

Aplicación API Rest

Donovan Martín Hernández
2º DAW

Índice de contenidos

- 1 **Índice.**
- 2 **Introducción.**
- 3 **Guía de estilos.**
- 4 **Usabilidad.**
- 5 **Accesibilidad.**

Introducción

La siguiente aplicación trata los datos de la API REST del videojuego de Nintendo, llamado "Animal Crossing: New Horizons", una de las características que tiene el juego es la posibilidad pescar, cazar y recolectar; peces, bichos y criaturas marinas, respectivamente.

Esta aplicación surge de la idea de crear una guía rápida y concisa de los diferentes tipos de elementos que presenta el juego, haciendo que los jugadores o usuarios encuentren la información, rápida e interactiva, presentándose a modo user-friendly.

A través de esta guía, se podrá conocer, los estilos, disposición de los elementos de la interfaz, usabilidad y accesibilidad que ofrece la aplicación.

Guía de estilos

Los colores principales

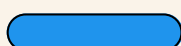
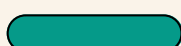



Fondo de los contenedores

#FFFFFFE1

La letra presente en toda la interfaz será de un color negro. Cuyo tamaño y tipo de letra vienen definidos por la hoja de estilos de Bootstrap, teniendo un tamaño de letra de 1rem y usando un stack de letra nativo que permite la optimización de diferentes tipos de letra disponibles para las distintos dispositivos y sistemas operativos.

Además se han incluido diferentes colores de fondo que darán un mejor significado a la localización de los peces y bichos presentes en la interfaz, estos colores son:

Para peces:

-  Sea (mar): #1f94ed
-  River (río): #059a89
-  River clifftop (zona alta río): #09d5d5
-  River mouth (desembocadura): #0daea0
-  Pond (estanque): #09d59e

Para bichos:

	Ponds and rivers (ríos y estanques): #0099CC
	Beach (playa): #FFFFCC
	Ground (suelo): #33CC33
	Rocks (rocas) #669999
	Rotten food (comida podrida): #FF9966
	Flowers (flores) #FFCCFF
	Tree stumps (troncos): #999900
	Villagers (aldeanos): #CC0000
	Trees (árboles): #669933
	Palm trees (palmeras): #CCCC66
	Flying (volando): #66CCFF

Disposición de los elementos:

La principal estructura del sitio web o aplicación se basa en tres contenedores, que mediante la propiedad de CSS-3 **flex**, se distribuyen de forma flexible al contenido o tamaño definido. Además, presenta las directivas **@media queries** que hacen que la distribución de los contenedores varíe según el tamaño de pantalla y orientación.

En tamaños superiores a 1200 píxeles, los contenedores se presentan en fila. Mientras que en tamaños de pantalla inferiores, están dispuestos en columna.

Los contenedores principales son dos, que a medida que se va interactuando con la interfaz, van apareciendo:

- Contenedor de menú, con opciones a elegir.
- Contenedor de datos, que contiene una tabla con los datos seleccionados.

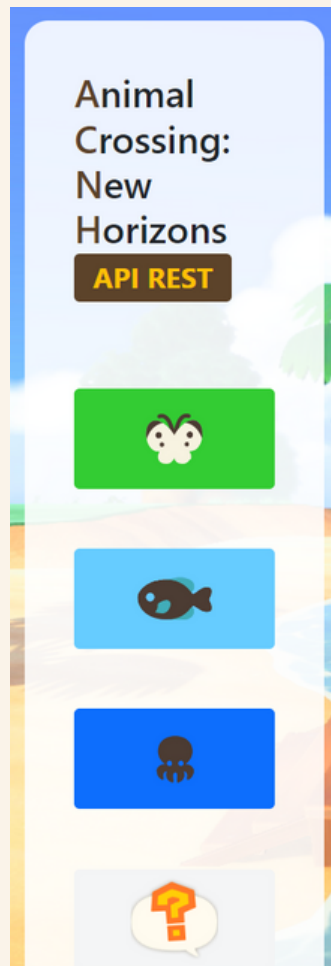
Además, mediante el uso de cookies, se accede a través de un clic a cualquier elemento para ver datos más concretos. Donde en otra página con un contenedor general, se imprimen estos datos.

