GALICIA RACING WEB

Pablo González López

Fernando González Salas

Contenido

[1. Descripción del proyecto 3](#_Toc99562141)

[2. Documentación diseño proyecto 4](#_Toc99562142)

[2.1 Inventario de contenido 4](#_Toc99562143)

[2.2 Arquitectura de la información 5](#_Toc99562144)

[2.3 Diagrama de casos de uso 6](#_Toc99562145)

[2.4 Mapa Web 9](#_Toc99562146)

[2.5 Prototipo Manual 10](#_Toc99562147)

[2.6 Wireframe 11](#_Toc99562148)

[2.7 Estructura de ficheros 24](#_Toc99562149)

[2.8 Mockup 29](#_Toc99562150)

[3. Implantación HTML, CSS y JavaScript 44](#_Toc99562151)

[3.1 Mapa de etiquetas 44](#_Toc99562152)

[4. Implantación JavaScript 58](#_Toc99562153)

[4.1 Realizar transiciones en la foto de portada 58](#_Toc99562154)

[4.2 Cargar información del piloto 60](#_Toc99562155)

[4.3 Cargas tablas de resultados 61](#_Toc99562156)

[4.4 Añadido de objeto al pasar el ratón por encima de elemento 63](#_Toc99562157)

[4.5 Recarga de página de noticias para añadir más noticias 65](#_Toc99562158)

[4.6 Añadido de transiciones al cargar la página 66](#_Toc99562159)

# Descripción del proyecto

Los grandes desarrollos tecnológicos en este ámbito han conseguido que el automóvil sea una de las herramientas vitales en el día a día de cualquier persona, y esta necesidad ha terminado transformándose en un ocio, e incluso en algunos casos un estilo de vida, para ciertos colectivos en la sociedad, dando lugar a deportes de motor como el rally, motociclismo o la Fórmula 1. A día de hoy este tipo de deportes es considerablemente popular y ha alcanzado el privilegio de ser de los deportes más populares en el mundo.

Esta popularidad que posee este tipo de deportes alrededor del mundo también se ha trasladado a nuestra región, Galicia. Además, características específicas del lugar, como el montañoso relieve de la zona, han conseguido que el rally haya ganado especial cariño en la gente, pues esta tierra posee lugares perfectos con diferentes niveles de dificultad para la práctica de este deporte.

La gran importancia que posee este deporte entre la gente de la comunidad autónoma ha provocado la necesidad de lugares en los que se recoja información de los deportes automovilísticos. Por ello, se ha decidido crear una página web que recoja información sobre las últimas noticias del deporte, información detallada de competiciones, tramos y circuitos, pilotos, escuderías, resultados actuales y la historia del deporte en general.

La página web tendrá como objetivo informar a usuarios expertos en la materia con todo tipo de información sobre los temas citados en el párrafo anterior. Pero no solo eso, sino que cualquier usuario nuevo o principiante en el deporte podrá empezar a interesarse por él gracias a los diferentes grados de conocimiento necesarios para comprender la información existente en la página web. Dicho de otro modo, habrá diferentes tipos de contenido en la página que ayudarán a mejorar la visión del deporte por parte de los aficionados expertos y además permitirán a los usuarios menos entendidos en el tópico poder informarse y aprender del tema sin excesivo esfuerzo de comprensión.

La estructura del documento constará de los siguientes apartados: documentación del diseño, en la que se detallará diferentes aspectos de cómo se estructurará la página web… y diferentes apartados que se seguirán añadiendo a medida que se avance en el proyecto.

# Documentación diseño proyecto

## Inventario de contenido

La estructura de la página web se centra en una página principal, en la que aparecerán las últimas noticias y en la parte superior un menú con el que se podrá acceder a las demás categorías de la web (véase posteriormente el wireframe para más información del esqueleto de la página). La estructura se puede ver mejor en este inventario de contenido:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Figura 1: Inventario de Contenido

Cada uno de los apartados en los que se descompone la página principal contiene la siguiente información:

* Noticias: el apartado de noticias contiene las noticias más recientes de los diferentes tipos de competiciones (Galicia, España e internacional).
* Competiciones: contiene información sobre la dinámica del campeonato, excepto resultados, que se mostrarán en un apartado en histórico
* Tramos: Contiene información de los tramos que participan en las competiciones. También contiene información de eventos, ya que generalmente varios tramos conforman un evento. Además, se incluyen circuitos en caso de que las competiciones los posean.
* Escuderías: Contiene información de las escuderías que participan en competiciones y de sus pilotos.
* Automóviles: Contiene información de los automóviles más utilizados en las principales competiciones.
* Histórico: Se puede dividir en dos partes. La primera, que ofrece resultados de la temporada actual; y la segunda, que ofrece datos de años anteriores como palmarés, entre otros.
* Contacto: Apartado que permite contactar a través de diferentes métodos (RRSS, teléfono email…) con la organización de la web.

