



# DISEÑO DE INTERFACES WEB

CURSO 2023-2024

TEMA 2:  
HOJAS DE ESTILO

ACTIVIDAD PROYECTO:  
CREACIÓN DE PÁGINAS WEB  
HTML5+CSS3

CRISTINA RIVERA CONTIOSO

# ÍNDICE

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Listas y propiedades de listas</b>	<b>4</b>
<b>3. Aplicación de pseudo elementos y pseudo clases</b>	<b>4</b>
<b>4. Modelo de cajas: Margin y/o Border y/o Padding</b>	<b>5</b>
<b>5. Menú horizontal de navegación</b>	<b>6</b>
<b>6. Botones</b>	<b>6</b>
<b>7. Transiciones y Animaciones</b>	<b>6</b>
<b>8. Transformaciones</b>	<b>7</b>
<b>9. Tooltips</b>	<b>8</b>
<b>10. Conclusión</b>	<b>9</b>

# 1. Introducción

En esta práctica, se ha desarrollado la web de la que se hizo el prototipo en Figma en la actividad anterior.

Se ha utilizado HTML5 y CSS3 para su construcción, haciendo uso de las etiquetas html queriendo conseguir el máximo significado semántico posible y de selectores como clases, pseudo clases y pseudo elementos con la intención de optimizar y minimizar el código tanto en el archivo CSS como en el HTML.

Respecto al prototipado inicial se han hecho una serie de modificaciones que se han estimado oportunas al desarrollar el código, para la mejora del estilo y estructura así como transformaciones y transiciones que incluyen los requisitos de la práctica.

A continuación se detallan algunos de los cambios generales que se han realizado:

- Se ha introducido un iframe de Google maps en el footer para hacerlo más interactivo.



- En la segunda sección del home “¿Quieres adoptar?”, se ha cambiado el enlace que incluía la palabra “contacto” y se ha cambiado por “formulario de contacto” que es más específico y explicativo.

**¿QUIERES ADOPTAR?**

Si quieras adoptar, contáctanos.  
Puedes hacerlo a través del formulario  
de **contacto**, por email o por nuestras  
redes sociales.

**CONTACTO**

**¿QUIERES ADOPTAR?**

Si quieras adoptar, contáctanos.  
Puedes hacerlo a través del **formulario**  
**de contacto**, por email o por nuestras  
redes sociales.

**CONTACTO**

- El enlace a “Políticas de privacidad” que se encontraba en la parte de abajo del footer se ha añadido a “Enlaces de interés” para que se vea más homogéneo y estructurado.



- Se ha cambiado el último elemento del formulario de contacto de “input text” a “textarea” para que se pueda escribir sin limitaciones el motivo por el que contacta.

**Email**

**Motivo:**

**ENVIAR**

**Email**

**Motivo**

**ENVIAR**

En los siguientes apartados se detallarán cómo y dónde se han realizado los objetivos de la actividad, además de otros cambios más específicos de cada requisito.

## 2. Listas y propiedades de listas

En el caso de las listas, se han utilizado en la barra de navegación para crear el menú, en el artículo del blog para crear una lista de definición que enumera los pasos a seguir y en la elaboración del *breadcrumb* para el cual se ha cogido de referencia el ejemplo explicado en el tema de CSS ( parte 2, página 102).



En este caso también se han realizado algunos cambios. El breadcrumb ahora solo se verá en los artículos del blog para que el usuario tenga más control de donde se encuentra dentro de la web. En los demás casos como en "sobre nosotros", "contacto" o "blog" al tener solo un nivel de profundidad y la barra de navegación siempre visible tiene la suficiente accesibilidad como para no necesitar el breadcrumb.

Además se ha cambiado el estilo estableciendo su posición como "sticky" para que al hacer scroll siempre esté disponible en la parte superior y un fondo gris para que no se pierda sobre el resto blanco.

## 3. Aplicación de pseudo elementos y pseudo clases

La aplicación de pseudo elementos y pseudo clases han sido prioridad para, como hemos indicado anteriormente, minimizar el código y dar estilo de manera más óptima.

