Alex Muñoz Palos

Documentación PEC 2

1.Proceso de desarrollo

En esta PEC el objetivo es poner en práctica los conocimientos aprendidos en el módulo 3 sobre imágenes responsive, clip-path y animaciones en CSS.

En este sentido, la página web continúa siendo básicamente la misma que la desarrollada en la PEC1, los cambios más notables se han introducido en las imágenes.

Para conseguir imágenes responsive hay 3 métodos, uno basado en ofrecer distintas imágenes según el tamaño de la pantalla, otro en base a la resolución de la pantalla y por último dirección de arte, que consiste en cambiar la imagen según la pantalla en la que se va a visualizar.

El primer método lo he aplicado en toda la página de la categoría, basándome principalmente en la charla de Cristina Chumillas en el Modern Web Event 2018. Con el inspector de elementos cogí la máxima anchura de una imagen en un breakpoint y luego la aumenté y disminuí siempre un 25%. Con srcset y sizes dejo que sea el navegador quien decida que imagen mostrar.

El método de la resolución lo aplico en la página del detalle con dos imágenes que no son la destacada.

Finalmente aplico la dirección artística a la imagen destacada de la página del detalle, recortando bordes de la mesa que se ven en la foto del plato para los dispositivos pequeños. Uso la etiqueta picture para conseguir que el navegador no decida que imagen mostrar, sino que yo mismo le digo cual debe mostrar según el tamaño de la pantalla. También aplico dirección artística con la imagen de fondo de index.html que insertó con la propiedad background en el CSS. Antes la imagen se veía bien para pantallas grandes, pero en pantallas de móviles no acababa de verse bien, por eso ahora uso dos imágenes diferentes(una está simplemente recortada) según si es para pantallas grandes o pequeñas.

Por último, continúo usando svg para los logos. Anteriormente conseguí el svg de un dango que utilicé como logo en la PEC1, pero en esta PEC pasa a ser un logo de apoyo en la navegación de la página. El nuevo logo primero lo creé de forma sencilla en png, y luego hice la conversión a svg. Modificando la etiqueta svg con <g> y fill le añadí colores al logo que luego puede guardarse de nuevo como imagen svg.

También he aplicado modificaciones menores en el header y el footer. Ahora el header contiene el título de la página además del logo y de la barra de navegación, y desde el footer también hay enlaces al resto de páginas.

Finalmente, añadí el clip-path y las animaciones y transiciones. El clip-path lo utilizó en la página de inicio para crear una especie de menú de navegación con el que el usuario puede acceder a las distintas categorías de la web. La web tiene una página de categoría con todos los platos, pero estos están divididos en 4 categorías distintas. Con el clip-path usó un rectángulo para recordar las imágenes que enlazan con esas 4 categorías, de manera que solo se hacen visibles al pasar el ratón por encima de la opción “CONOCE NUESTROS PLATOS”, entonces aparecerán mediante una transición. Además, las 4 imágenes estarán recortadas con un clip-path circular.

Ya por último he creado transiciones y animaciones en los enlaces y en el svg del dango. Para los enlaces hago que en su estado hover estos además de mostrar una opacidad menor, también disminuyan su tamaño, incluyendo a las imágenes de la página de la categoría. Para el dango creo una animación que lo hace rotar de forma infinita mientras el ratón esté encima de él.

Con todo finalizado, he revisado la accesibilidad de la página con wave webaim

2.Decisiones tomadas

Dividiré las decisiones según la página del sitio web:

Index.html

Para la página de inicio tomo básicamente la decisión del clip-path. Por el tipo de diseño que yo tenía, no me resultaba fácil introducir sin más una imagen, pero sí considero que queda bien utilizando 4 imágenes distintas como sistema de navegación, es un gran método para presentar de forma rápida el contenido que el usuario encontrará en la web.

Cada vez es más común utilizar los móviles para navegar por internet, y en ellos el estado hover tiene poco sentido. Por eso para pantallas pequeñas no uso el clip-path y directamente se muestran las imágenes de las distintas categorías.

Luego aplico un clip-path circular a las imágenes para que siempre tengan una forma parecida a la de un plato, si bien no siempre aparecerá circular por la limitada altura.

categoria.html

En esta página es donde hay más imágenes, y he optado por ofrecer al navegador distintas imágenes según el tamaño de la pantalla. La dirección de arte no parecía tener mucho sentido aquí, todas las imágenes son simples platos y el tamaño de estas será parecido en los distintos breakspoints, ya que cuando la pantalla crece, también empiezan a mostrarse más imágenes por fila. No obstante, la anchura de las imágenes jamás es constante, va aumentando o disminuyendo junto a la pantalla, por eso no es recomendable utilizar el sistema basado en la resolución.

detalle.html

En la página del detalle la imagen destacada tiene dirección de arte, las otras dos son responsive aplicando el método de la resolución. A diferencia de las imágenes de la categoría, aquí estas imágenes cumplen una simple función de apoyo al artículo que se presenta, estas siempre aparecen solas en una única fila y realmente puede fijarse su anchura como una constante. Para evitar problemas con los móviles de pantallas más pequeñas, sí que hago flexible su anchura para las pantallas más pequeñas, pero luego ya se mantiene constante en 360 px y el navegador escogerá entre 3 imágenes según la resolución.

Además, esta página incluye una imagen png, otra WebP, una jpg y por último el logo del dango en svg. Para la imagen destacada utilizo el png porque es el formato de mayor calidad y es importante que sea la imagen destacada la que tenga esta mayor calidad, además, es un formato aceptado por navegadores antiguos y nuevos. Luego para ilustrar la imagen con el curry con la bandera militar uso el formato webP y en el último caso el formato jpg. Estas imágenes son menos importantes, así que uso formatos que son menos pesados que el png. En este sentido, WebP es mejor que jpg por su mayor calidad, pero su compatibilidad con navegadores antiguos es menor. Por eso, para la primera imagen utilizó el webP, ya que se trata de una simple imagen de apoyo que no aporta información realmente útil para el usuario, en caso que utilice un navegador que no pueda leer las imágenes webP no será una pérdida importante. La última imagen es algo más importante porque muestra al usuario un ejemplo de las pastillas que debe comprar para realizar la receta, por eso me decantó por jpg.

En las páginas de presentación.html y enlaces.html no se realizan cambios significativos.

Finalmente, para el logo simplemente introduje los kanjis para la palabra “dango” que acompaña la temática de la web y le di la paleta de colores típica de ese dulce. Lo paso a svg porque así es más fácil de utilizar en distintos tamaños. Es un formato ideal para logos o iconos.

3.Resultados obtenidos

En el apartado visual de la web he obtenido pocos cambios, porque en la PEC1 las imágenes ya eran flexibles y se adaptaban a la pantalla del dispositivo. De todos modos, sí que cambian realmente las imágenes que se muestran.

Para las imágenes de la página de index.html y categoría.html siempre se me descarga la imagen de mayor tamaño, ya que al no usar picture entonces dejo la decisión en manos del navegador y por la resolución de la pantalla me muestra siempre la de mayor tamaño, tanto en escritorio como en móvil. En cambio, en las imágenes que aplico el sistema de la resolución se me descargan las imágenes 1.5x por la resolución de mi pantalla. Las imágenes que ahora se descarguen dependerán del terminal que use el usuario.