiencia que acumules a lo largo del día para subir de nivel, y si no quieres acampar a la Interperle, puedes pasar la noche en uno de los varios hoteles que hay en los asentamientos que poblan Eos, estos te darán un multiplicador a tu experiencia acumulada para subir más rápido de nivel. Pero a cambio Ignis no cocinará y también te costará dinero quedarte en el hotel. </p>
    </div>
    <div class="col-lg-3 col-md-6 col-12 px-2">
      <h2>Refuerza tus alianzas</h2>
      <p>Los habitantes de Eos sufren varios problemas debido a los repetidos ataques de los monstruos a los asentamientos. Por lo tanto el gremio de cazadores deja en los restaurantes anuncios para que los atrevidos acaben con ellos a cambio de equipamiento y dinero. </p>
      <p>A medida que vas acampando, tus compañeros te pedirán que les ayudes con algún favor, ayúdalos cuando puedas, ya que solo puede beneficiarte. </p>
    </div>
  </div>
</div>

```

También está formado de un grid de 4 columnas para explicar los elementos principales del juego, le puse el fondo en blanco para que hiciera contraste con el resto de la página.

```

<!-- contenido extras -->
<section id="Extras">
  <div class="titulo">
    <div class="display-4 text-center text-light font-weight-bold">
      <h2>Extras</h2>
    </div>
  </div>
  <div class="container-fluid">
    <div class="row justify-content-md-center">
      <div class="col-12 col-md-6">
        <div class="embed-responsive embed-responsive-16by9 my-4 py-4">
          <iframe class="embed-responsive-item" src="https://www.youtube.com/embed/XKSFN_vQ80" allow="accelerometer; autoplay; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
        </div>
        <div class="col-12 text-light text-center">
          <h3>Brotherhood</h3>
          <p>Este anime compuesto por 6 episodios, detallan el pasado de Noctis, Ignis, Prompto y Gladio, cuando estos eran jóvenes y todavía vivían en la capital Insomnia, antes de los acontecimientos del juego. </p>
        </div>
        <div class="embed-responsive embed-responsive-16by9 my-4 py-4">
          <iframe class="embed-responsive-item" src="https://www.youtube.com/embed/htn0pknGok" allow="accelerometer; autoplay; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>

```

## 1.5 Sección Extras

La sección de extras está formada por varios vídeos embeded con las utilidades de bootstrap.

```

<div class="alert alert-danger" role="alert">
  ¡ATENCIÓN! A partir de aquí es una zona llena de spoilers, para saltar a la siguiente sección pulsa el siguiente botón.
</div>
<a class="btn btn-outline-warning" href="#comprar" role="button">Saltar</a>

```

En esta sección usé un alert de la página de bootstrap para alertar de los spoilers, y un botón para saltar a la siguiente sección si alguien quiere evitarlos.

```

<!-- componente COLLAPSE -->
<div class="text-center">
  <button class="btn btn-dark" type="button" data-toggle="collapse" data-target="#multiCollapseExample1" aria-expanded="false" aria-controls="multiCollapseExample1">Abrir Spoilers</button>
</div>
<div class="row">
  <div class="col-12">
    <div class="collapse multi-collapse" id="multiCollapseExample1">
      <div class="card card-body">
        <p><b>Cuando Noctis, engañado por Ardyn, tira a Prompto del tren en el que viajan de camino a Tenebrae, Noctis no puede evitar sentirse culpable por lo ocurrido aunque el no tenía manera de saber que era Prompto el que estaba empujando por culpa de la manipulación de Ardyn.</b></p>
        <p><b>Prompto, debido a que no sabía que Noctis estaba siendo manipulado por Ardyn, empieza a tener dudas de si Noctis solamente estaba aguantando su presencia porque era lo que tenía que hacer. Durante este DLC Prompto descubre varios secretos sobre su pasado cuando es secuestrado y llevado a una base militar del Imperio.</b></p>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

