

Xerarquía de tamaño, a pantalla central é a que se ve primeiro ó ser a máis grande e tar ó medio.

Hai 3 seccións ben separadas; esquerda, medio e dereita. Á súa vez a parte esquerda está separada en 2 e a dereita en 3.

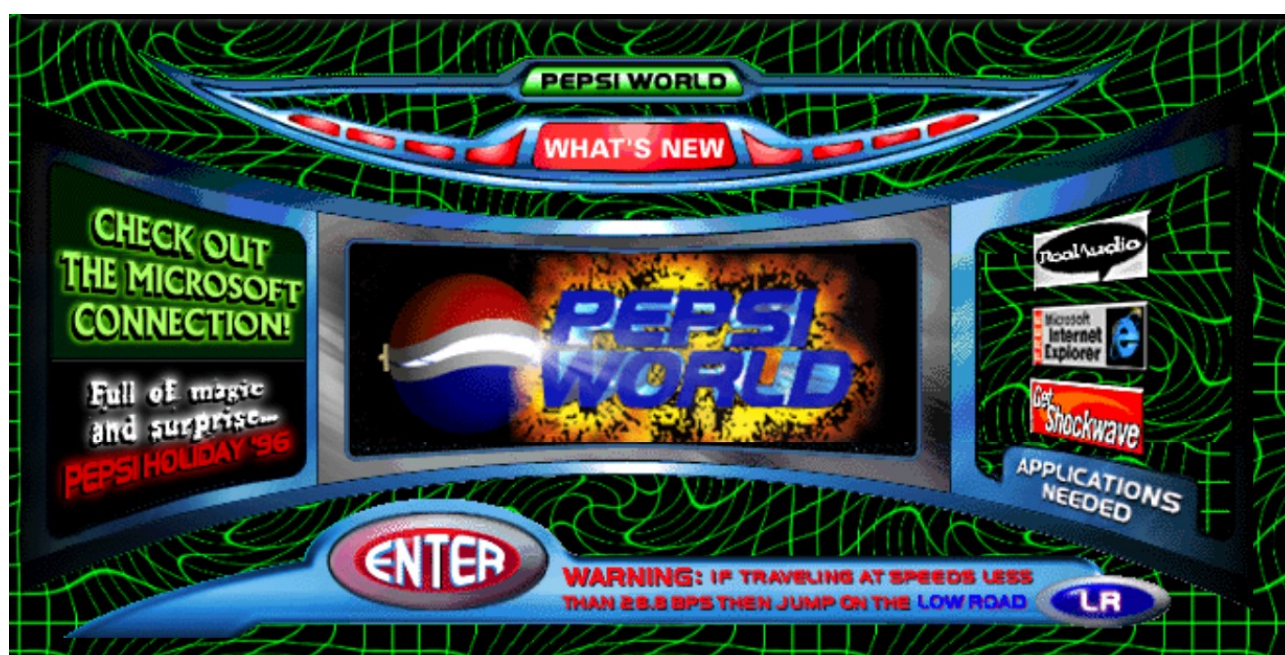
Tanto o header como o footer destacan e están ben separados do resto de elementos da páxina pero os botóns de “what’s new” e “enter” respectivamente teñen máis importancia que o resto de botóns da súa zona pola cor vermella que teñen e o seu tamaño.

Na imaxe non se aprecia pero case seguro que o fondo tiña algo de movemento mentres que o resto de elementos son estáticos e algúns botóns parpadean con cores brillantes facéndoos destacar máis. A paleta de cores é maiormente azul pero o fondo é verde e os botóns imporatntes son vermellos para face contraste e mostrar sua importancia.

Os botóns máis importantes están en vermello e ben separados do resto no header e footer.

A pantalla de “PEPSI WORLD” é outro botón que proporciona máis información e é o principal do sitio polo que está situado no medio e ben grande.

Ós laterais esquerdo e dereito temos outros botóns que nos dirixenaa distintos recursos relacionados.



Neste outro exemplo podemos apreciar unha composición na que o logo de 2kGames sobresaí ó estar separado do resto da barra de arriba e ser máis grande e chamativo.

Da mesma maneira, o logo de 2kGames News sobresaí no footer ó ser considerablemente máis grande que o resto de elementos cerca.

Os xogos do body están ordenados por importancia segundo o tamaño que teña, sendo Bioshock o máis notable seguido dos tres da dereita e por último os da barra de abaixo.

A paleta de cores é unha combinación dun azul moi claro (que transmite confianza) e un marrón escuro, cores que son complementarios, e un amarelo suave que tamén é oposto ós outros dous.

