

Desenvolupament Web Corporatiu



Oriol Llovera
Bernabé Morales
Yuriy Navrotsky
2DAW
M14
2016/2017

Índex

Introducció.....	3
Temàtica web.....	3
Organització.....	4
Rols.....	4
Eines.....	5
Netbeans i Sublime Text.....	5
GitHub i GitKraken.....	5
Libre Office Writer.....	5
Gimp.....	5
MockFlow.....	5
Adobe Color CC.....	6
Zoho Projects.....	6
Tasques.....	7
Oriol Llovera.....	7
Yuriy Navrotsky.....	7
Bernabé Morales.....	7
Tipografies i colors.....	8
Definició de les fonts tipogràfiques.....	8
Selecció de colors.....	9
Wireframe, Mockup i Mapa de navegació.....	10
Wireframe.....	10
Mapa de navegació.....	11
Mockup.....	12
GitHub i GitKraken.....	16
Creació del Projecte.....	16
Clonació del Projecte.....	17
Desenvolupament del Projecte.....	18
Estructura del Projecte Web.....	19
Script Rellotge.....	20
Validació del Projecte.....	22
Conclusions.....	24
Webgrafia.....	25
Eines.....	25
Netbeans.....	25
Sublime Text.....	25
Gimp.....	25
LibreOffice.....	25
MockFlow.....	25
Adobe Color CC.....	25
GitHub.....	25
GitKraken.....	25
Zoho Projects.....	25
Informació.....	26
JavaScript.....	26
CSS.....	26
HTML.....	26
Projecte.....	26
Imatges lliures.....	26
Plantilles Corporatives.....	26
Validador html.....	26

Introducció

El objectiu del nostre projecte es realitzar una pàgina web corporativa amb un equip de treball, el més important es sentir-nos com si un projecte d'empresa fos, per lo que es important definir una bona organització.

Un dels punts importants es crear la web corporativa amb els seus scripts, htmls, css, etc. Però no es l'únic objectiu de la pràctica, la utilització de diferents eines, la creació de esquemes, l'organització de les tasques i altres, també es un dels punts importants a realitzar.

En altres paraules el que es veurà al final de la pràctica es la web corporativa però el objectiu d'aquesta a part de la web es veure com ens movem en un entorn d'equip.

Temàtica web

Lo primer que ens hem plantejat es decidir una temàtica per a la nostre web corporativa, habitualment en una empresa la temàtica estarà definida pels serveis que ofereix l'empresa, però en aquest projecte nosaltres hem decidit sobre quin tema volem dirigir la pàgina web.

Un tema que que ens ha passat pel cap ha sigut el de fer una pàgina web sobre medicina, ja fos de dentistes, informació medica, una clínica, etc.

Però no hem trigat molt en descartar-ho ja que era una temàtica bastant comú i volíem tenir el nostre toc personal.

Així que després debatre-ho durant la primera hora del projecte al final tots els membres vam estar d'acord en que podríem fer una web corporativa d'una empresa de distribució de diferents tipus de cerveses, ens ha semblat una idea original i diferent, i podríem donar-li un estil diferent a les altres pàgines web corporatives que realitzen altres equips de treball.



Organització

En el desenvolupament d'un projecte es important tenir una molt bona organització del projecte per a completar el nostre objectiu, no tots el participants han d'estar realitzant la mateixa tasca sense informar-se amb anterioritat ni actuar pel seu compte realitzant un treball que ni li pertoca.

Rols

Per evitar el comentat anteriorment el primer que hem fet es assignar un rol a cada membre de l'equip que seguirà unes instruccions determinades i realitzarà les tasques que li pertocuin.

En Bernabé ha sigut escollit com el “Master” del projecte, el seu objectiu principal és controlar en tot moment com avança el projecte, revisar el treball del seu equip i assignar tasques a cada membre d'aquest per a tenir una bona organització del projecte que volem desenvolupar, naturalment, també participarà en el desenvolupament de diferents tasques del projecte.

L'Oriol ha sigut definit per el Master com a Desenvolupador, el seu objectiu principal és aplicar en codi les idees que aprovi el equip per la nostre web corporativa, entre altres també cercarà informació d'opcions i funcions que puguin ser utilitzades en el projecte.

En Yuriy ha sigut definit per el Master com a Investigador, el seu objectiu principal és cercar informació de diferents projectes similars al nostre i a portar idees d'eines que es podrien utilitzar en el projecte i explicar per què és bona idea utilitzar-les.



Eines

Netbeans i Sublime Text

Per l'edició del fitxers web, templates i scripts del nostre projecte hem utilitzat dos editors, NetBeans per la seva quantitat de plugins i opcions que ofereix en l'edició de diferents llenguatges ja que suporta tots els que hem utilitzat en el nostre projecte, ens permet debugejar en el propi programa, ens avisa de si hi han errors de sintaxi o falla la compilació dels arxius, també ens permet formatar el nostre codi per a que sigui més fàcilment llegible.

Sublime Text per petició d'algun dels nostres integrants del projecte, ja que també permet editar fitxers de text, es pot adaptar a qualsevol format i té diferents opcions per el format del llenguatge.

GitHub i GitKraken

GitHub es una plataforma de desenvolupament corporatiu que permet allotjar projectes amb el sistema de control de versions Git, es útil per a que els nostres membres puguin treballar amb el repositori de GitHub i actualitzar els canvis al projecte.

GitKraken ens permet treballar contra GitHub, assignant una carpeta local on clonar el nostre projecte de GitHub i actualitzar la nostre carpeta local en el moment que hi hagin canvis en el repositori de GitHub, també ens permet actualitzar el repositori d'aquest amb els canvis que realitzem al projecte.

Libre Office Writer

Es un editor de text que el nostre equip utilitza en tot moment per la documentació del projecte.

Gimp

Es un programa per l'edició d'imatges, l'hem utilitzat per modificar i adaptar diferents imatges que són utilitzades en la nostre web corporativa.

MockFlow

Es una aplicació web que ens permet crear els nostres Wireframes, Mockups i Mapes de navegació de la nostre web.

Adobe Color CC

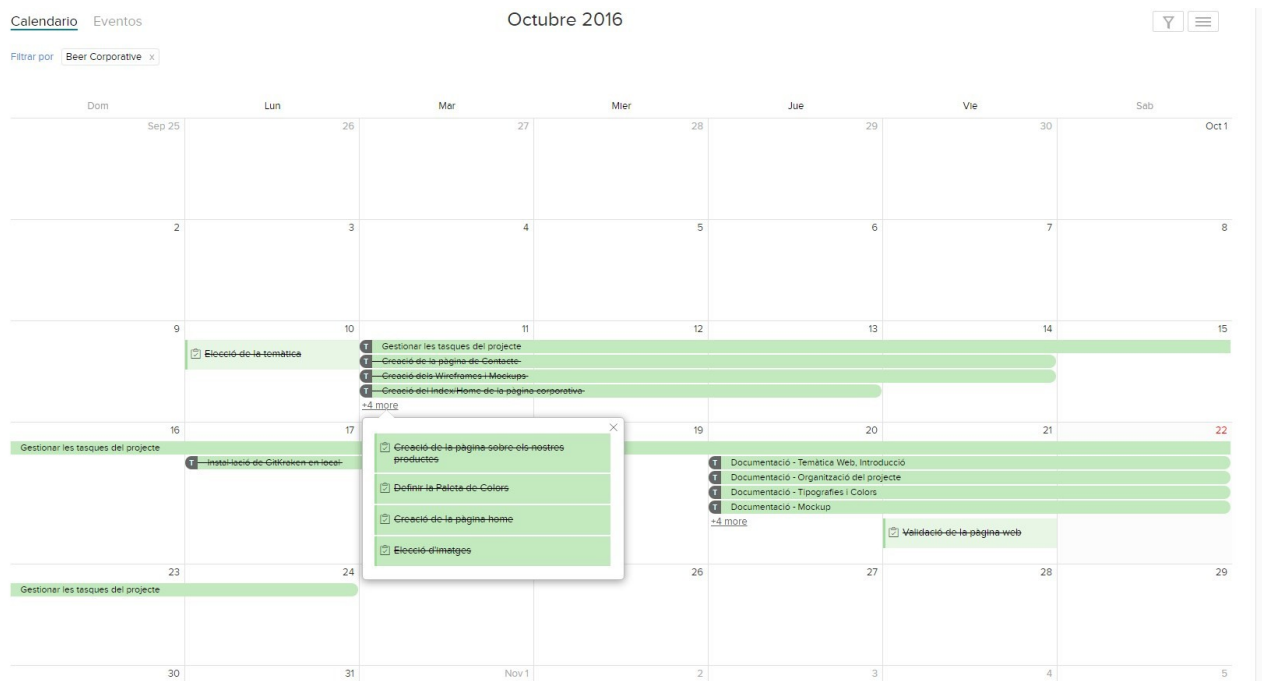
Es una aplicació web de l'empresa Adobe Systems que permet crear diferents esquemes de colors i es l'aplicació que hem utilitzat per definir la paleta de colors de la nostre web corporativa.