A partir de entonces hago uso de un multi-collapse de bootstrap el cual con darle a un botón se cierran o abren todos los spoilers a la vez, por comodidad, ya que si estás dispuesto a ver los spoilers de uno de los dlc no tengas que estar dándole al botón constantemente para ver los demás.

```

<section id="comprar">
  <div class="titulo">
    <p class="display-4 text-center text-light font-weight-bold border-bottom border-light w-50 mx-auto">¿Cómo Obtener?</p>
  </div>
  <div class="container-fluid">
    <div class="row">
      <!-- primera card -->
      <div class="col-12 col-md-6 col-lg-3 py-4">
        <div class="card my-4 border-0">
          
          <div class="card-body">
            <h5 class="card-title">Royal Edition</h5>
            <p class="card-text">La "Royal Edition" de consolas con todos los DLC menos Episodio Ardyn.</p>
            <a href="https://www.amazon.es/final-fantasy-xv-royal-ps4/dp/B0794TLTR/ref=sr_1_2?_mk_es_ES-XC%30S9MC%30S%30DC%30X%3018keywords=final+fantasy+sv&qid=1582465100&sr=8-2" class="btn btn-dark" target="_blank">Comprar</a>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>

```

## 1.6 Sección Como obtener

La sección de cómo obtener está compuesta de 4 cards que, al darle al botón te llevan a la página de amazon correspondiente, y en el caso de la versión de ordenador te lleva a steam. También hago uso de la función de target: “\_blank”, para que se abran en una pestaña nueva.

```
<!-- formulario bootstrap y modal para terminos y condiciones-->
<div class="col-12 col-md-6 col-lg-4 mx-auto p-5">
  <div class="title text-light text-center">Inicia sesión para recibir notificaciones sobre descuentos</div>
  <form action="#" method="GET">

    <div class="form-group text-light">
      <label for="exampleInputText1">Nombre:</label>
      <input type="text" class="form-control" id="exampleInputText1" aria-describedby="emailHelp" required>
      <small id="nameHelp" class="form-text text-light">Introduce nombre, campo obligatorio</small>
    </div>

    <div class="form-group text-light">
      <label for="exampleInputEmail1">Dirección email</label>
      <input type="email" class="form-control" id="exampleInputEmail1" aria-describedby="emailHelp">
      <small id="emailHelp" class="form-text text-light">Completa el email, campo obligatorio</small>
    </div>

    <div class="form-group text-light">
      <label for="exampleInputPassword1">Contraseña</label>
      <input type="password" class="form-control" id="exampleInputPassword1">
      <small id="password1Help" class="form-text text-light">Completa la contraseña, campo obligatorio</small>
    </div>

    <div class="form-group text-light">
      <label for="exampleInputPassword1">Confirma la contraseña</label>
      <input type="password" class="form-control" id="exampleInputPassword1">
    </div>

    <div class="form-group text-light">
      <label for="exampleFormControlSelect1">Versión de la que quieres conocer descuentos</label>
      <select class="form-control" id="exampleFormControlSelect1">
        <option value="0">-- elija una opción</option>
        <option value="1">Royal Edition</option>
        <option value="2">Standard Edition</option>
        <option value="3">Windows Edition</option>
        <option value="4">Kingsglaive Movie</option>
      </select>
    </div>

    <div class="form-group">
      <button type="button" class="btn btn-dark"
        data-toggle="modal" data-target="#exampleModalCenter">
        Condiciones</button>
    </div>
  </form>
</div>
```

