# Manual Técnico Versión 2.0 Edición 2021



#### FullGamingNews es un proyecto de página web desarrollado por:

HERNÁNDEZ VILLANUEVA, EDGARD ERNESTO/ HV191966

RODRIGUEZ LOVO, JOSE MANUEL/ RL190301

MENDOZA COREAS, DIEGO ENRIQUE/ MC160269

MOLINA GÓMEZ, CARLOS NOE/ MG200077

MONTESINOS ROSALES, ERNESTO ANTONIO/ MR141498

ZEPEDA LÓPEZ, EDGARDO ANÍBAL/ ZL180073

# Índice de contenido

¡Llamado de atención!	3
FullGamingNews	3
Conocimientos previos	3
Software necesario:	3
Hardware necesario:	4
Estructura general	4
Sistema de almacenamiento	4
HTML.INDEX	4
HTML.N	5
CSS	6
JS	6

### ¡Llamado de atención!

Tener en cuenta que el fin del este manual técnico es documentar las técnicas usadas durante la realización proyecto.

# **FullGamingNews**

FullGamingNews es una pagina web estructurada en HTML, con personalización de estilos en CSS, incorporando extensiones de JavaScript para su visualización y correcto funcionamiento al usuario final. Siendo el público objetivo usuarios entre las edades de 15 a 30 años, con intereses en el sector de videojuegos y todo lo relacionado a ello. Presentando noticias acordes a este sector, buscando siempre la objetividad y coherencia de la información expuesta.

# Conocimientos previos.

Se requiere compresión y entendimiento en:

- 1) Estándares y lenguaje de marcado HTML.
- 2) Lenguaje de diseño CSS.
- 3) Lenguaje JavaScript.
- 4) Jerarquía y almacenamiento en archivos
- 5) Alojamiento en GitHub

De no poseer conocimiento es estos temas se recomienda a abstenerse de realizar modificaciones en proyecto.

#### Software necesario:

- Puede disponerse de cualquier sistema operativo (Windows, Mac Os, Linux, entre otros).
- Navegador web con soporte para HTML, CSS y JavaScript.
- Editor de código sea este el de su preferencia.

#### Hardware necesario:

Se recomienda la utilización de una computadora desktop con las siguientes características:

- 4 Gb de RAM.
- Mínimo de GB de espacio libre en el HDD.
- Procesador doble núcleo con velocidad de 2,00 GHz.
- Monitor 1024 x 768 píxeles.

## Estructura general

#### Sistema de almacenamiento

El proyecto FullGamingNews esta almacenado de manera que se divide en una carpeta main para alojamiento del index.HTML principal y sus noticias, además de 3 carpetas de datos, cada una de estas carpetas repositorio de un tipo especifico de dato (imágenes, CSS o JavaScript). Véase también *ilustración 1 para más referencias*.

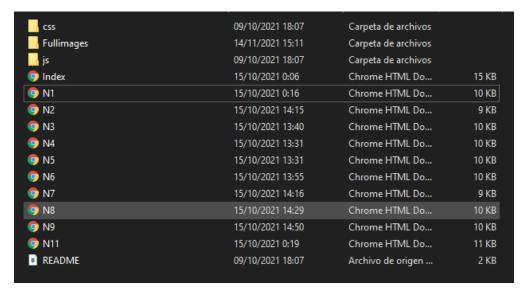


Ilustración 1 Sistema de almacenamiento

#### **HTML.INDEX**

Este archivo nos presentara el HTML main, es decir, que será la página de inicio del proyecto "FullGamingNews" en donde se harán referencia las paginas subsecuentes de noticias y se presentaran los botones de filtración para dichas noticias.

Ilustración 2 HTML inicio

#### HTML.N

Los archivos HTML bajo el seudónimo "Nnumero" están destinados a presentar noticias específicas. Estas noticias tienen que haber pasado por un proceso de edición y redacción ya que se necesita de un mínimo de información e imagen anexa, ya que será la noticia que se le presentará al usuario final.

Ilustración 3 Ejemplo de estructura HTML para noticias

#### **CSS**

En la carpeta CSS encontraremos un único archivo bajo el nombre de "style" (*Ilustración 4*)



Ilustración 4 Archivo CCS style (Tamaño del archivo y fecha de modificación sujeta a cambios)

Este archivo es indispensable en todo el proyecto ya que tanto el HTML.INDEX como los HTML.N hacen referencia a el para obtener su diseño y estilo. Dentro de el encontraremos, configuraciones para las diferentes etiquetas HTML (Body, Div, Párrafos, buttos, nav, entre otros).

```
| Cursor: pointer; | position: absolute; | p
```

Ilustración 5 Vista general del archivo style

JS

Dentro de esta carpeta se encuentra almacenado bajo el nombre "main" el Script de todo el proyecto, encargado de realizar las animaciones entre páginas.



Ilustración 6 Archivo JS main (Tamaño del archivo y fecha de modificación sujeta a cambios)