Zoho Projects

Es una aplicació Web que ens permet crear un projecte i organitzar les tasques d'aquest, els integrants del projecte s'uneixen al projecte creat en aquesta aplicació i se li assignen tasques amb les seves dates d'inici i final, el responsable de realització d'aquestes, la seva prioritat a escollir entre Baixa, Mitja i Alta i també permet marcar en quin punt es troben els membres en la realització de cada una de les tasques amb el tant per cent.

El Master del projecte ha creat aquest projecte al Zoho i ha assignat tasques als diferents integrants del grup, aquí es pot visualitzar si hi ha retràs en la realització de tasques i controlar quan una tasca ha finalitzat o no, es de gran ajuda per a que cap de nosaltres s'oblidi del seus deures actuals i realitzi el seu treball de forma ordenada i puntual.

També ens permet veure un Calendari i aplicar filtres per veure en aquest les teves tasques o les de tots els integrants del projecte, si vols veure només les tasques en progres, les finalitzades, les cancel·lades o totes.



Tasques

Les tasques del projecte s'han dividit entre els integrants del nostre equip, algunes tasques són compartides i d'altres són individuals, òbviament amb el control i l'aprovació del master i tenint en compte l'opinió dels membres.

Oriol Llovera

- Elecció de la temàtica de la web corporativa.
- Definir la paleta de colors i la tipografia de la nostre web corporativa.
- Elecció d'imatges de la web corporativa.
- Instal·lació de GitKraken en local.
- Creació de les pàgines html de la web corporativa.
- Creació dels templates de la web corporativa.
- Creació del Rellotge en JavaScript de la web corporativa.
- Documentació del projecte.

Yuriy Navrotsky

- Elecció de la temàtica de la web corporativa.
- Instal·lació de GitKraken en local.
- Creació de les pàgines html de la web corporativa.
- Cerca d'informació de possibles aplicacions i utilitats.
- Testeig de les modificacions realitzades a la pàgina web corporativa.
- Creació dels Wireframes, Mockups i el Mapa de Navegació.
- Documentació del projecte.

Bernabé Morales

- Gestionar les tasques del projecte.
- Assignació de tasques als membres del equip.
- Elecció de la temàtica de la web corporativa.
- Creació del Projecte en GitHub.
- Instal·lació de GitKraken en local.
- Creació de les pàgines html de la web corporativa.
- Creació dels Wireframes, Mockups i el Mapa de Navegació.
- Validació de la nostre pàgina web corporativa.
- Documentació del projecte.

Tipografies i colors

Definició de les fonts tipogràfiques

Tot i que hem utilitzat el framework Bootstrap per a la creació del nostre lloc web i aquest ja ens oferia un arxiu .CSS propi i per tant ja venien definides les fonts per defecte, hem creat un nou arxiu anomenat fontswb.css per definir les nostres pròpies fonts.

En el cas de la nostra web corporativa, hem implementat bàsicament tres classes de font. Hem escollit la font Gill Sans com a font principal, aquesta l'hem assignat al menú de navegació i al cos de text en general. Creiem que és una classe de font que tot i ser bastant clàssica, és original i a la vegada es fa fàcil de llegir i d'aquesta manera acompanya la temàtica de la nostra web.

Per els títols i les fonts de mida h1 – h2 hem utilitzat la font Roboto, és una font semblant a Serif però amb un estil no tan clàssic com aquesta que el fa molt llegible i que a més combina perfectament amb la font que hem utilitzat per el menú i el cos del text.

Pel que fa a els textos de mida més reduït en h3, h4, h5, h6 hem aplicat l'estil de font Open Sans, ja que és una font més moderna comparada amb les altres dues fonts que hem utilitzat, amb aquesta font el que aconseguim és que el text, al ser més gran i per tant destacar tant, sigui més agradable a l'hora de llegir-lo.

En general a l'hora d'escollir les fonts el que hem buscat ha sigut que aquestes ens aportin una imatge seria a l'empresa però donant-li un aire més modern tot i que les fonts són semblants a les fonts clàssiques tenen uns acabats més rodons que els fa ser més modernes. A més hem optat per fonts que estan disponibles en tots els sistemes operatius per evitar problemes de compatibilitat.



<Exemple Font Gill Sans>

<Exemple Font Open Sans>

Benvingut a Beer Corporation

ESPECIALITATS

<Exemple Font Roboto>

Selecció de colors

Per seleccionar els colors, primer el que hem fet ha sigut pensar en un color base per definir les seccions de contingut, en aquest cas hem pensat en utilitzar el color negre.

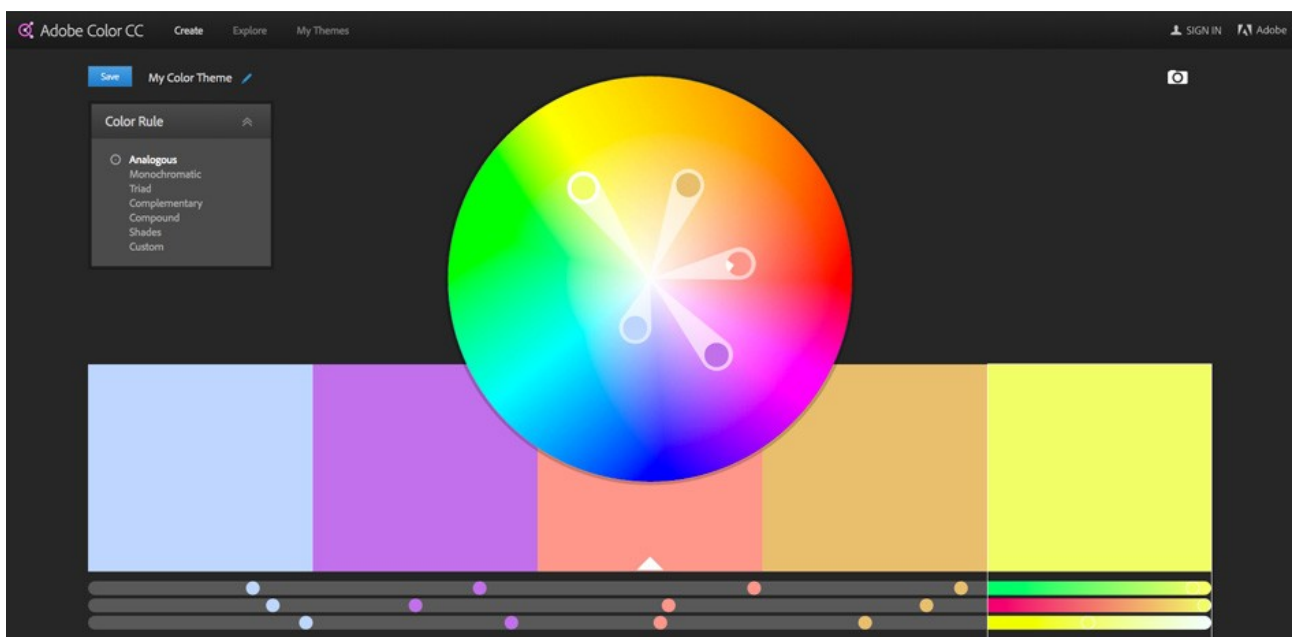
Per poder jugar amb aquest color hem utilitzat l'eina d'adobe que ens ofereix la marca de forma gratuïta que es diu Adobe Color CC. En aquest cas hem intentat buscar diversos tons entre el color gris i negre per tal de que es pogués jugar amb el color negre i als usuaris que entren al lloc web no se'ls faci cansat a l'hora de llegir el contingut. Ja que hem escollit un color fosc per els sectors de contingut, hem decidit buscar el color blanc per a la lletra per tal de que ressalti més sobre el fons fosc i sigui més agradable de llegir.