Usabilidad

Características de uso

La principal característica que se ha empleado para dar uso a la interfaz es la rapidez a la hora de encontrar la información deseada.

El menú presenta diferentes opciones, que se basan en el tipo de información a mostrar, ya sea peces, bichos o criaturas marinas. Una vez el usuario, pincha una de estas opciones, aparecerá el siguiente contenedor, con el que podrá ver, de forma resumida, los elementos de ese tipo.

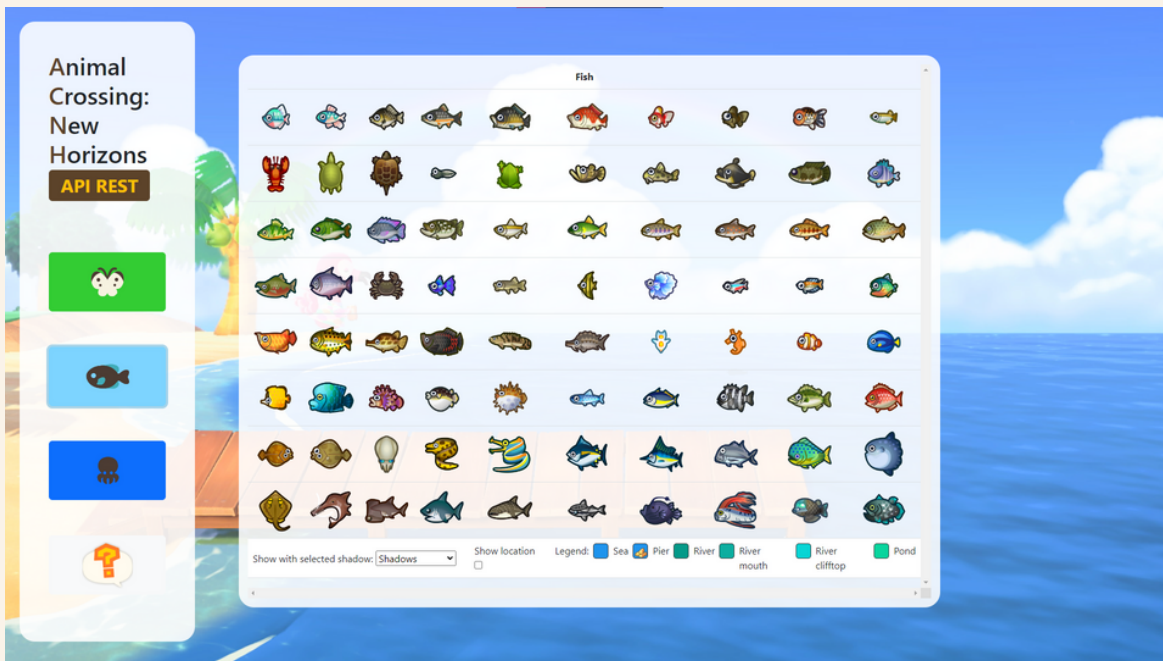


A partir de esta tabla con datos, el footer presenta una opción para mostrar la localización de estos elementos, aunque, los peces presentan una opción más, que es filtrar por su sombra en el juego, a la hora de pescarlos.