## Arquitectura de la información

El siguiente diagrama (arquitectura de la información) nos ayuda a tener un primer esquema de las páginas que va a tener la web en total:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Figura 2: Arquitectura de la información

## Diagrama de casos de uso

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Figura 3: Diagrama de casos de uso

Diagrama cuyos casos de uso son descritos en las siguientes tarjetas CRC:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** Consultar noticias | |
| **Descripción:** Caso de uso encargado de acceder al apartado de noticias dentro de la web. Dentro de este apartado, existen tres subapartados: noticias gallegas, nacionales e internacionales. | |
| **Precondiciones:** Ninguna. Al ser un apartado del menú, puede ser accedida desde cualquier página. | **Postcondiciones:** Ejecutar la página de noticias generales |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** Contactar | |
| **Descripción:** Caso de uso encargado de acceder al apartado de contacto, política de privacidad, RRSS… | |
| **Precondiciones:** Ninguna. Al ser un apartado del menú, puede ser accedida desde cualquier página. | **Postcondiciones:** Ejecutar la página de contactos |
| **Nombre:** Consultar competiciones | |
| **Descripción:** Caso de uso encargado de acceder al apartado de las competiciones que se celebren. En cada uno de éstos aparecen una serie de competiciones, a las que se accede clicando en una de ellas. | |
| **Precondiciones:** Ninguna. Al ser un apartado del menú, puede ser accedida desde cualquier página. | **Postcondiciones:** Ejecutar la página de competiciones solicitada |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** Consultar automóviles | |
| **Descripción:** Caso de uso encargado de acceder al apartado de los automóviles que se utilizan en distintas competiciones. Dentro de esta sección aparecen una serie de automóviles, a los cuales se puede acceder clicando en ellos. | |
| **Precondiciones:** Ninguna. Al ser un apartado del menú, puede ser accedida desde cualquier página. | **Postcondiciones:** Ejecutar la página de automóviles |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** Consultar tramos | |
| **Descripción:** Caso de uso encargado de acceder al apartado de los diferentes tramos que se celebren. Al igual que en muchos casos de uso de la web, se subdivide en tramos gallegos, nacionales e internacionales, en función de su localización. En cada uno de éstos aparecen una serie de tramos, a los que se accede clicando en uno de éstos. | |
| **Precondiciones:** Ninguna. Al ser un apartado del menú, puede ser accedida desde cualquier página. | **Postcondiciones:** Ejecutar la página de tramos generales |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** Consultar escuderías | |
| **Descripción:** Caso de uso encargado de acceder al apartado de escuderías que compitan en alguna competición. En él se muestran dichas escuderías, a las cuáles se accede clicando en una de ellas. | |
| **Precondiciones:** Ninguna. Al ser un apartado del menú, puede ser accedida desde cualquier página. | **Postcondiciones:** Ejecutar la página de escuderías |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** Consultar pilotos | |
| **Descripción:** Caso de uso encargado de acceder al apartado de los pilotos que participen en alguna competición. Aparecen en conjunto los pilotos pertenecientes a una escudería. A la información individual de cada piloto se puede acceder clicando en un piloto en específico. | |
| **Precondiciones:** Se debe acceder desde la página de la escudería del piloto | **Postcondiciones:** Ejecutar la página de pilotos |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** Consultar resultados (histórico) | |
| **Descripción:** Caso de uso encargado de acceder a la sección de resultados y de resultados históricos. En ella aparecen datos de distintas competiciones, escuderías y pilotos de la actualidad y de años anteriores. | |
| **Precondiciones:** Ninguna. Al ser un apartado del menú, puede ser accedida desde cualquier página. | **Postcondiciones:** Ejecutar la página de resultados históricos |

## Mapa Web

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

Figura 4: Estructura del mapa web

## Prototipo Manual

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Figura 5: Prototipo Manual

## 2.6 Wireframe

Interfaz de usuario gráfica, Diagrama

Descripción generada automáticamente

Figura 6: Wireframe de la página principal

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 7: Wireframe de la ventana palmarés

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 8: Wireframe de la ventana donde se explica el palmarés de un piloto o entidad

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 9: Wireframe de la ventana Automóviles

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 10: Wireframe de la ventana Tramo

Interfaz de usuario gráfica, Tabla

Descripción generada automáticamente

Figura 11: Wireframe de la ventana Tramos

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 12: Wireframe de la ventana Contacto

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Figura 13: Wireframe de la ventana Últimos resultados

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Figura 14: Wireframe de la ventana Competición

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 15: Wireframe de la ventana Competiciones

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Figura 16: Wireframe de la ventana Noticia

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 17: Wireframe de la ventana Información

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 18: Wireframe de la ventana Noticias

Este es un esqueleto de la página, el cual se centra en la estructura y no en su diseño gráfico, por lo que cualquier elemento como la gama de colores o la portada son provisionales y seguramente modificados. La gama de colores pensada inicialmente es el rojo (color principal) y el blanco (color secundario).

## 2.7 Estructura de ficheros

La estructura del proyecto se divide en carpetas que corresponden a cada apartado del menú. En cada una de ellas aparecen las páginas html y las imágenes que utilizan. A continuación, se muestran captura de la organización de cada carpeta:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 19: Estructura de ficheros general

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 20: Estructura de ficheros de la carpeta de XML

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 21: Estructura de ficheros de la carpeta Tramos

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

Figura 22: Estructura de ficheros de la carpeta de contacto

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 23: Estructura de ficheros de la carpeta Noticias

Imagen que contiene computer, mujer, pantalla, hombre

Descripción generada automáticamente

Figura 24: Estructura de ficheros de la carpeta JSON

Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 25: Estructura de ficheros carpeta JavaScript

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 26: Estructura de fichero carpeta Histórico

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 27: Estructura de ficheros carpeta Escuderías

Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 28: Estructura de ficheros carpeta CSS

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 29: Estructura de ficheros carpeta Contacto

Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 30: Estructura de ficheros carpeta Competiciones

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 31: Estructura de ficheros carpeta Automoviles

## 2.8 Mockup

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Figura 32: Vista de la página inicial

Gráfico

Descripción generada automáticamente

Figura 33: Vista de las secciones que muestran las noticias

Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente

Figura 34: Vista de las secciones que muestra una noticia

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 35: Vista de las secciones que muestran las competiciones

Imagen que contiene PowerPoint

Descripción generada automáticamente

Figura 36: Vista de las secciones que muestra una competición

Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente

Figura 37: Vista de las secciones que muestra un tramo

Imagen que contiene Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 38: Vista de las secciones que muestran los tramos

Imagen que contiene Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Figura 39: Vista de las secciones que muestra una escudería

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente con confianza media

Figura 40: Vista de las secciones que muestran las escuderías

Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente

Figura 41: Vista de las secciones que muestra un piloto

Imagen que contiene Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Figura 42: Vista de las secciones que muestra los pilotos

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 43: Vista de las secciones que muestra los diferentes palmareses

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 44: Vista de las secciones que muestra una sección de palmarés

Gráfico

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Figura 45: Vista de las secciones que muestra los últimos resultados

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 46: Vista de las secciones que muestra la sección de contacto

# Implantación HTML, CSS y JavaScript

Una vez diseñado el prototipo de la página web, es hora de empezar a construirla. El primer paso para ello es implantar el lenguaje HTML, que define la estructura básica. Este lenguaje se basa en el uso de etiquetas de marcado que definen como se debe distribuir el texto en la página. De esta manera, en cada subpágina creada se forma un mapa con las etiquetas que indica la estructura de cada una. Una vez implementado el HTML, se realizan unas hojas de estilo en el lenguaje CSS para añadirle a la página web elementos de decoración. Como consecuencia de este añadido, las páginas HTML varían ligeramente Los mapas de etiquetas resultados de la implementación en HTML, CSS y JavaScript se mostrarán en el próximo apartado.

## 3.1 Mapa de etiquetas

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Figura 47: Mapa de etiquetas de las secciones principal y noticias

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 48: Mapa de etiquetas de la sección de competiciones (conjunto)

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Figura 49: Mapa de etiquetas de la sección competición (individual)

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 50: Mapa de etiquetas de la sección contacto

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 51: Mapa de etiquetas de la sección tramos (conjunto)

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 52: Mapa de etiquetas de la sección tramo (individual)

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 53: Mapa de etiquetas de la sección escuderías (conjunto)

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 54: Mapa de etiquetas de la sección escudería (individual)

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 55: Mapa de etiquetas de la sección pilotos (conjunto)

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Figura 56: Mapa de etiquetas de la sección piloto (individual)

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 57: Mapa de etiquetas de la sección palmarés escuderías, palmarés competiciones y palmarés pilotos (general)

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Figura 58: Mapa de etiquetas de la sección palmarés escudería, competición y piloto (individual)

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Figura 59: Mapa de etiquetas de la sección de últimos resultados

# Implantación JavaScript

Con la finalidad de dinamizar las páginas web realizadas, se han implementado una serie de scripts en el lenguaje JavaScript. En este documento es recogerán las funcionalidades de cada uno de los scripts, además de dejar reflejado el resultado de cada uno de ellos. Dentro de la explicación de cada script se incluirá generalmente una explicación del código empleado que sea de importancia remarcar.

## Realizar transiciones en la foto de portada

Esta funcionalidad obtiene el id de la foto de portada (“imgportada”) y lo modifica para poder así cambiar la foto de portada. Se obtiene un array constante (const) que contiene las ubicaciones de las fotos que serán mostradas. Después, se hace un bucle en el que cambia la foto con el comando document.getElementById("imgportada").src=fotos[i]; en la que fotos es el array de los nombres de fotos.

Para controlar el intervalo de tiempo en el que se cambia la función, se utiliza un Timeout, que está configurado a 5 segundos (en la función es necesario especificar los milisegundos, con lo que serán 5000). Cabe destacar que, al estar iterando dentro de un bucle, será necesario multiplicar este intervalo por el número actual de la iteración para que funcione correctamente. Por último, para realizar esta función infinita, se opta por añadir un setInterval cada vez para que se ejecute la función cada x tiempo. El resultado consiste en el cambio de la foto de portada:

Una captura de pantalla de un celular con la imagen de un campo

Descripción generada automáticamente con confianza media

Figura 60: Estado inicial de la portada

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Figura 61: Estado siguiente de la portada una vez realizada una transición

Cabe destacar que esta funcionalidad viene integrada en dos scripts, “cambiarFotos.js” y cambiarFotosSubpaginas.js. El primero cambia las fotos en la página principal y el segundo en el resto de las páginas. Esto se debe a la organización de carpetas, pues la página principal no está contenida dentro de una carpeta específica (como están el resto de las páginas) y provoca que la ruta de las fotos tenga que ser diferente.

## 4.2 Cargar información del piloto

Esta función se encarga de realizar la carga de datos en la página de un piloto. Para realizar esta carga, se utiliza una conexión https y archivos JSON para almacenar la información. Para realizar la conexión HTTP primeramente se lanza el comando XMLHttpRequest(), después se abre el archivo JSON (“Piloto.json) y finalmente se realiza la función. En este caso, la función consiste en introducir en las distintas clases implementadas en HTML (titular, descripción…) los ítems que están dentro del archivo JSON, mayoritariamente con la función document.getElementsByClassName… Cabe destacar que la función primeramente comprueba que el código de estado es 4 (OK) y la respuesta HTTP es 200 (OK) para así confirmar que todo se ha cargado correctamente antes de realizar la función en sí.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Figura 62: Parte del código que realiza la conexión HTTP

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 63: Información de piloto actualiza con datos reales de un piloto

El script implementado ha sido nombrado como “cargarinfopilot.js”.

## 4.3 Cargas tablas de resultados

Esta función tiene un comportamiento similar a la anterior, pues también se encarga de cargar contenido de un fichero con datos. En este caso, se trata de cargar los datos relacionados con el resultado de una prueba. Para ello, se utilizará un fichero de datos XML, además de obtener los datos mediante JQuery. Para este caso, se realiza una función por cada tabla a cargar, dado que el número de tablas es bajo. Dentro de esta función se obtienen datos necesarios para la conexión, como por ejemplo la URL, el tipo de datos (XML), y el tipo de operación (en este caso GET). En caso de que se realice la conexión satisfactoriamente, se ejecuta la función.