Al ser la web de cervesa, no hem pogut evitar utilitzar el color que tant caracteritza a aquesta, per tant hem buscat un color groc més aviat fosc el qual hem utilitzat sobre tot per a les classes actives del menú de navegació i també hem aplicat als botons i sobre algun text per tal de ressaltar-lo, com per exemple a la pàgina de serveis.

Pensem que utilitzar aquest colors que ressalten més tant en fons blanc com en els tons de negre de les seccions farà que sigui més agradable a l'hora de l'usuari navegar per el lloc web d'aquesta manera evitarem que la web sigui monòtona.

Per orientar-nos sobre quins colors escollir hem consultat diverses plantilles web les quals anéssim destinades a una empresa relacionada amb cervesa. En la major part d'elles utilitzaven colors foscos, ja sigui el negre o fins i tot el color marró, per el fons i jugaven amb colors complementaris per donar més vida a la web.

Basant-nos en això hem intentat escollir uns colors que donessin més contrast amb els colors de fons que hem escollit.



Wireframe, Mockup i Mapa de navegació

Wireframe

Un Wireframe és un pas previ molt important abans de començar el disseny d'una web. Consisteix a crear un esbós de l'estructura de la pàgina d'una manera simple, però concretant com organitzarem la informació.

Fer aquest plantejament previ de la pàgina sense haver començat a dissenyar ens permetrà ser més ràpids a l'hora del desenvolupament del disseny i evitarà que acabem distribuint la informació a cegues. També farà que el client vegi abans de ficar-li mà al codi com s'organitzarà la informació.

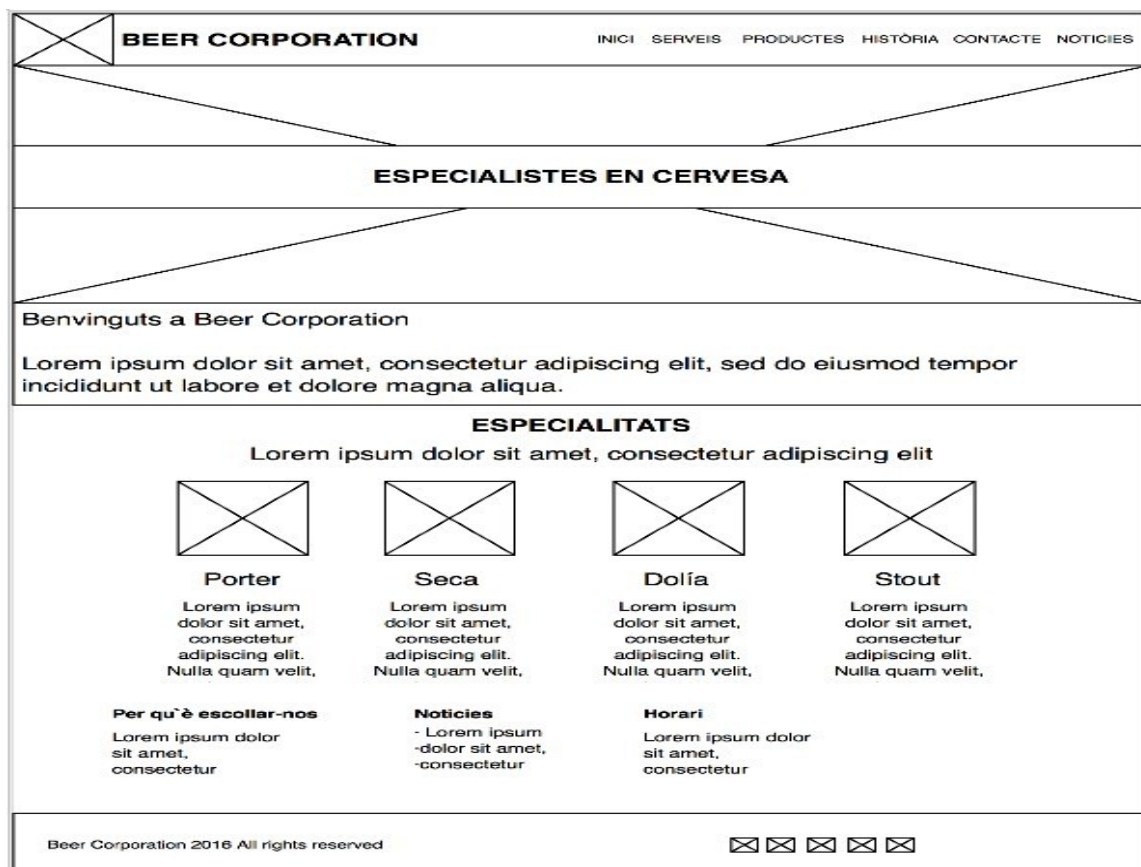
Ja que aquest document és molt important en el procés de creació d'una web, cal que el client accepti el wireframe com a part del projecte i ferma que està conforme en com hem fet el plantejament abans que comencem a dissenyar.

A continuació mostrarem el disseny del nostre wireframe per la pagina que anem a crear.

Aquí podem veure com hem decidit organitzar la pagina. En la barra lateral hem posat el logotip de la empresa i totes les pagines que crearem (serveis, productes, historia, contacte, noticies).

Més avall tenim una imatge de font i sobre la imatge tenim un títol.

- ☐ vol dir que hi ha una imatge
- ☐ peu de pagina i encapçalat



Mapa de navegació

El mapa de la navegació és una vista web que mostra com els usuaris del lloc el navegaran, representat en un diagrama "d'arbre" jeràrquic.

Cada nivell del diagrama mostra el nombre de clic que això pren per mostrar les pàgines.

Els usuaris són capaços de preveure millor com l'ús de Web serà navegat, i dissenyadors creatius són capaços d'entendre millor l'esquema necessari de navegació.