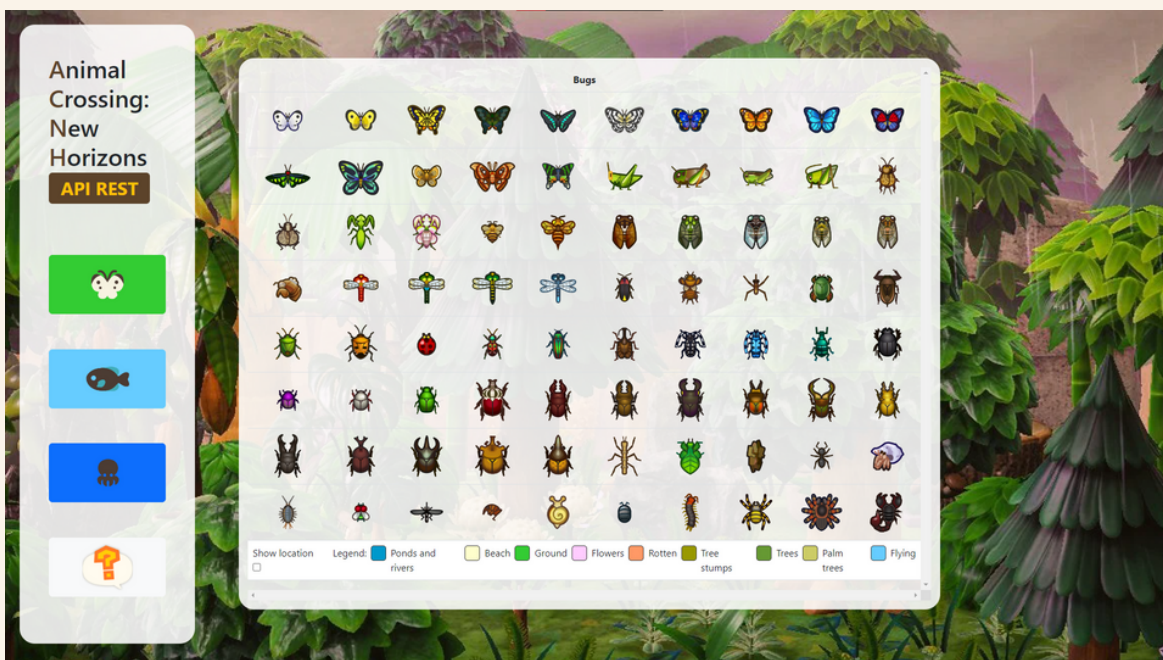
Añadiendo a esto, el usuario puede ver información más detallada del animal que desee, pinchando en su icono.

Por último, el icono de ayuda o (?), mostrará la siguiente guía para dar más conocimiento al usuario, mejorando la usabilidad y accesibilidad de la aplicación.

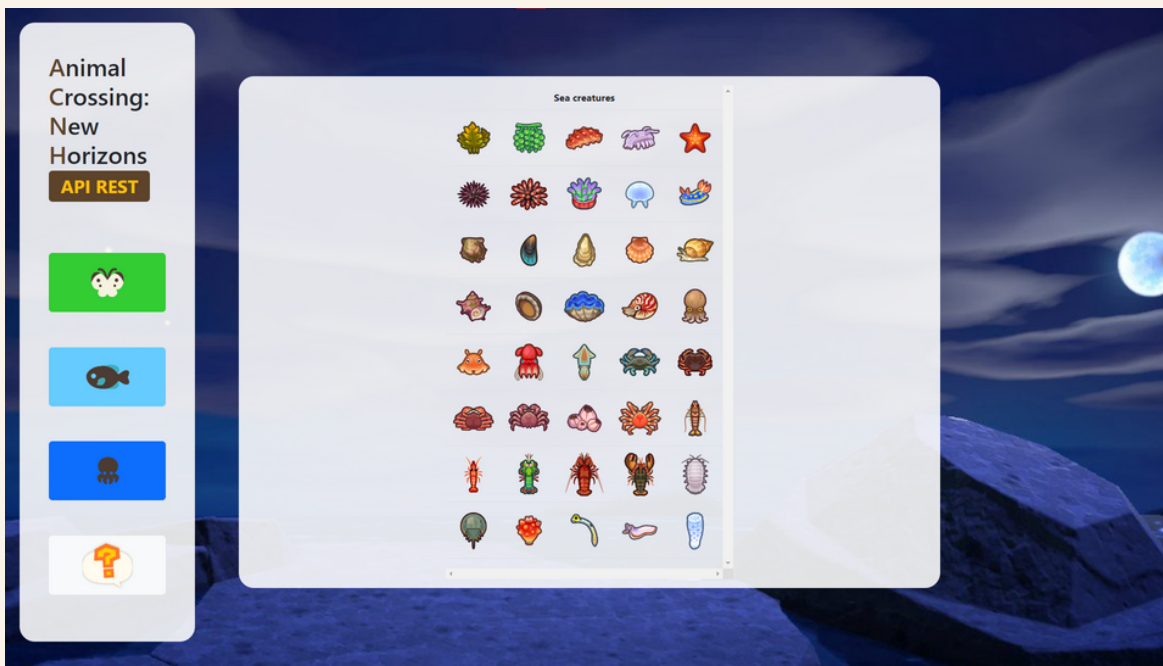
Sección peces:



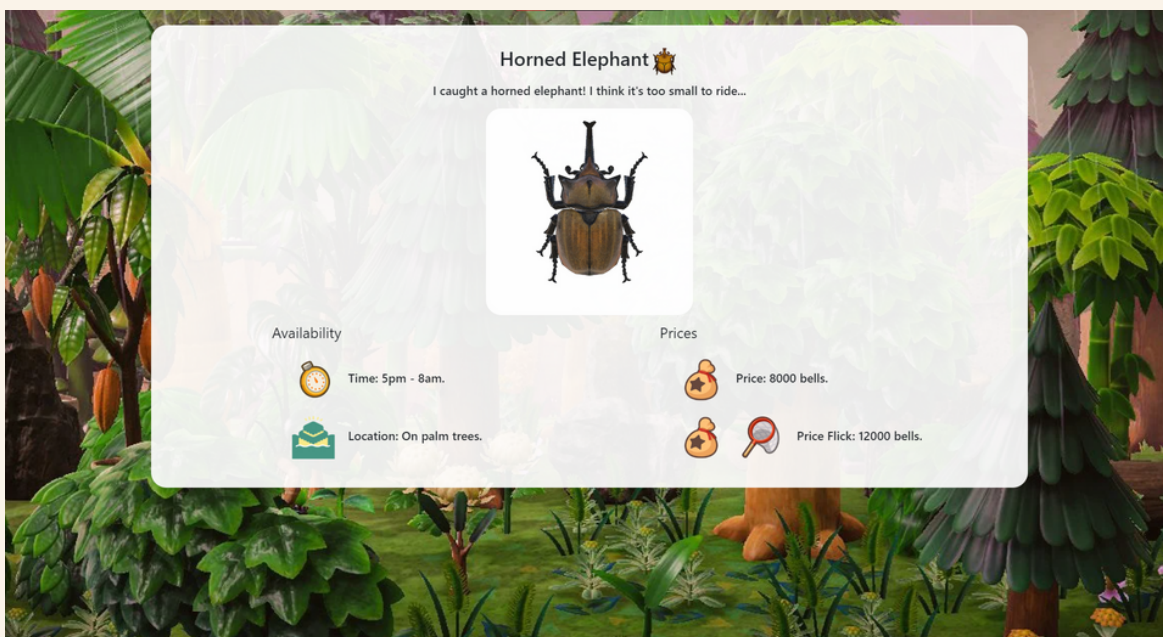
Sección bichos:



Sección criaturas marinas:



Una vez pinchamos en el icono del animal, nos dirigimos a una página con más información.



Accesibilidad

Accesibilidad de la aplicación

La interfaz se ha planteado con una estructura sencilla, para que la mayoría de usuarios puedan usarla sin que alguna discapacidad les afecte.

Para los colores se han usado los denominados "Web safe colors" que sirven para que su contraste, ya sea el fondo o color de letra no afecten a la visualización de los propios contenidos.

Además, el tipo de letra se adaptará a las características del sistema operativo o dispositivo empleado para usar la interfaz. *Características del texto de Bootstrap*.

Por último, se ha incluido esta guía en el último botón, de ayuda (?).

