Proyecto Wiki Repo

Resumen:

Se ha hecho una pagina del videojuego R.E.P.O para aquellos jugadores que quieran informarse del juego para sacarle provecho y ventaja al conocimiento que otorgamos, mostrando información de, los enemigos, los mapas, el tutorial, el jugador, y los objetos de venta y comprables. Elegimos hacer una pagina sobre R.E.P.O ya que en el grupo se decidió por el hecho de que es tendencia en videojuegos, llama mucho la atención, es muy accesible y teníamos bastante conocimiento sobre el videojuego. En cuanto a la escritura del código y las dificultades que nos encontramos, fue bastante clara la idea inicial, hacer una pagina principal que te mostrara la información de forma directa, por lo que optamos por hacer un carrusel de imágenes y que cuando oprimieras una de ellas te llevara a su respectiva página personal con información detallada. Y para aquellas partes que tuvieran una cantidad irracional de cosas, por ejemplo, los objetos vendibles, se hizo una pagina entera a detalle de cada una haciendo una categorización de estas.

Objetivo:

Crear una página HTML, Una guía con toda la información del videojuego R.E.P.O

Marco Teórico

Las wikis son plataformas colaborativas diseñadas para recopilar, organizar y compartir información de forma estructurada y accesible. Según Leuf y Cunningham (2001), creadores del concepto de wiki, este tipo de sitios permite la edición abierta de contenidos, lo que facilita su constante actualización por parte de una comunidad activa. En el ámbito de los videojuegos, las wikis han adquirido un papel esencial como espacios donde los jugadores documentan mecánicas, objetos, mapas y estrategias, especialmente en juegos que carecen de documentación oficial detallada.

R.E.P.O es un videojuego de tipo survival cooperativo y de exploración, en el que los jugadores deben ingresar a entornos peligrosos y abandonados para recolectar objetos valiosos y sobrevivir a criaturas hostiles. Aunque el juego cuenta con un tutorial básico, carece de una guía completa sobre los elementos del juego, como los tipos de enemigos, los objetos disponibles, sus funciones, valores o las características de los distintos mapas. Esto genera una necesidad concreta de un repositorio de información accesible para los jugadores, donde puedan consultar rápidamente todos estos aspectos.

Frente a esta necesidad, se desarrolló una wiki web utilizando tecnologías estándar como HTML, CSS y JavaScript, además del uso de herramientas de control de versiones como Git y GitHub para facilitar el trabajo en equipo y la distribución del sitio. La wiki está orientada a toda la comunidad de jugadores de R.E.P.O, tanto novatos como experimentados, y su objetivo es centralizar y exponer toda la información relevante del juego que no está disponible de forma oficial.

Entre sus secciones, la wiki incluye información detallada sobre los personajes, los distintos mapas del juego, los objetos vendibles y comprables, un tutorial, y un apartado dedicado a los enemigos y sus características (como su comportamiento, vida, daño, etc.). Esto no solo mejora la experiencia del jugador, sino que también fomenta la construcción de una comunidad informada y participativa.

Método y Procedimiento:

Comenzamos con la página principal y le colocamos una imagen en el header seguida de seis botones las cuales son, enemigos, tutorial, vendibles, comprables, mapas y jugador, luego debajo de eso colocamos carruseles con imágenes de los enemigos, otro de los mapas, otro de los comprables y otro de vendibles. Al oprimir en algún botón excepto jugador y tutorial, te lleva al carrusel correspondiente, al oprimir alguna imagen del carrusel de enemigos te lleva a su respectiva pagina donde encuentras toda la información, al oprimir alguna imagen del carrusel de comprables o el de vendibles, te lleva a una página donde están todos los objetos categorizados en tablas y puedes encontrar el que buscabas ahí con toda su información correspondiente. Al oprimir en el botón de jugador te lleva a una pagina donde encuentras una breve descripción de lo que es el jugador, sus estadísticas, sus posibles colores, que es la corona, y algunos consejos. Al oprimir en tutorial te lleva a una pagina donde hay una guía de que es lo que se puede hacer y para que sirve, y en todas las paginas a las que vayas, al ir al header y oprimir el logo te lleva a la página principal. Al hacer el carrusel tuvimos varios temas, pensamos en hacer un carrusel giratorio pero surgían muchos problemas y lo descartamos rápidamente, tuvimos que decidir si los sliders nos llevaran a la página a través de un botón o a través del slider mismo, y lo que hicimos fue poner la imagen y la descripción en si todo dentro de todo el slider, en vez de hacerlo por separados, cuando se intentó hacer el movimiento de sliders surgió un problema porque no se movía proporcionalmente ya que no sabíamos usar JavaScript y lo que pasa era que seleccionaba el tamaño de cada slider y se movía solamente en el eje X la cantidad de tamaño que tuvieran los sliders y salían errores con los cálculos y hacía que cuando llegaras al final de los carruseles quedaran las imágenes cortadas o fuera de imagen, y lo que hicimos fue cambiar el punto de perspectiva, en vez de verlo desde el tamaño de slider, usamos el tamaño de la página en sí, cuando ya terminamos el cómo mover el carrusel, necesitábamos ver las imágenes y que no estuvieran cortadas, lo que hicimos fue cambiar el tamaño de las imágenes, evitamos que en la versión de móvil se vean muy juntas las imágenes ya que al ser en móvil se iba a ver mal, y se mostraran entre 2 y 4 sliders por carrusel. En cuanto a dificultades tuvimos varias eligiendo los colores por diferencias de opiniones y al final nos pusimos todos de acuerdo, y también tuvimos dificultades haciendo los carruseles ya que no sabíamos cómo hacer los sliders y no teníamos conocimiento de JavaScript, problemas con la división del carrusel, como hacer el enlace de la imagen del carrusel con su respectiva página, tuvimos problemas con los tamaños de las imágenes ya que no entraban en el carrusel porque eran muy altas o anchas, las soluciones que encontramos fueron investigar más de JavaScript, prueba y error y recortar y editar las imágenes puestas en los carruseles.

Conclusión:

Se logró el objetivo, el cual era crear una pagina HTML y crear una guía del videojuego R.E.P.O la cual fue hecha exitosamente, se podrían mejorar algunas cosas las cuales serían la estética del CSS, ya que es medio escasa. El carrusel sigue teniendo problemas y se podría mejorar ya que nuestro conocimiento sobre como hacerlo es bastante básica.