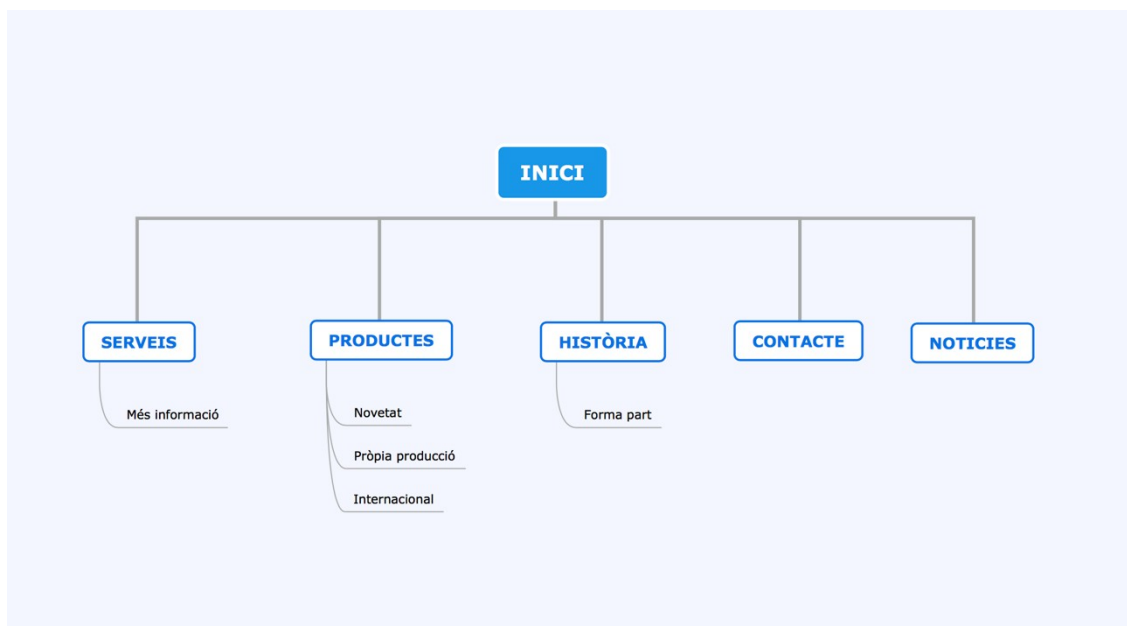
El mapa de la navegació mira com un usuari navegarà d'una pàgina lògica a una altra, així com les característiques principals proporcionades per la pantalla lògica.

En la següent imatge podem veure com serà el nostre mapa de navegació.

Tindrem una pagina principal (INICI) que podrem accedir a altres pagines com: serveis, productes, història, contacte, notícies.

La pagina serveis tindrà un link per veure més informació sobre el servei que seleccionarem.

La pagina productes tindrà els següent links: novetat, pròpia producció i internacional. I finalment tindrem la pagina història on tindrem un link per formar part de la empresa.



Mockup

Per que necessitem fer mockup?

L'avantatge de fer mockups abans de començar a maquetar és que et permet experimentar diferents estructures per al lloc i buscar les fórmules que funcionin millor pel que fa a usabilitat, accessibilitat i llegibilitat.

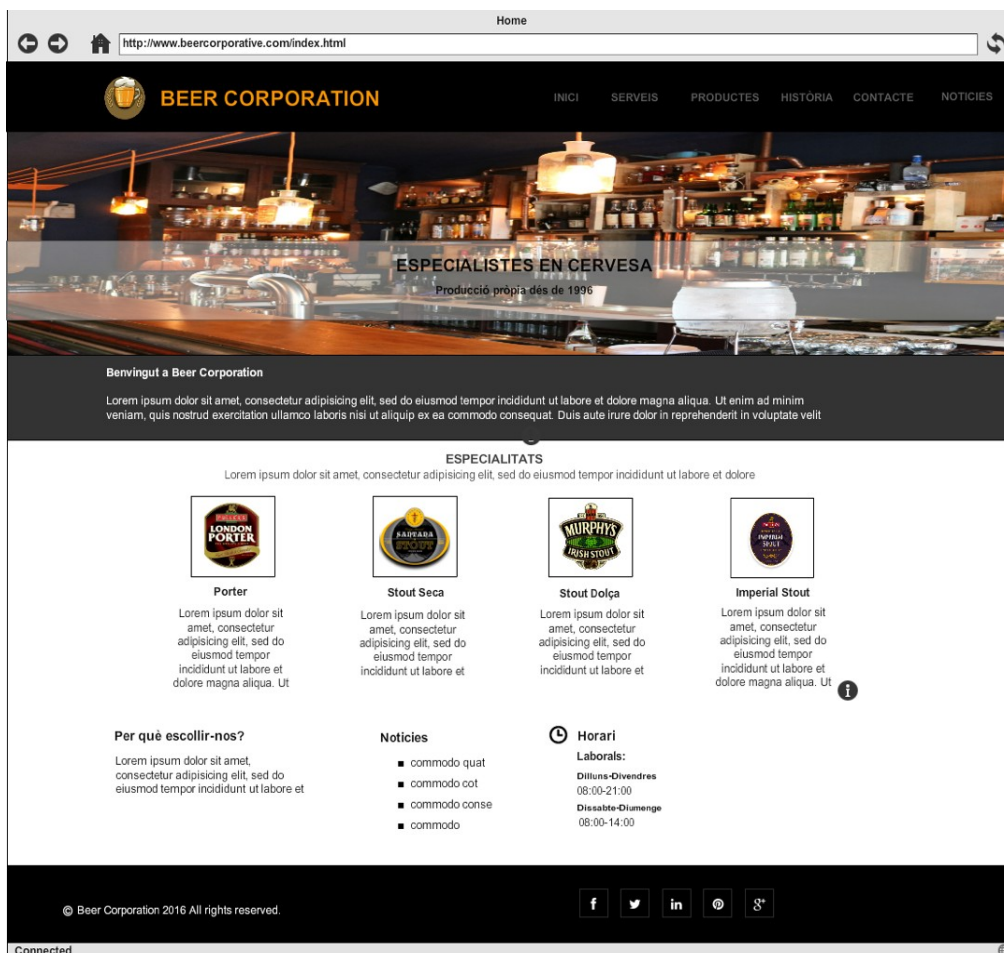
Al contrari del que alguns pensen, el moment de la planificació inicial és un dels més crítics en el procés de desenvolupament, ja que com més temps inverteixis en organitzar la teva pàgina web, menys temps gastaràs fent modificacions d'última hora o resolent imprevistos.

Aquest és llavors el moment perfecte per fer el que es coneix com "anàlisi de programari".

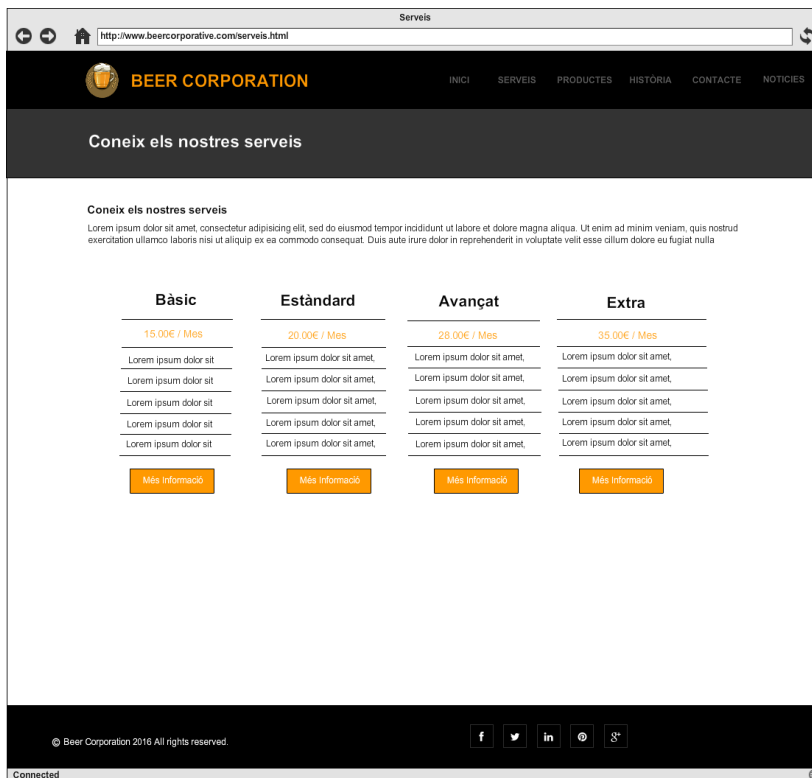
Pensar en com serà el producte abans de començar a crear-lo és avançar el 50% de la feina, sense haver escrit una línia.