Se muestran algunos ejemplos de su aplicación en la actividad:

En este fragmento de código se puede ver como se ha utilizado las pseudo clases ":nth-child()" para seleccionar determinados elementos hijos.

```
< .contenido>div:nth-child(1) {  
    /* El texto de la derecha */  
    grid-column-start: 2;  
    grid-row-start: 2;  
    display: flex;  
    flex-direction: column;  
    max-width: 576px;  
    justify-self: baseline;  
}  
  
< .contenido>div:nth-child(2) {  
    /* La imagen de la izquierda */  
    grid-column-start: 1;  
    grid-row-start: 2;  
    justify-self: end;  
    width: 492px;  
}
```

En esta otra imagen se muestra como se utilizan las pseudo clases para dar estilo según los estados de los botones.

```
.boton-secundario:hover {  
    background-color: #cd747e;  
}  
  
.boton-primario:active,  
.boton-secundario:active {  
    box-shadow:  
        inset -2px -2px 3px rgba(255, 255, 255, 0.6),  
        inset 2px 2px 3px rgba(0, 0, 0, 0.6);  
}
```

Para añadir en el *breadcrumb* el icono del gato rosa delante de los enlaces se utiliza el pseudo elemento “::before” para añadir estilos a esa parte en específico.

```
ul.breadcrumb li+li::before {  
    padding: 8px;  
    content: url('/img/icon/gato\(\3\).png');  
}
```

## 4. Modelo de cajas: Margin y/o Border y/o Padding

EL modelo de cajas se ha utilizado en todo momento, ya que es indispensable para la correcta disposición de los elementos en cada página.

Tanto el “margin” como el “padding” se ha reseteado al comienzo de la hoja de estilos utilizando el selector universal “\*”, estableciendo sus valores a 0 con intención de que los elementos que tengan establecido por defecto alguno de estos valores queden totalmente a 0 y se pueda especificar de manera precisa e independiente en cada uno de ellos manualmente.

A esto se suma que según en qué navegador se esté visualizando puede variar la distancia del “margin” o “padding” de un mismo elemento y con este reseteo conseguimos que se visualice en todos por igual.

```
* {  
    box-sizing: border-box;  
    margin: 0;  
    padding: 0;  
    font-family: sans-serif;  
}
```

## 5. Menú horizontal de navegación

Se ha creado un menú que no ocupara la totalidad del ancho de la página y que siempre estuviera presente de manera flotante con la propiedad “position: fixed;” para una mejor accesibilidad y movilidad en la web.



Para el menú de navegación ha servido de inspiración la web de <https://www.blizzard.com/es-es/>.

## 6. Botones

A los botones con respecto al diseño en el prototipo, se le ha añadido un efecto de sombreado interno y externo para dar la sensación de que en estado normal, sobresale y al hacer clic, se hunde. También se ha configurado para que al pasar el ratón por encima con la propiedad “:hover”, cambie a un color más claro para que llame la atención.

Para los se han creado para moverse dentro de la misma página, se ha utilizado una etiqueta “a” para crear los enlaces y para los que están dentro de un formulario se ha utilizado el “<button type:”submit”>” para que en el futuro haga la función de enviar.

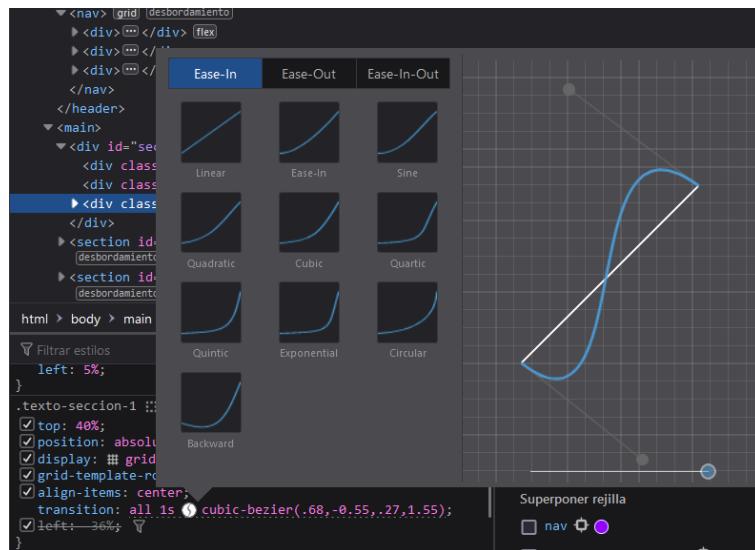


## 7. Transiciones y Animaciones

Las transiciones y animaciones se han utilizado para dar dinamismo y movimiento a la web.

Una de ellas se encuentra en el formulario de contacto, donde se han animado los bordes inferiores de los *input* para que al seleccionarlo aparezca de manera gradual de izquierda a derecha un borde verde. Como referencia se ha utilizado el estilo de *input* de google y como ayuda se ha utilizado un [video explicativo](#) donde detallan como hacer una animación similar.