A fonte por defecto é máis industrial, toda en maiúsculas mentras que a fonte dentro do anuncio do xogo é máis en par ca temática do xogo.

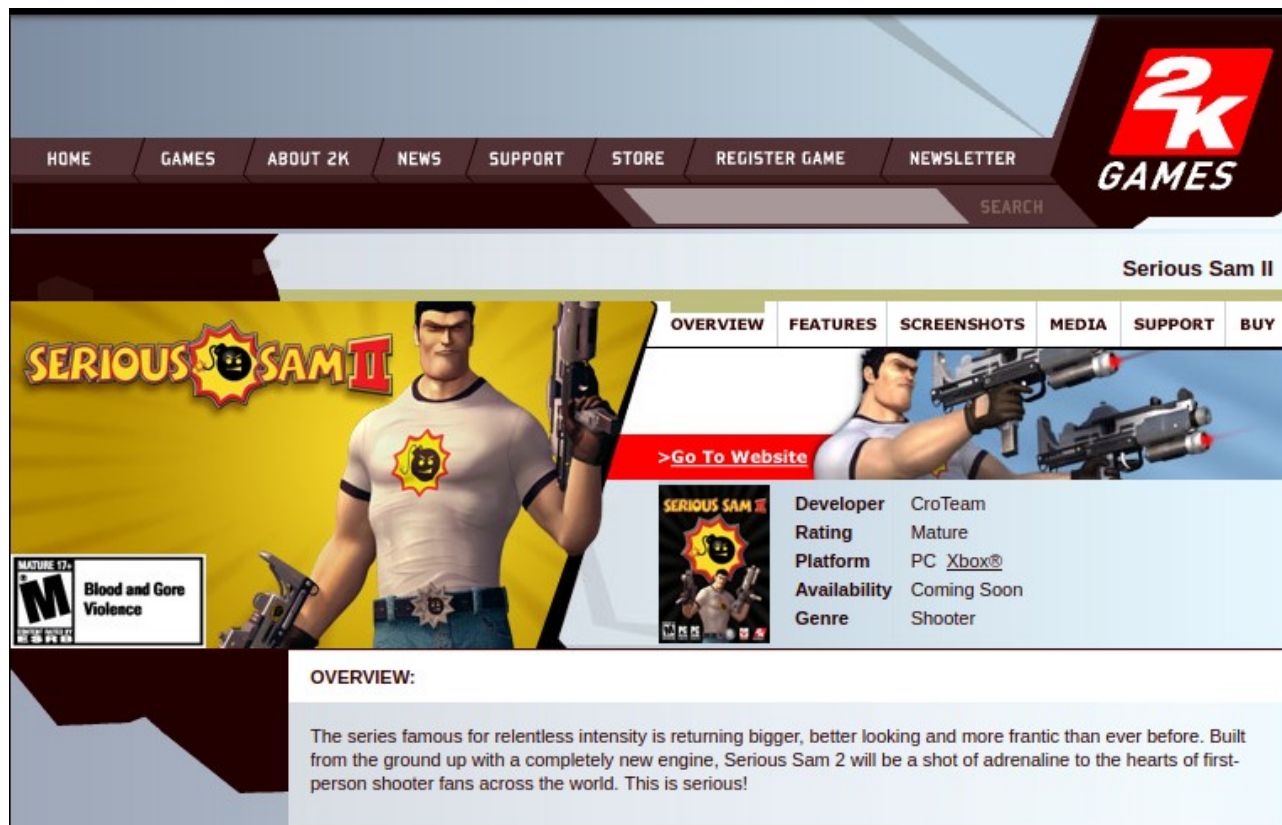
Podemos ver como a barra de busca está ben incorporada no header. Ó empregala aparece un menú con resultados similares ó que introduzamos.

No footer preséntase a información non tan importantes como as noticias da páxina e algún outro link.





Neste exemplo vemos como a portada do xogo é o elemento máis importante polo que está separada á esquerda e é máis grande que o resto de información, tamén podería ser uso da asimetría. Tamén apreciamos como elementos importantes están de outra cor (O link á páxina do xogo). Imaxino que na lapela de compra habería algún tipo de formulario para poder facer a compra online ou reservalo pero como a páxina está morta (esta captura foi feita con internet archive) non podo comprobalo.



Neste exemplo vemos a simetría dos elementos na páxina. A páxina usa moitas cores para sobreestimar ós usuarios, e usa fontes sans serif máis infantís e de colorines. Podemos ver como a información pouco importante está no footer en pequeno xunto con links secundarios.