Nosaltres hem pensat de crear una pagina web de cerveses que contindrà sis pàgines:

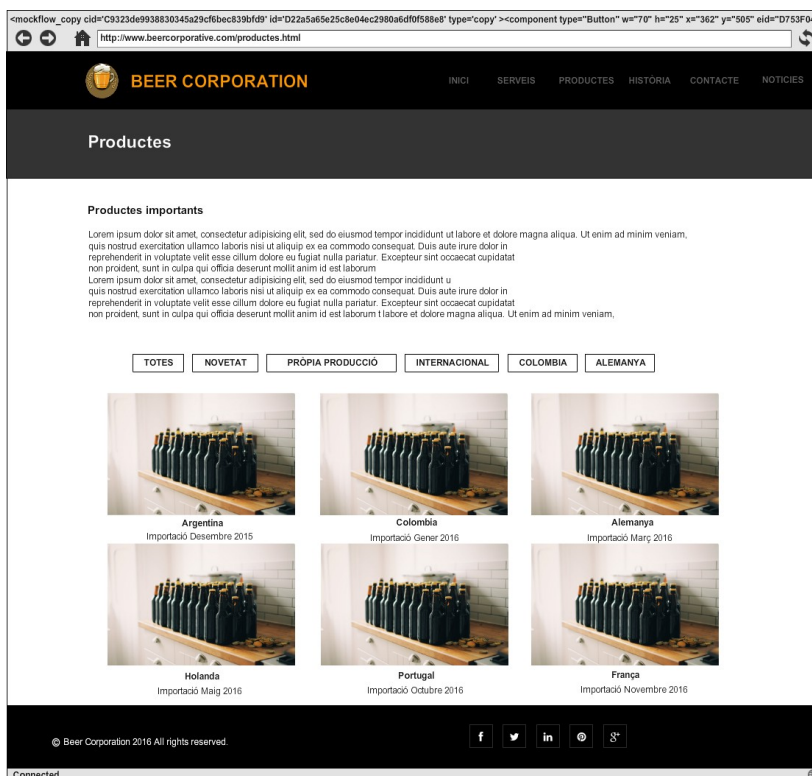
La primera pagina serà INICI on nosaltres donarem la benvinguda i explicaríem sobre els especialitats, per què escollir-nos i horari de la empresa tal i com es pot veure en el següent mockup:



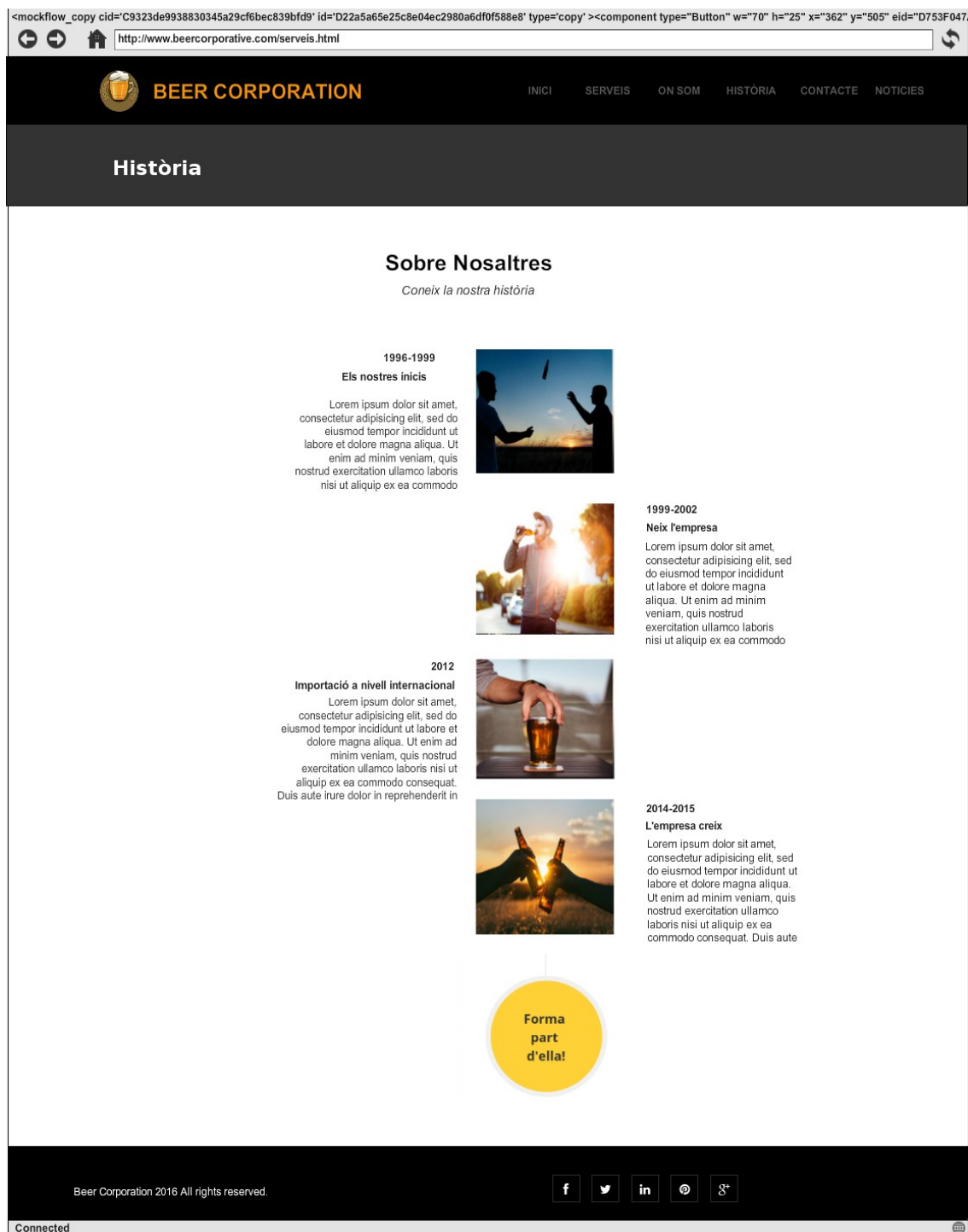
La segona pàgina que farem serà de serveis, on nosaltres explicarem sobre els nostres serveis i preu de cada un tal i com es pot veure en el següent mockup:



La tercera pàgina serà sobre els productes que oferim els nostres clients: novetats que tenim, producte de pròpia producció, producte internacional, etc. Tal i com es pot veure en el següent imatge:



La quarta pagina es diu HISTÒRIA on nosaltres hem decidit parlar sobre l'empresa: els inicis de la empresa, com va néixer, importació a nivell internacional i finalment com va créixer:



La cinquena pagina hem decidit fer-la de contacte on hem posat un formulari de contacte per poder contactar amb nosaltres en cas d'un dubte o més informació.

També hem decidit posar un mapa indicant la nostra ubicació actual.

Mockflow copy cid=C9323de9938830345a29cf6bec839bfd9 id=D22a5a5e25c8e04ec2980a6df0f588e8 type=copy ><component type=Button w=70 h=25 x=362 y=505 eid=D753F047

http://www.beercorporative.com/contacte.html

BEER CORPORATION INICI SERVEIS PRODUCTES HISTÒRIA CONTACTE NOTÍCIES

Contacte amb nosaltres

Formulàri de Contacte

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum

Contacte

Nom Complet

Email

Missatge

Envia

Carrer del Camp de les Moreres
Carrer del Camp de les Moreres,
08401 Granollers, Barcelona

[Ampliar el mapa](#)

Polígon Industrial Jordi Camp

©2016 Google - Datos de mapas ©2016 Google, Inst. Geogr. Nacional - Términos de uso - Informar de un error de Mapa

© Beer Corporation 2016 All rights reserved.

f t in @ g+

Connected

I finalment la sisena hem decidit que serà de notícies actuals de la nostra empresa:

També en cada pagina hem posat el peu de pagina i a l'esquerra hem decidit posar els drets d'autor i a la dreta els links que ens envien directament a: facebook, twitter, pinteres, etc... de la nostra empresa.

© Beer Corporation 2016 All rights reserved.

f t in @ g+

GitHub i GitKraken

Com ja hem comentat anteriorment hem utilitzat GitHub per allotjar el nostre projecte i aplicar canvis en aquest repositori amb el sistema de control de versions.

Creació del Projecte

El primer que hem de fer a GitHub es crear un repository nou, seleccionar qui es el propietari d'aquest repositori i assignar-li un nom, es bastant important inicialitzar el repositori amb un arxiu "README" ja que aquest ens permetrà poder clonar el nostre projecte directament de GitHub a la nostre màquina local.

Si no l'inicialitzes amb un README habitualment es per què s'importarà directament un projecte local al repositori de GitHub.

En el nostre cas primer hem creat un repositori al GitHub amb el "README", l'hem importat a la nostre màquina local i hem començat a treballar des de el repositori local d'aquesta manera pujant els canvis a GitHub.

Després de la creació del projecte es molt important afegir als nostres membres de l'equip com a col·laboradors o no podran treballar directament en el nostre projecte ja que GitHub no els identificarà com a membres del projecte.

Per afegir col·laboradors nous al nostre projecte accedim al nostre projecte en el GitHub i en el símbol "+" de la barra d'eines d'amunt despleguem les diverses opcions i seleccionem "New Collaborator".

En "Search by username..." escrivim el nom d'usuari del col·laborador que volem convidar al projecte, també serveix el seu correu electrònic o el seu nom complet, i un cop trobat punxem en "Add Collaborator" això enviarà una petició a aquesta persona per ser col·laborador del nostre projecte.

The screenshot shows the GitHub interface for the repository 'BMC993 / Beer-Corporative'. The top navigation bar includes links for Code, Issues (0), Pull requests (0), Projects (1), Wiki, Pulse, Graphs, and Settings. The 'Collaborators' tab is active, displaying a list of collaborators with their avatars and names. Below the list, there is a search bar with the placeholder text 'Search by username, full name or email address' and a button labeled 'Add collaborator'.

Clonació del Projecte

Per a cada membre del nostre equip pugui treballar en el projecte des de la seva màquina local, necessitarà clonar el projecte de GitHub en la seva màquina.

En el nostre equip hem utilitzat un programa extern per treballar contra GitHub des de la nostra màquina local, així podem gestionar els nostres fitxers de forma senzilla, actualitzar el repositori GitHub i actualitzar els nostres fitxers locals quan algun membre de l'equip apliqui canvis al repositori GitHub.

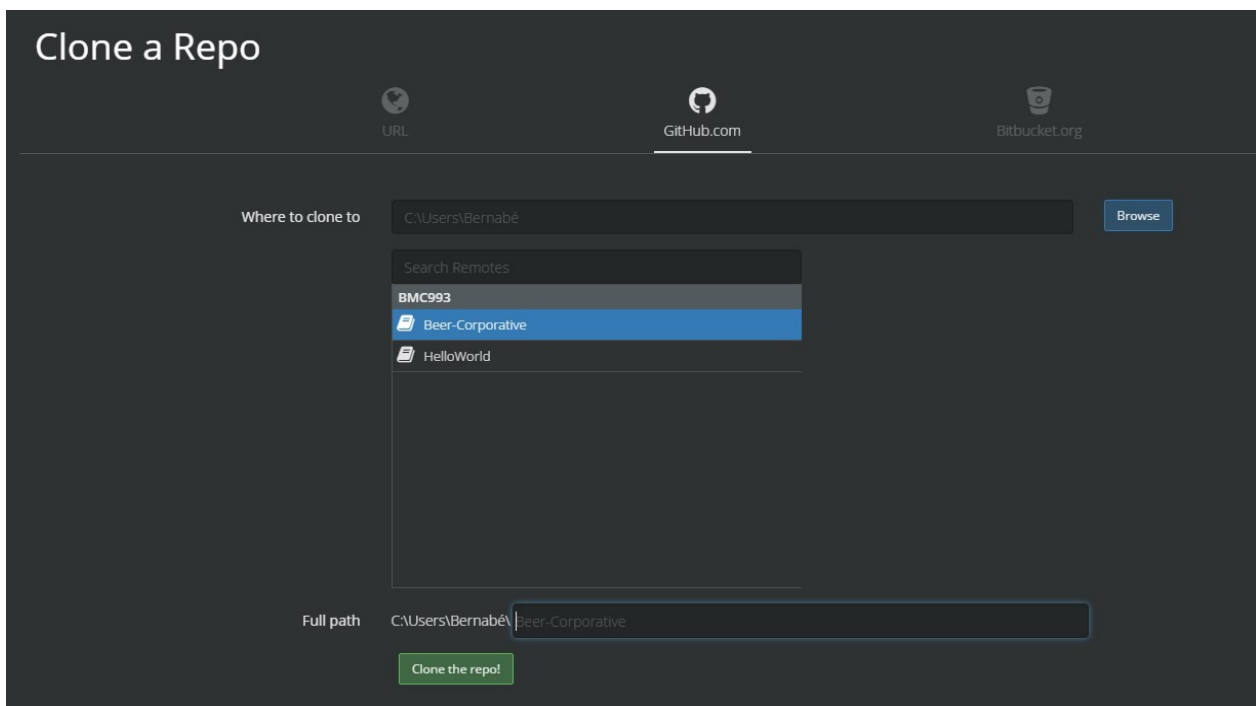
L'eina que hem utilitzat es GitKraken que s'instal·la en entorn d'escriptori en el nostre equip.

Per a clonar el nostre projecte en local el primer que hem de fer es instal·lar GitKraken i un cop instal·lat logejar-nos des el nostre compte de GitHub.

Un cop ens hem logejat anem a la barra d'eines d'amunt del programa i punxem en "File" i seleccionem "Clone Repositori", tenim diferents mètodes per clonar-ho, en el nostre cas hem accedit a la pestanya de GitHub i hem seleccionat la nostra carpeta local on volem que es cloni el nostre projecte del GitHub.

Com ja som col·laboradors del projecte de GitHub o el creador d'aquest ens sortiran els diferents projectes en els que participem en GitHub, seleccionem el nostre i si volem podem canviar el nom de la carpeta on es clonarà el projecte.

Per ultim punxem en "Clone the repo!" i es clonarà el projecte de GitHub en la carpeta que hem seleccionat.



Desenvolupament del Projecte

Ara que ja tenim clonat el nostre projecte en la nostra màquina local ja podem començar a desenvolupar la nostra web corporativa des de el directori on hem clonat el projecte.