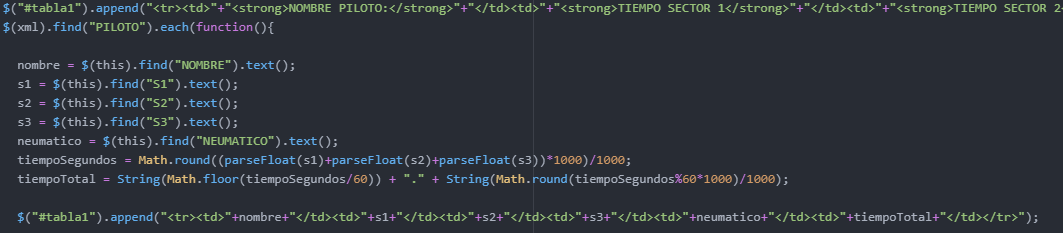


Figura 64: Cuerpo de la función de insertado de tablas en AJAX JQuery

El código anterior muestra la dinámica de insertado de tablas. Primero, en la tabla se incluyen las cabeceras de la tabla. Después, en el fichero XML se busca la etiqueta “PILOTO” y para cada una de ellas, realiza la función posteriormente especificada.

Esta función consiste en ir obteniendo cada uno de los datos obtenidos del fichero XML. Es importante destacar que se calcula un atributo derivado de los obtenidos en el fichero. Dados los tiempos parciales en el XML, se pretende calcular el tiempo total. Para ello, se parsean a float los resultados obtenidos y se suman (se dividen y multiplican por 1000 por efectos de redondeado). Una vez obtenida la suma, se transforma el resultado (inicialmente en segundos) al formato MM:SS:MIL, donde MIL son los milisegundos. Una vez obtenidos todos los atributos de la tupla, ésta se inserta en la tabla. El resultado del script reflejado en la página es el siguiente:

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Figura 65: Resultado de insertado de datos XML en una tabla

La ejecución es análoga en el resto de las tablas del apartado. El script está almacenado en “cargarTablas.js”.

## 4.4 Añadido de objeto al pasar el ratón por encima de elemento

Esta función se encarga de añadir un mapa cuando el ratón esté por encima del elemento de Google Maps, dentro de la sección de contacto. Este script consta de dos funciones simples: una de añadido de Mapa, y otra de eliminación de mapa. Además, se establece la visibilidad del mapa como “hidden” (escondido) por defecto, provocando que se llame a la función de añadir el mapa cuando el ratón este encima (Mouseover), y se llame a la función que elimina el mapa cuando no está encima del mapa (Mouseout). Todo ello se consigue a través de un Listener.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Figura 66: Contenido del script “map.js”

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Figura 67: Estado inicial del mapa

Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente

Figura 68: Estado del mapa cuando el ratón pasa por encima del icono de Maps

## 4.5 Recarga de página de noticias para añadir más noticias

Esta función consiste en añadir más noticias en pantalla. Por ejemplo, inicialmente se muestran 8 noticias en la pantalla al entrar en una página de mostrar noticias. Sin embargo, existe un botón que permite ver más noticias, lo cual añadirá otras 2 noticias (una tupla más) extra visualizadas. Para realizar este aumento de noticias visualizadas, se ha optado por realizar una función que le añada al contenedor de noticias un hijo, que sea un subcontenedor nuevo. Esto se realiza a través del comando

contenedor.item(contenedor.length-1).appendChild(nuevaInfo(subcontenedor.item(0)));. A este evento se le añade a un Listener para que se realice cuando se haga click en el botón específico.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, PowerPoint

Descripción generada automáticamente

Figura 68: Estado inicial antes de aplicar el añadido de noticias

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Figura 69: Estado de la página al añadir dos noticias más

## 4.6 Añadido de transiciones al cargar la página

Este efecto provoca una serie de transiciones cada vez que se entra a una página. La primera transición que añade es la de provocar que los artículos de la página se muestren progresivamente (con un efecto de fade), en vez de hacerlo de golpe. Además, cuando el ratón está encima de un artículo, este cambia a un color más pálido y se resalta ligeramente. Toda esta implementación se ha realizado con JQuery.

Texto

Descripción generada automáticamente

Figura : Código de “transiciones.js”

En esta función, primero se esconden todos los artículos, para después poder cargarlos de forma progresiva con el fadeIn (2500 son los milisegundos que tardará en cargar totalmente). Después, se crean las funciones para el momento en el que el ratón esté encima del artículo (hover) y cuando se desplace a fuera del artículo (mouseleave). En el primer caso, se cambia la opacidad y para que haya un efecto de resalte se ensancha un poco el borde. Cuando el ratón ya no esté sobre el artículo, la opacidad vuelve a la normal y así también hace el borde del contenedor.

Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 70: Estado inicial del artículo

Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 71: Artículo con menor opacidad y mayores bordes