También se han añadido transiciones en toda la página principal, haciendo que los elementos aparezcan desde diferentes posiciones y con diferentes tiempos. Para elegir los tiempos de entrada y salida de los elementos se ha utilizado el debugger de firefox que te da diferentes opciones por defecto a tu elección.



## 8. Transformaciones

Las transformaciones las podemos encontrar en dos elementos de la web.

El primero es el logotipo del navegador que al pasar el cursor por encima rota 360º y el segundo es la transición de las tarjetas de la tercera sección de la página principal que aparecen desde abajo gracias a "transform: translateY();" junto con la transición.

```

163
164 <nav .logo {
165   height: 72px;
166   transition: 1s ease-in-out; /* _____ Transformación 1 _____*/
167 }
168 <nav .logo:hover {
169   transform: rotate(360deg); /* _____ Transformación 1 _____*/
170 }
```

```

447
448 <.seccion-3:hover .cards {
449   transform: translateY(-480px);
450 }
451
```

## 9. Tooltips

Se han utilizado *tooltips* en dos ocasiones para aportar algún tipo de información. Para el código CSS se ha cogido como referencia el ejemplo del tema CSS (Parte 2, página 110).

En la página principal, en el texto de la segunda sección al pasar el cursor por encima para incitar a hacer clic.



En “quienes somos” al pasar por encima de la imagen, la cual aporta información sobre la foto.



# 10. Conclusión

A la vez que se ha desarrollado el prototipado de Figma con código HTML5 y CSS3, se han implementado cambios con intención de conseguir una mejora en el estilo visual y en la accesibilidad con respecto al prototipo.

Destacar que puede resultar algo difícil reproducir el prototipo si no se tienen en cuenta las limitaciones que tienen algunos elementos a la hora de crearlos con HTML y CSS con respecto a Figma.

**Página Principal / Colabora:**

**ASOCIACIÓN CHIPI GATO FELIZ**  
De dedicar al cuidado y rescate de los gatos sin hogar  
en Chipre.

**COLABORA**

**¿QUERES ADOPTAR?**  
Si tienes interés, contacta.  
Puedes hacerlo a través del formulario  
de contacto, por correo o a través  
de redes sociales.

**CONTACTO**

**COLABORA**

**COLABORA**

**HAZTE SOCIO/A**  
Con la ayuda de los voluntarios  
periodicamente aseguramos que  
tus donaciones se utilicen para  
todo lo que necesitan día a día.  
Tú puedes ser voluntario o mandar  
una donación.

**IMPRESO**

**MICRODONACIONES**  
Teniendo en una situación por  
la que puedes ayudar por solo  
10 al mes.

**TEAMING**

**DONACIONES**  
Puedes hacerlo a nuestra  
cuenta corriente o mediante  
Paypal al siguiente email:

**DONAR**

**AMADRINA / APADRINA**  
Colaborando en la alimentación  
y gastos del veterinario  
necesarios a partir de 5€ y  
mediante la adopción de un  
gato. Envía el formulario a:

**FORMULARIO**

**ASOCIACIÓN CHIPI GATO FELIZ**  
Tenemos tres refugios en Chipre donde alojamos a  
más de 100 gatos rescatados en Chipre. Desde entonces hemos estado colaborando en el  
refugio y rescatando y dando en adopción a muchos otros.

**EN LA ESTADÍSTICA** a parte del refugio, también hemos implementado el método ECR en la  
hospitalidad para lograr un control óptimo de las colonias vecinas.

**BLOG**

**NUEVOS**

**LOREM IPSUM DOLOR SIT**

**LOREM IPSUM DOLOR SIT**

**¿QUÉ TENGO QUE HACER PARA ADOPTAR UN GATO?**

**Passos para adoptar.**  
Te explicaremos los pasos que tienes que seguir si quieres adoptar.  
El primer paso es adoptar algo de dinero para es muy importante  
reservar el lugar ideal para cada uno de ellos.  
Si tienes cualquier duda, contacta. Siempre estaremos dispuestos a  
informarte.

**Passo 1 (contacto):**  
Ponemos en contacto con nosotros desde cualquiera de nuestras redes sociales o desde el formulario de contacto que puedes encontrar aquí. Te informaremos de los gatitos que tenemos ese momento en adopción y quedaremos en dí a para hacer la entrevista telefónica.

**Passo 2 (entrevista telefónica):**  
Una compañera te llamará por teléfono y te hará una entrevista para saber si cumples los requisitos para poder adoptar uno de los chipigatos.

**Passo 3 (entrevista):**  
Si pasas la entrevista telefónica te enviaremos un cuestionario donde te solicitaremos información sobre tus datos  
personales al formulario que aparece al final de este formulario.