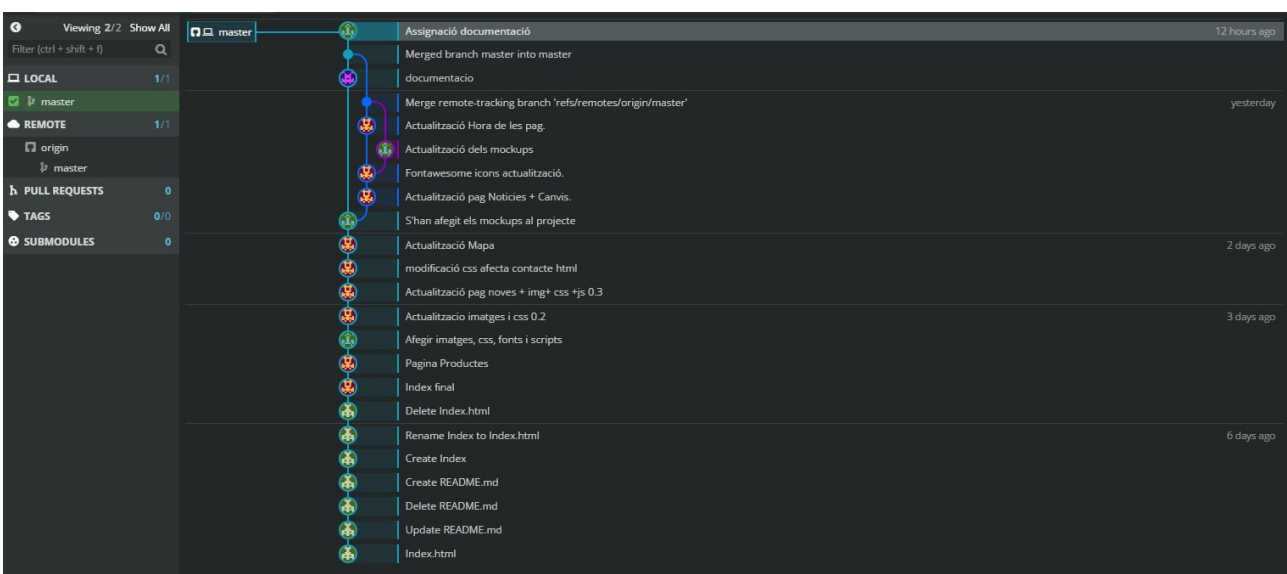
Des de GitKraken veurem els canvis que apliquin i pugin els membres del nostre equip al repositori de GitHub i podrem actualitzar sempre el nostre directori local amb els fitxers i les actualitzacions que hagin realitzat els membres del nostre grup.

També podem crear branques al projecte local on farem diverses modificacions de temes específics que fusionarem un cop finalitzades al repositori master del GitHub.

Tots els directoris, fitxers, canvis, etc. que afegim a la ubicació del nostre projecte clonat en la màquina local es podran veure els canvis en el GitKraken i aquest ens mostrarà si és el cas, que la versió del nostre projecte està per sobre de la que es situa en el repositori de GitKraken compartit, per això de tant en tant és important fer un commit afegint els canvis que volem pujar i amb una explicació de que s'ha afegit, eliminat o modificat per a poder identificar que s'ha desenvolupat en aquesta versió i un cop realitzat fer un push per aplicar els canvis al nostre repositori GitHub.

També és important pels altres membres de l'equip anar comprovant si la versió del projecte que tenen clonada a la seva màquina local està actualitzada i en cas contrari fer un pull per actualitzar el seu projecte amb la versió del repositori GitHub.

Es possible que en algun dos membres facin modificacions en el projecte de la mateixa versió i si són els mateixos arxius, quan un pugi els canvis a GitHub i l'altre vulgui pujar els seus sortirà un error avisant que la versió que vol pujar està des-actualitzada, en aquest cas l'usuari haurà o de comprovar quines diferències es troben entre la seva versió i la situada en el repositori i fer un merge, fusionar-los, o si actualitzar el seu projecte local, aplicar els canvis i pujar la versió amb les modificacions dels dos membres de l'equip.













Estructura del Projecte Web

Per definir l'estructura del nostre lloc web, hem repartit els arxius en diverses carpetes segons la classe d'arxiu que sigués. Hem creat una carpeta per els fulls d'estils dins del projecte, on van allotjats tots els documents .CSS que afecten a les pàgines principals de HTML. A part d'implementar un document css per fonts i un per l'estructura, també hem utilitzat documents que ens aportaven les diverses plantilles que hem utilitzat, per realitzar les animacions de les imatges, les animacions de la galeria, etc. Ja que també hem utilitzat javascript per algunes funcions del nostre lloc web, també hem creat una carpeta destinada a guardar els arxius .js.

Per poder ordenar els documents de les imatges, hem creat una carpeta on dins trobem les imatges generals del projecte, com pot ser el logotip de la barra de navegació. També hem creat dues carpetes dins d'aquesta, per poder tenir organitzat les imatges que afecten a l'slider de la pàgina home i també un altre on trobem les imatges de la galeria que hem afegit a la pàgina de productes.

Com que hem afegit icones per al footer de la web, ens hem descarregat el pack de Fontawesome de la seva web oficial i hem guardat els arxius a una carpeta a part.

Amb aquesta distribució resultarà més senzill realitzar futures modificacions ja que podrem localitzar els documents més fàcilment.

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
 css	07/06/2016 15:48	Carpeta de archivos	
 fonts	07/09/2016 10:36	Carpeta de archivos	
 img	20/10/2016 14:17	Carpeta de archivos	
 js	20/10/2016 14:58	Carpeta de archivos	
 contacte.html	22/10/2016 20:23	Chrome HTML Do...	9 KB
 historia.html	22/10/2016 20:09	Chrome HTML Do...	12 KB
 index.html	23/10/2016 0:02	Chrome HTML Do...	13 KB
 noticies.html	22/10/2016 20:30	Chrome HTML Do...	10 KB
 productes.html	22/10/2016 19:52	Chrome HTML Do...	16 KB
 serveis.html	22/10/2016 19:58	Chrome HTML Do...	13 KB

Script Rellotge

Per implementar un rellotge amb data i hora al nostre lloc web, hem creat un document .js on hem desenvolupat un script per tal de mostrar en temps real les dades.

Dins el document primer hem declarat un esdeveniment que s'executarà després de carregar la pàgina. Aquest esdeveniment executarà la funció "refreshTime" que hem creat posteriorment i farem que es refresqui cada segon.

```
window.onload = function() {  
  // cada segon fa un refreshtime  
  setInterval(refreshTime, 1000);  
};
```

<Esdeveniment Onload>

A la funció refreshTime hem declarat la variable data per fer un Date i hem fet que agafi la data, el mes i l'any complet. Després ho hem concatenat perquè apareixi separat per barres en format de data. També hem fet que ens agafi les hores, els minuts i els segons.

```
function refreshTime(){  
var data = new Date();  
document.getElementById("hora").innerHTML = afegirZero(data.getDate()) + "/" + afegirZero((data.getMonth()+1)) + "/" + data.getFullYear() + "/" + afegirZero((data.getHours()))  
+ ":" + afegirZero((data.getMinutes())) + ":" + afegirZero((data.getSeconds()));  
}
```

<Funció Refresh>

Hem creat una nova funció que hem afegit a la funció de refresh que es diu "afegirZero". A través d'aquesta nova funció el que aconseguim és que quan qualsevol element de la data sigui d'un sol numero, ens afegirà un zero. D'aquesta manera tindrem el format correctament.

```
function afegirZero(data){  
  if (data <10) {  
    return("0" + data);  
  } else{  
    return data;  
  }  
}
```

<Funció Afegir Zero>

Per declarar el script a la pàgina HTML afegim una línia fent referència a l'arxiu que conté el script.

```
<script src="js/rellotge.js"></script> <!-- JS del Rellotge-->
```

<Crida document JavaScript>

Per acabar el cridem utilitzant l'element id. En el nostre cas, hem creat un nou div dins del nostre footer i dins del div hem afegit un paràgraf amb el format de l'hora i de la data inicialitzat tot a 0.

```
<div class="col-lg-4">
  <p id="hora">00/00/0000 00:00:00</p>
</div>
```

<Declaració del Script al HTML>

A continuació podem veure com ha quedat el nostre rellotge.



