Logotipo

Descripción generada automáticamente

**Universidad Veracruzana**

Facultad de Informática

**“Documentación Front-end”**

Alumnos (Equipo 2):

Arellano Moreno Diego

Filete López Christian

Rodríguez Solís Eduardo

Brandon Vásquez Lozano

Catedrático:

Rojano Cáceres José Rafael

Tecnologías computacionales, Quinto semestre

Xalapa Ver. Noviembre de 2022

Índice

[1. HTML 3](#_Toc121677735)

[1.1 Index 3](#_Toc121677736)

[1.2 Login 4](#_Toc121677737)

[1.3 Signup 5](#_Toc121677738)

[1.4 Home 10](#_Toc121677739)

[2 CSS 13](#_Toc121677740)

[2.1 Index.css 13](#_Toc121677741)

[2.2 Signup.css 16](#_Toc121677742)

[2.3 Login.css 19](#_Toc121677743)

[3 JavaScript 22](#_Toc121677744)

[3.1 Inedex.js 22](#_Toc121677745)

[3.2 Signup.js 23](#_Toc121677746)

[3.3 Home.js 26](#_Toc121677747)

[4 BackgroundSound.js 31](#_Toc121677748)

# HTML

## Index

En el div con clase hero es el inicio de la página, donde se insertan imágenes y gif que se muestran en el inicio, hay una etiqueta a que es un enlace para la pestaña de login.

Texto

Descripción generada automáticamente

Agregamos una etiqueta audio para agregar un sonido mientras el usuario se encuentra en el inicio

En una etiqueta span se crea un listado con los nombres de los integrantes y por últimos están las conexiones a los script de java

Texto

Descripción generada automáticamente

## Login

Se agregan las imágenes que se encuentran en el menú del login y dos etiquetas “a” que son enlaces para entra al juego o para registrar una nueva cuenta

Texto

Descripción generada automáticamente

Igual tiene una etiqueta de música que estará activa mientras el usuario se encuentra en la ventana, contiene nombre de integrantes y un enlace a un script

Texto

Descripción generada automáticamente

## Signup

Se crea un contenedor que estará del lado izquierdo, este contendrá la lista de pasos que el usuario deberá ir llenando

Texto

Descripción generada automáticamente

En este “div” esta la primera sección de ingresar datos de la cuenta que es un usuario y contraseña, donde los campos no se pueden quedar vacíos ya que es un tipo requerido

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

En el “div” de segundo paso se insertan los gif de los Pokémon que se pueden escoger, después esta el input donde se agregara el nombre que se le quiera dar a la mascota, por último en esta sección hay un select donde deberemos elegir entre una de las dos mascotas.

Texto

Descripción generada automáticamente

En el último paso se encuentra la confirmación de la información seleccionada, en la sección de la contraseña se colocó una imagen de visión que sirve de botón para cambiar de modo password a modo texto, al final de la sección hay una checkbox para corroborar que servirá para preguntar si la información es correcta.

Texto

Descripción generada automáticamente

Hay 3 botones, regresar si ya completaste el registro, el botón siguiente para ir avanzando entre los pasos del registro y el de registrar que solo se vera si el checkbox esta seleccionado

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Se agrega el mismo audio que en las otras pantallas, hay una opción de campos vacíos que mostrara una ventana de error

Texto

Descripción generada automáticamente

Hay una flecha que regresara a la pestaña de login y los scripts a los que está vinculado

Texto

Descripción generada automáticamente

## Home

Aquí se encuentran los mensajes de alerta de cuando algún porcentaje de la mascota se encuentre bajo

Texto

Descripción generada automáticamente

Dentro de un contenedor se encuentra el nombre que se le asigno a la mascota

Texto

Descripción generada automáticamente

En la parte derecha se colocaran las estadísticas, primeramente la parte de vida, se coloca una imagen de un corazón y su respectiva barra de porcentaje

Texto

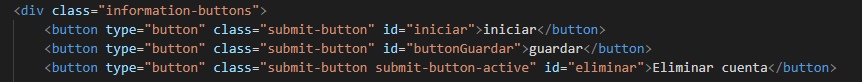
Descripción generada automáticamente

Igual se aplica lo mismo para todas las acciones

Texto

Descripción generada automáticamente

Se crean los botones con los que aplica el CRUD

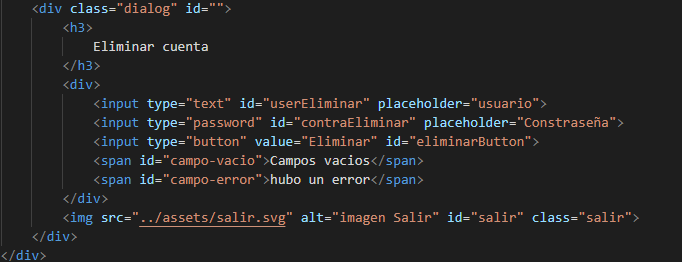


El botón de iniciar te abrirá una ventana para ingresar los datos, aplicara dos errores si es que no existe la cuenta o no están completos los datos y tendrá un botón de salir.

