

PROYECTO “DIOSAS DEL AYER”

Justificación pedagógica:

Este juego ha sido creado con intención pedagógica para una asignatura de Cultura Clásica. El objetivo es evaluar el conocimiento de los alumnos sobre los ámbitos de las diferentes diosas antiguas en las culturas griega y egipcia.

Estructura del juego y elementos gráficos:

El juego tiene una estructura simple. Comienza pulsando un botón de “Nuevo Jugador” que abre un pop-up emergente con el que podemos añadir y eliminar los nombres de los alumnos participantes.

Una vez creada la lista de alumnos podemos pulsar el botón “Jugar” para dar dos datos aleatorios: una imagen de una diosa y el nombre del alumno que deberá decir a qué ámbito pertenecía.

Las imágenes, animaciones, gifs y botones representan la temática mitológica y favorecen la inmersión y la atención del usuario. También hemos añadido animaciones con forma de constelación.

La paleta de colores ha sido escogida en función de los usados por la artista Yliade en sus ilustraciones de las diosas, por lo que predominan los azules, morados y naranjas.

Para la versión de escritorio hemos decidido que la estructura esté definida por dos secciones: una a la izquierda mostrando las imágenes de las diosas y otra a la derecha para mostrar el nombre del alumno. En la versión de tablet la web tiene una orientación vertical, por lo que la sección de la imagen está sobre la sección de la lista de nombres.

Elementos tecnológicos:

Hemos vinculado un pop-up a un botón con un evento “addeventlistener”. Ese botón lo hemos llamado “nuevo jugador”. Al activar este evento, se abre una ventana emergente en la cual podemos registrar a los usuarios y eliminarlos.

Además, hemos creado otro botón vinculado a un evento “on-click” a dos funciones de aleatoriedad. Por un lado, tenemos la antes mencionada lista asignada de imágenes y por otro lado, la lista de nombres creada por el usuario. Cuando se interactúa con el botón “Jugar” aparece un elemento aleatorio de cada una de las dos listas.

Hemos añadido y editado una animación con forma de partículas que cubre todo el fondo de la web. El elemento original tenía otro color y un número menor de elementos, pero lo pudimos adecuar a nuestras necesidades con CSS.

Para hacer funcionar estos elementos hemos necesitado crear varios archivos de Javascript. Uno para el array de las imágenes de las diosas, otro para la animación, para el pop-up y el último para la lista editable de nombres.

En cuanto a CSS creamos seis archivos: uno base para la estructura en el que hemos usado flex y grid; para el pop-up, para la animación, y uno para cada una de las secciones: header, nombres de alumnos e imágenes de las diosas.

CODE REVIEW DEL EQUIPO DE DELIA, EVA, NOHELÍ Y PAOLA

El proyecto “Yura-Yura” es una web que llama la atención por su temática y estética de cultura japonesa junto con la consistencia de toda la apariencia y su logo. Su diseño responsive está muy logrado y denota un gran trabajo puesto que cambia la orientación de horizontal a vertical en su versión de tablet.

Destacamos también la zona del head con su sección de “contactos” que lleva al usuario a los diferentes linkedin de las desarrolladoras y otro de “blog” con recursos educativos junto con la opción de cambiar de idioma en la web, lo cual es novedoso respecto al resto de proyectos.

Después de probar su web observamos que la funcionalidad es viable, llamativa e interactiva. Sin embargo observamos algunos errores. Los elementos no pueden eliminarse de uno a uno, debe limpiarse toda la lista. También vemos que el juego puede ejecutarse solo una vez, por lo que para volver a jugar hay que recargar la página. Al igual que ocurre con nuestro proyecto, aquel nombre que haya salido puede volver a salir seleccionado. Además, los botones de idioma en principio permiten moverse desde la página en español pero no podemos movernos desde la página en inglés o japonés a las otras.

TESTING REALIZADO POR EL GRUPO YURA~YURA

Diosas del ayer es un proyecto que presenta reminiscencias claras de la cultura a las culturas a las que hace referencia. Es bonito y agradable a nivel de ambientación del proyecto, las animaciones del fondo resultan un acompañamiento amable, sin ser una distracción.

El diseño responsive está conseguido, no presenta problemas de posicionamiento.

En el diseño desktop encontramos que la imagen del fondo del pop-up hace un repeat que va un poco en detrimento la estética del conjunto.

Al testear la funcionalidad de la app encontramos que no se pueden eliminar los nombres que quieras, hay que eliminarlos uno a uno de manera manual. Además, al probar el selector random encontramos que puede repetirse el mismo nombre/diosa más de una vez, no excluye elementos seleccionados previamente.