Aquests són tots els passos que hem seguit per implementar el rellotge correctament a la nostre pàgina web.



Validació del Projecte

Es important comprovar que el nostre codi HTML sigui lo més optm possible, per això utilitzem un validador web que ens permet cercar errors de sintaxis o problemes que puguin haver-hi en les nostres pàgines del projecte web.

Hem passat el Index en un validador i l'únic error que ens ha trobat ha sigut que diu que en el HTML s'indica que el idioma utilitzat en la pàgina es en formar "es" d'espanyol i que sembla que el que realment s'utilitza es el català i que és recomanable canviar el "lang=es" per "lang=ca" de català.

1. **Warning** This document appears to be written in Catalan but the `html` start tag has `lang="es"`. Consider using `lang="ca"` (or variant) instead.

From line 1, column 31; to line 2, column 16

DOCTYPE--><html lang="es"> <!--

For further guidance, consult [Declaring the overall language of a page](#) and [Choosing language tags](#).

If the HTML checker has misidentified the language of this document, please [file an issue report](#) or [send e-mail to report the problem](#).

Document checking completed.

Used the HTML parser.
Total execution time 16 milliseconds.

En la pàgina d'història ha trobat que hi havien etiquetes de tancament de paràgrafs sense obrir-les amb anterioritat.

1. **Error** No `p` element in scope but a `p` end tag seen.

From line 77, column 99; to line 77, column 102

ixi durant</p>

2. **Error** No `p` element in scope but a `p` end tag seen.

From line 80, column 49; to line 80, column 52

</p>

3. **Error** No `p` element in scope but a `p` end tag seen.

From line 113, column 131; to line 113, column 134

s exigent.</p>

En la pàgina de contacte en una línia teníem definits les longituds, estils, etc. I el validador ens informa que això està obsolet i ho indiquem en un fitxer css.

1. **Error** The `frameborder` attribute on the `iframe` element is obsolete. [Use CSS instead](#).

From line 108, column 39; to line 108, column 429

<iframe src="https://www.google.com/maps/embed?pb=!1m18!1m12!1m3!1d2983.5578650719483!2d2.2883486147_ses!2ses!4v1476889697382" width="600" height="450" frameborder="0" style="border:0" allowfullscreen></iframe>

Document checking completed.

Used the HTML parser.
Total execution time 13 milliseconds.

En la pàgina de notícies tornem a tenir el problema que el idioma no està ben definit.

1. **Warning** This document appears to be written in Catalan but the `<html>` start tag has `lang="es"`. Consider using `lang="ca"` (or variant) instead.

From line 1, column 16; to line 2, column 16

TYPE `html` → `<html lang="es">` (L)

For further guidance, consult [Declaring the overall language of a page](#) and [Choosing language tags](#).

If the HTML checker has misidentified the language of this document, please [file an issue report](#) or [send e-mail to report the problem](#).

En la pàgina de productes ens informa de que tenim un tancament de un “div” extraviat pel codi html.

1. **Error** Stray end tag `<div>`

From line 251, column 5; to line 251, column 10

`</div>`

Document checking completed.

Used the HTML parser.

Total execution time 21 milliseconds.

En la pàgina de serveis no ens troba cap error en el document html.

Document checking completed. No errors or warnings to show.

Used the HTML parser.

Total execution time 9 milliseconds.

Gracies a aquesta aplicació ara som conscients d'errors humans que hem tingut a l'hora d'escriure el nostre codi html en les diferents pàgines i això ens permet modificar el nostre codi i solucionar els errors que hem tingut en el nostre projecte per una millora d'eficiència i validar correctament.

W3C Markup Validation Service

Check the markup (HTML, XHTML, ...) of Web documents

Validate by URI

Validate by File Upload

Validate by Direct Input

Validate by File Upload

Upload a document for validation:

File:

[More Options](#)

Note

file upload may not work with Internet Explorer on some versions of Windows XP Service Pack 2, see our [information page](#) on the W3C QA Website.

This validator checks the [markup validity](#) of Web documents in HTML, XHTML, SMIL, MathML, etc. If you wish to validate specific content such as [RSS/Atom feeds](#) or [CSS stylesheets](#), [MobileOK content](#), or to [find broken links](#), there are [other validators and tools](#) available. As an alternative you can also try our [non-DTD-based validator](#).

The W3C validators rely on community support for hosting and development. [Donate](#) and help us build better tools for a better web.

5857

[Home](#) [About...](#) [News](#) [Docs](#) [Help & FAQ](#) [Feedback](#) [Contribute](#)

W3C

COPYRIGHT © 1994-2013 W3C® (MIT, ERCIM, KEIO, BEHANG), ALL RIGHTS RESERVED. W3C LIABILITY, TRADEMARK, DOCUMENT USE AND SOFTWARE LICENSING RULES APPLY. YOUR INTERACTIONS WITH THIS SITE ARE IN ACCORDANCE WITH OUR PUBLIC AND MEMBER PRIVACY STATEMENTS.

Conclusions

Durant el projecte hem pres diverses decisions que podrien haver fet que el nostre projecte fos completament diferent i això ens demostra que amb el conjunt de les petites decisions que hem anat prenent es va construir el nostre treball.

Això ho podem veure clarament, per començar, a l'hora de l'elecció de la temàtica de la nostra web corporativa, una decisió diferent hauria canviat completament el nostre projecte ja que possiblement l'organització de la web, les imatges, les pròpies pàgines de la web, els colors, la tipografia, etc. Hagués sigut diferent.

La nostra experiència ha sigut positiva, ja que considerem que hem realitzat un gran treball amb un temps que realment ens ha semblat molt limitat i ens hagués agradat més marge per elaborar el nostre projecte.

Un dels punts que ens han semblat molt importants ha sigut el fet de gestionar una molt bona organització i el repartiment de tasques, ja que hem vist que sense això en un projecte gran el desenvolupament d'aquest seria caòtic.

Aquest projecte també ens ha permet utilitzar eines noves que no havíem utilitzat anteriorment, això sempre es un detall que s'agraeix.

El fet de ser una de les primeres vegades que treballem i complementem diferents tipus de codi ens ha semblat molt interessant de cara a un futur projecte.



Webgrafía

Eines

Netbeans

<https://netbeans.org/>

Sublime Text

<https://www.sublimetext.com/>

Gimp

<http://www.gimp.org.es/>

LibreOffice

<https://es.libreoffice.org/>

MockFlow

<https://mockflow.com/>

Adobe Color CC

<https://color.adobe.com/es/>

GitHub

<https://github.com/>

GitKraken

<https://www.gitkraken.com/>

Zoho Projects

<https://www.zoho.com/projects/>

Informació

JavaScript

<http://www.w3schools.com/js/>

CSS

<http://www.w3schools.com/css/>

HTML

<http://www.w3schools.com/html/>

Projecte

Imatges lliures

<https://pixabay.com/es/>

Plantilles Corporatives

<http://www.free-css.com/template-categories/corporate>

<https://www.wpfreeware.com/tutorial/fabulous-business-corporate-website-templates-free-premium/>

<http://www.cssauthor.com/corporate-business-web-templates/>

Validador html

<https://validator.w3.org>