En esta sección incluyo el uso del formulario de bootstrap con la repetición de contraseña y el campo select. También hago uso de un modal para el despliegue de la política de privacidad. La cual saqué de esta página: <https://politicadeprivacidadplantilla.com/>.

```

<footer class="text-light bg-dark container-fluid">
  <div class="row p-4">
    <div class="col-12 col-md-6 col-lg-3 p-4">
      
    </div>
    <div class="col-12 col-md-6 col-lg-3 p-4">
      <p class="border-bottom border-white">DATOS DE CONTACTO</p>
      <ul>
        <li><i>C/ Barrera de la Trinidad<br>29009 - Málaga</i></li>
        <li><i>Móvil: 663 34 01 32</i></li>
        <li><i>alberniwe@hotmail.es</i></li>
        <li><i>Alberto López Martín</i></li>
      </ul>
    </div>
    <div class="col-12 col-md-6 col-lg-3 p-4">
      <p class="border-bottom border-white">SITE MAP</p>
      <ul>
        <li><a class="text-white" href="#inicio">Inicio</a></li>
        <li><a class="text-white" href="#historia">Historia</a></li>
        <li><a class="text-white" href="#game">Gameplay</a></li>
        <li><a class="text-white" href="#DLC">Contenido Extra</a></li>
        <li><a class="text-white" href="#comprar">Cómo Obtener</a></li>
      </ul>
    </div>
    <div class="col-12 col-md-6 col-lg-3 p-4">
      <p class="border-bottom border-white">REDES SOCIALES</p>
      <p>
        <a href="https://www.facebook.com/profile.php?id=100005075943522" target="_blank"><i class="fa fa-facebook" aria-hidden="true"></i> &nbsp;</a>
        <a href="https://github.com/Albertolopezmartin" target="_blank"><i class="fa fa-github" aria-hidden="true"></i> &nbsp;</a>
      </p>
    </div>
  </div>
</footer>

```

## 1.7 Footer

Después en el footer hago uso de las columnas de bootstrap y también a modo de segunda barra de navegación y para poner las redes sociales con los iconos del Font awesome, que te llevan a la página correspondiente.

## 1.8 Javascript

```

/***** Mis javascripts para Bootstrap *****/
$(document).ready(function(){
  // Add smooth scrolling to all links
  $("a").on('click', function(event) {

    // Make sure this.hash has a value before overriding default behavior
    if (this.hash !== "") {
      // Prevent default anchor click behavior
      event.preventDefault();

      // Store hash
      var hash = this.hash;

      // Using jQuery's animate() method to add smooth page scroll
      // The optional number (800) specifies the number of milliseconds it takes to scroll to the specified area
      $('html, body').animate({
        scrollTop: $(hash).offset().top
      }, 1200, function(){

        // Add hash (#) to URL when done scrolling (default click behavior)
        window.location.hash = hash;
      });
    } // End if
  });
});

```

Para el scroll de la página al darle a los links de dentro de la misma página con javascript usé el que hicimos en clase.

## 2. Imágenes

Lás únicas imágenes que usé que no son mías son:

La de fondo de la hero section, en un principio iba a usar una mía, pero cuando te pasas el juego la misma página de inicio se convierte en un spoiler y no hay manera de volver a tener la página original a no ser que se borren todos los datos, así que usé esta imagen de la página inicial original que encontré en esta url:

[https://imperium.news/wp-content/uploads/2017/02/FINAL-FANTASY-XV\\_20170129171028.jpg](https://imperium.news/wp-content/uploads/2017/02/FINAL-FANTASY-XV_20170129171028.jpg)

La boxart del juego de ordenador la cual hace doble rol, ya que es la imagen de hero section para móviles: <https://cdn-prod.scalefast.com/public/assets/user/1614900/image/080cd1efbd7eaa94c246d3247dc4a979.jpg>

La ps4 boxart de la Royal Edition:

<https://pbs.twimg.com/media/DTpBoHLVMAATngl.jpg>

La boxart de la edición original de Xbox One:

<https://i2.wp.com/www.thumbsticks.com/wp-content/uploads/2016/07/Xbox-One-Final-Fantasy-XV-box-art.jpg?resize=720%2C922>

La boxart de la película Kingsglaive:

[https://www.gstatic.com/tv/thumb/v22vodart/12993331/p12993331\\_v\\_v8\\_ab.jpg](https://www.gstatic.com/tv/thumb/v22vodart/12993331/p12993331_v_v8_ab.jpg)

El cursor que uso como logo y favicón:

<https://vignette.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/8/8e/FF7Cursor.png/revision/latest/fixed-aspect-ratio-down/width/240/height/240?cb=20151202204726&fill=transparent>

Todas las demás imágenes que aparecen en la sección de Juego las saqué yo de mi propia copia de Final Fantasy XV con la función de Steam para sacar fotos.