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Lo mismo se aplica para el botón de eliminar cuenta



# CSS

## Index.css

En Font-face están declaradas las fuentes que se van a utilizar, a todo el archivo se le aplica un margin y padding de 0, en “body” la fuente tendrá un tamaño de 14px y usará una de las declaradas anteriormente

En la clase “.hero” se declara una anchura de 100% y altura de 100vh, se aplica una imagen de fondo que no será repetitiva, y todo se aplicara en el centro

Texto

Descripción generada automáticamente

En la clase “.hero\_pokeFlying” es para la imagen del Pokémon volando, tiene una posición absoluta, en top a 30px y una anchura de 130px

En la clase “.hero\_copy” es la sección de los nombres, se les asigna su posición y el tamaño de la fuente

En la clase “.hero\_container” es la clase que contiene la información principal del índex así que se le asigna la posición en el centro y acomoda los objetos dentro

En la clase “.hero\_glass” se hace el difuminado de las orillas que tiene la clase hero\_container y se le aplica un color más claro al fondo

Texto

Descripción generada automáticamente

La clase “.console-container” le da los valores a dos imágenes de pikachu y la palabra comenzar

Texto

Descripción generada automáticamente

En estas clases se colocan todas las imágenes y gif del índex con sus respectivas animaciones de movimiento

Texto

Descripción generada automáticamente

## Signup.css

Se define la clase “logo” que es una etiqueta span que contiene la palabra tamagotchi, se le asigna la fuente, colores y tamaños

Texto

Descripción generada automáticamente

Aquí están las variables del progreso de registro de un usuario, se les asigna sus posiciones y tamaños de letras respectivos a sus etiquetas

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

En la clase “form”

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Se les asignan valores a los botones del inicio de sesión, se declara su posición, colores, forma y tamaños, cuando el botón esta deshabilitado se le asignan los últimos estilos

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

## Login.css

Se aplican los valores a las imágenes y gif y se les crea una animación

Texto

Descripción generada automáticamente

Las claces hero\_cloud son para los estilos de las imágenes de las nubes y el hero\_form son los estilos del formulario

Texto

Descripción generada automáticamente

Las clases “form” son para el formulario de login, y van describiendo por las funcionalidades de este formulario

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

La clase toast es la alerta que se manda si hubo algún error en los datos, aquí se le asigan sus valores como colores, tamaños de letra y forma

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

# JavaScript

## Inedex.js

Lo que hace esta primera función crea 6 variables donde se les asigna sus atributos, en la primera condición “if” primero lee la palabra y si no hay letras escritas asigna el color y el carácter y después lo pinta en pantalla. La siguiente condición “else if” concatena las siguientes letras para completar la cadena y la última condición “else if” si la cadena esta completa elimina letra por letra

Texto

Descripción generada automáticamente

## Signup.js

Se declaran las variables

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

“closeIcon” Es la función para mostrar un mensaje en pantalla

“visionButton” Sirve para cambiar de tipo password a tipo texto la cadena escrita

“SelectedPoke” Es la función para obtener la selección del comboBox

“nextButton” Es la función cambia el recuadro donde se llena la información

Texto

Descripción generada automáticamente

“SubmitButton” obtiene la información y los manda al servidor

Texto

Descripción generada automáticamente

Esta función sirve para verificar que los campos no estén vacíos

Texto

Descripción generada automáticamente

La variable “steps” va haciendo el seguimiento de los pasos del registro

La primera condición “if” verifica que el checkbox este seleccionado para así poder entrar a la siguiente condición “else if” y obtenga los datos anteriormente dados y los muestre en pantalla

Texto

Descripción generada automáticamente

## Home.js

Crea el objeto mascota y se le asignan sus atributos iniciales

Texto

Descripción generada automáticamente

Con el botón guardar se actualizan los datos de como se quedaron el momento de presionar el botón y si no se ha iniciado sesión saltara un mensaje de error.

Texto

Descripción generada automáticamente

El botón de eliminar verifica si esta iniciada una sesión, pregunta por el usuario y contraseña, si estos datos existen se eliminaran de la base de datos y sino se llenan bien los campos mandara un mensaje de error

Texto

Descripción generada automáticamente

El botón de iniciar pedirá un usuario y contraseña, la primar condición “if” verifica que los campos no estén vacíos, si no están vacíos, en la siguiente condición “else” si los datos no coinciden en la base de datos mandara un mensaje de error.

Texto

Descripción generada automáticamente

Se usa una función timmer, se inicia con condiciones donde se verifica si la mascota tiene mas de 100 de vida, si cumple con eso se mostrara el porcentaje de vida junto a la imagen de la barra de vida, lo mismo sucede con los otros atributos de la mascota

Texto

Descripción generada automáticamente

Aquí se cambiara la imagen de los atributos cada 25% del que cuente cada uno de ellos

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Aquí si la mascota aumenta la vida si sus atributos se encuentran por arriba del 95%

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Verifica los datos del Maven, los obtiene para aplicárselos a la mascota en juego y se asignan sus valores correspondientes en cada atributo

Texto

Descripción generada automáticamente

# BackgroundSound.js

En esta clase se agrega una función para que cuando el usuario haga click en cualquier parte de la página inicia una música y elimine el evento al hacer click

Texto

Descripción generada automáticamente

# Citas:

Página que se utilizó para saber sobre el ‘Area-Label’.

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/ARIA/Attributes/aria-label>

Extensión de Chrome para trabajar con la accesibilidad:

