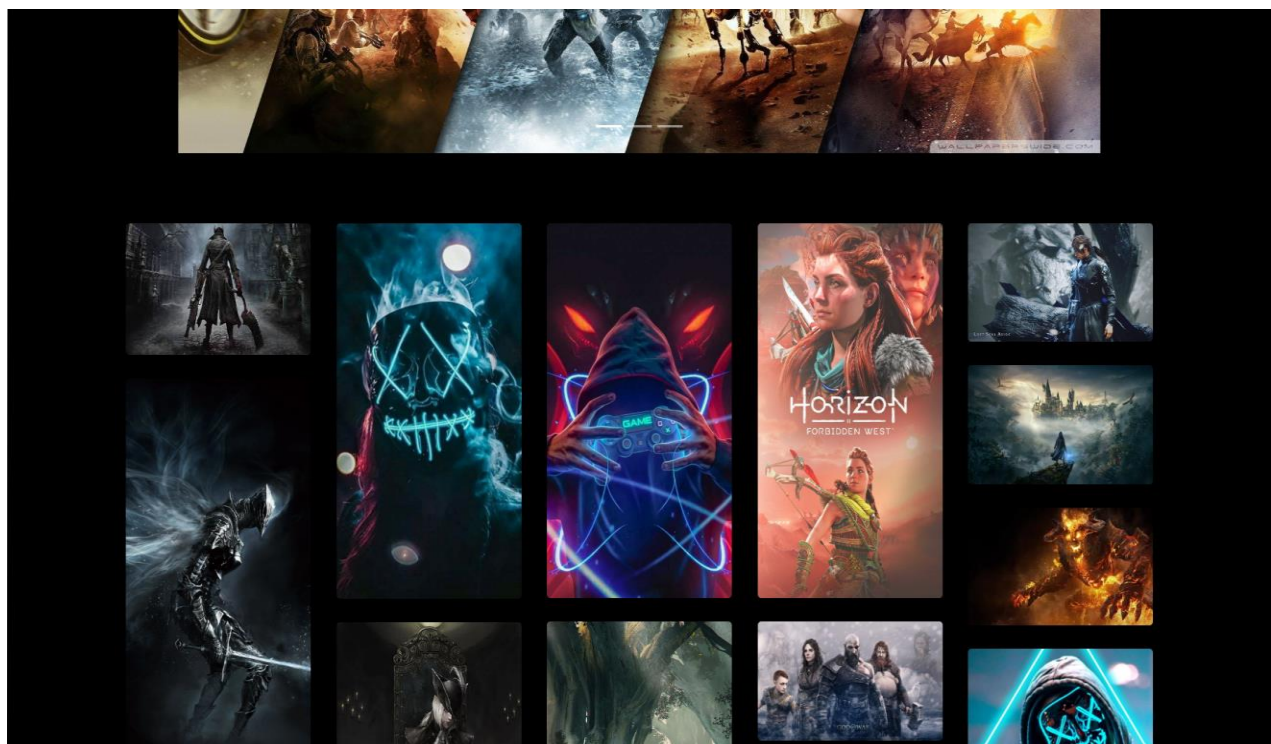


GAMING FORCE



Iván Mosteo Lop

2º De Desarrollo de Aplicaciones Web Vespertino CPIFP Los Enlaces

ÍNDICE

Introducción	1
Tema de la página.....	1.1
Framework	1.2
Navegador web utilizado	2
Opera Gx.....	2.1
Firefox.....	2.2
Bibliografía	3
Páginas utilizadas	3.1

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Tema de la página

La página que voy a desarrollar será un proyecto basado en los videojuegos permitiéndonos por así decirlo interactuar con tres juegos, ver galerías de imágenes de estos, ver artículos y contenidos sobre estos y mucho más. Tendrá una navegación simple para que sea intuitiva y será apta para cualquier tipo de dispositivo.

1.2 Distribución y tecnologías

La distribución de la página se basará en dividir el contenido entre tres páginas creadas únicamente con Css, otras tres elaboradas con Bootstrap y para terminar tres más con Tailwind, un framework que nos permite realizar gran cantidad de estilos por medio de sus componentes.

También incluiremos un boceto de la página por medio de Balsamiq en un fichero externo a este documento para ofrecer una imagen más exacta sobre el proyecto.

La página comenzará en el índice, el cual se situará directamente en la carpeta de proyecto sin pertenecer a ninguna subcarpeta de este. En el índice incluiremos una imagen la cual por coordenadas nos mostrará el nombre de un personaje muy querido de la saga Dark Souls.

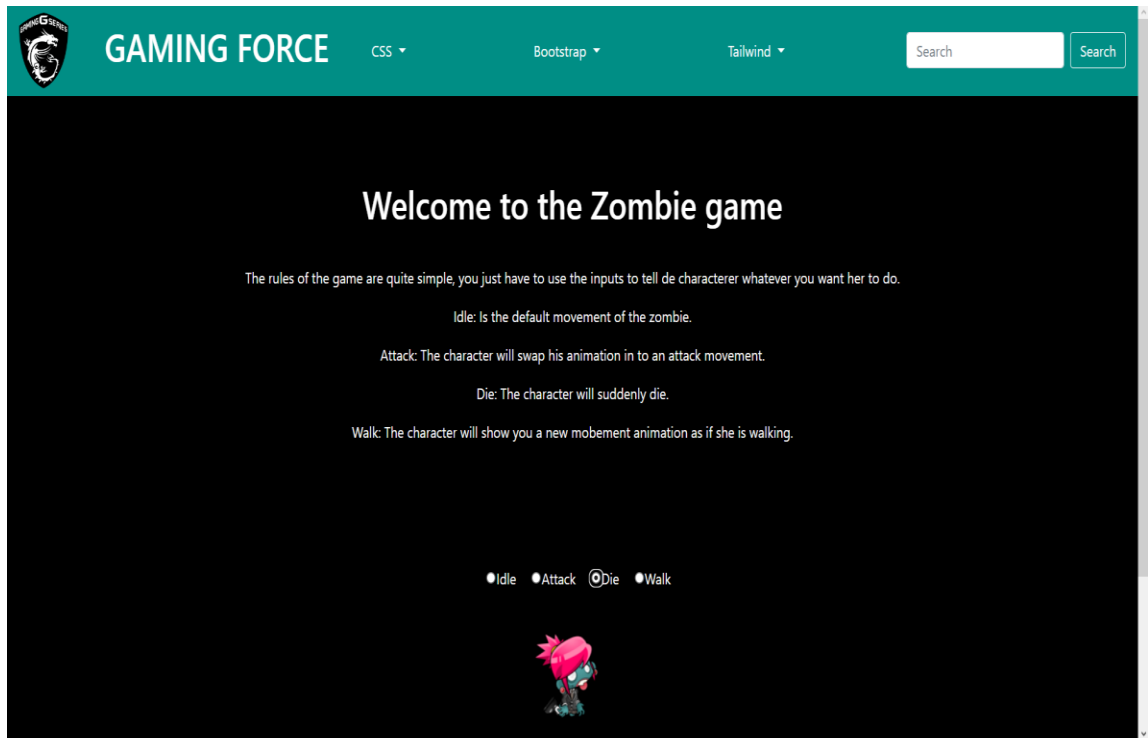
Si la página no fuera del tamaño necesario la imagen perderá su funcionalidad y aparecerá un mensaje avisándonos de que nuestra pantalla es demasiado pequeña. Además, en esta página incluiremos unos inputs de tipo radio los cuales nos permitirán cambiar el idioma de la página entre inglés y español.



La siguiente página se encontrará dentro de una carpeta Views y será un juego de un zombi hecho con un Sprite en el que se muestran las reglas

del juego y se proporcionan una serie de opciones de animación por medio de inputs radio. Esta página será funcional independientemente de su tamaño por lo que si se accediera desde un móvil o un iPad se podría disfrutar con totalidad de la página web.

El zombi carga cuatro imágenes distintas, una para cada animación para que sea más intuitivo en caso de que se quiera editar el archivo.



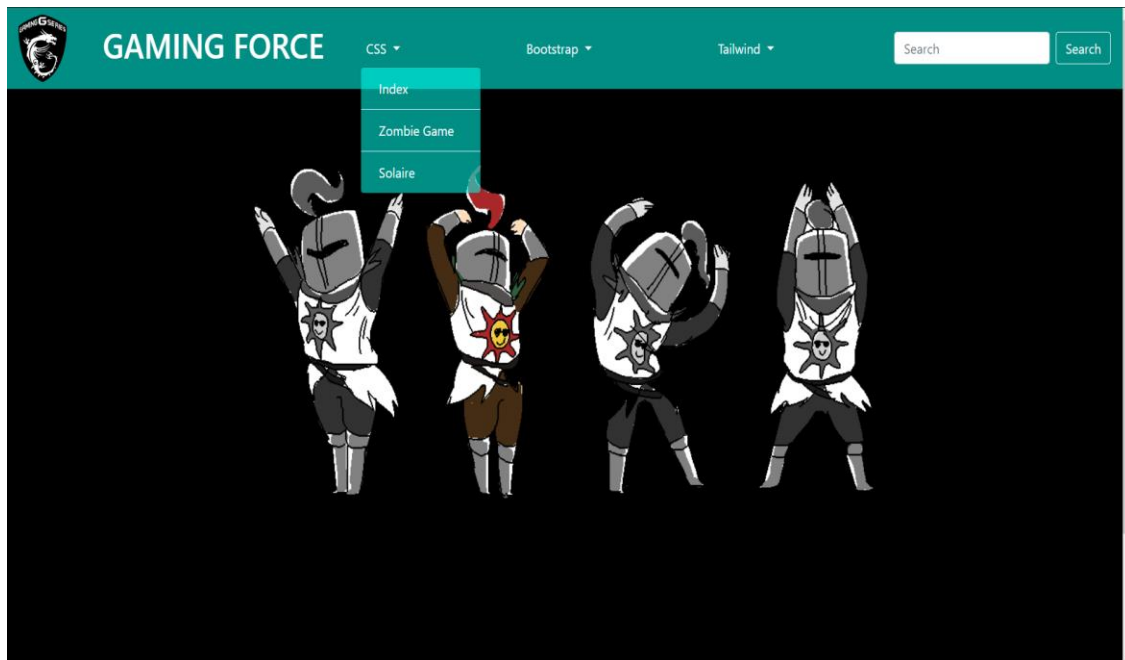
Nuestra siguiente y última página hecha completamente con Css está basada en un mapa de imágenes sin coordenadas en el que una vez más nuestro querido personaje aparece en una imagen, pero esta vez en blanco y negro.

Este juego es muy similar al de la página del índice pero en vez de sacar un texto al poner el ratón encima lo que hacemos es cambiar de gris a color.

Esto se lleva a cabo por medio de una imagen en la que la mitad superior es una foto gris y la parte inferior a color.

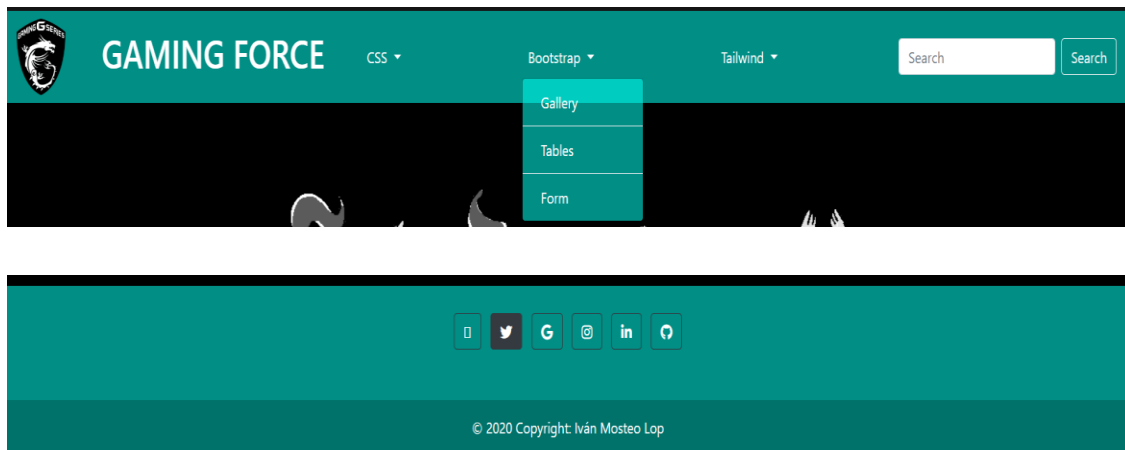
Al igual que el índice, si la pantalla no es lo suficiente grande se deshabilita la opción de cambiar de color y se muestra un texto

indicando que debemos usar una pantalla más grande (esto es debido al @media).

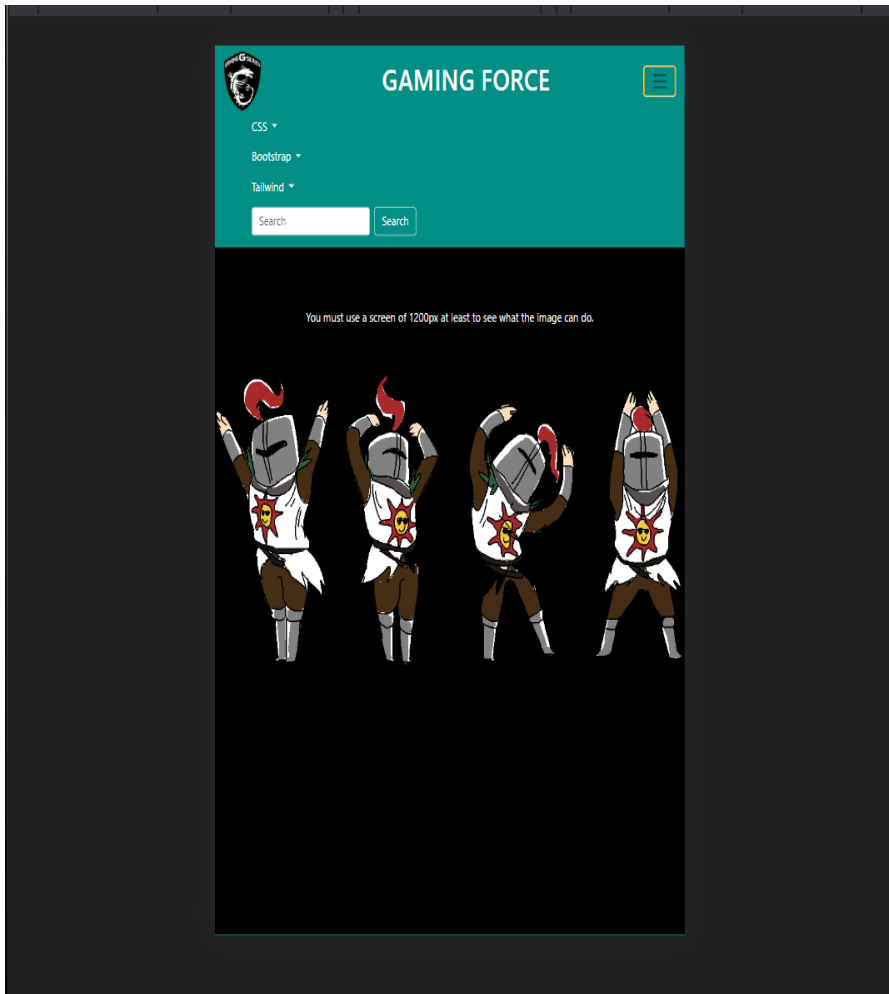


Con esto terminamos con las páginas Css por lo que nos toca comentar las páginas realizadas con Bootstrap.

Antes de comenzar a hablar sobre las páginas hay que comentar el header y el footer de la página ya que estos están hechos con Bootstrap y están presentes en seis de las nueve páginas del proyecto.

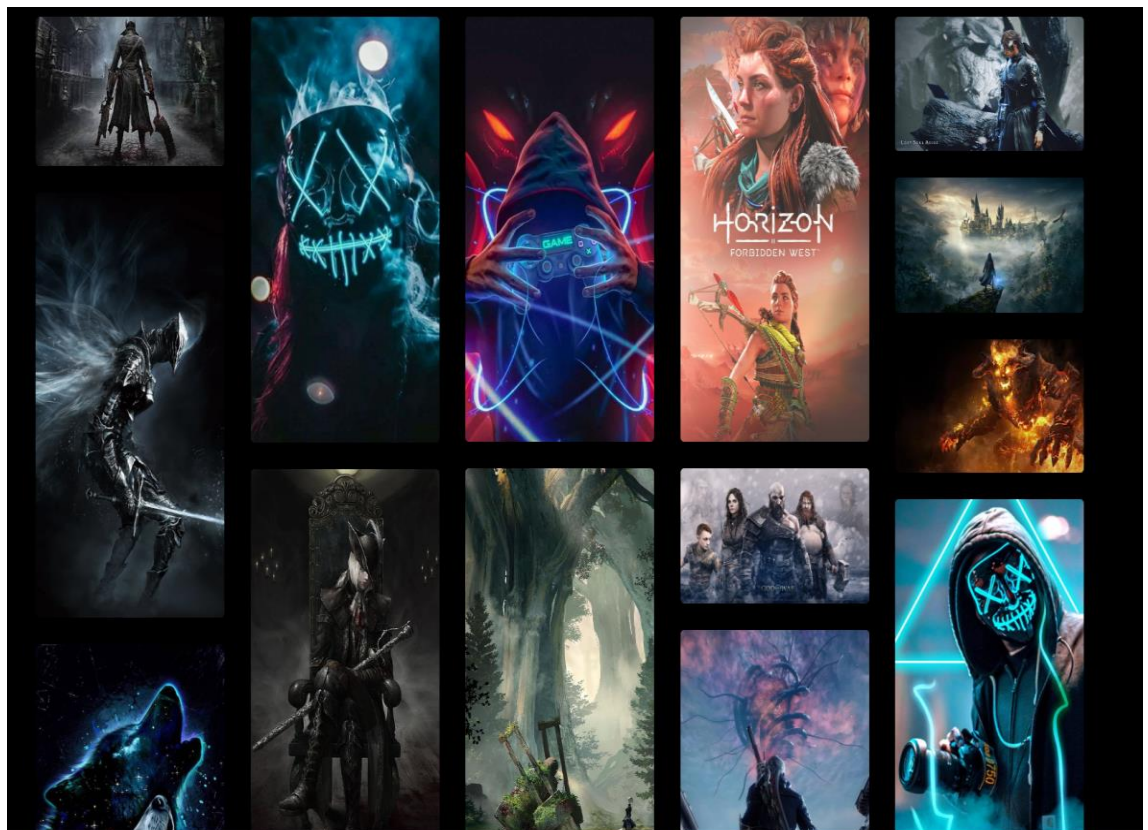
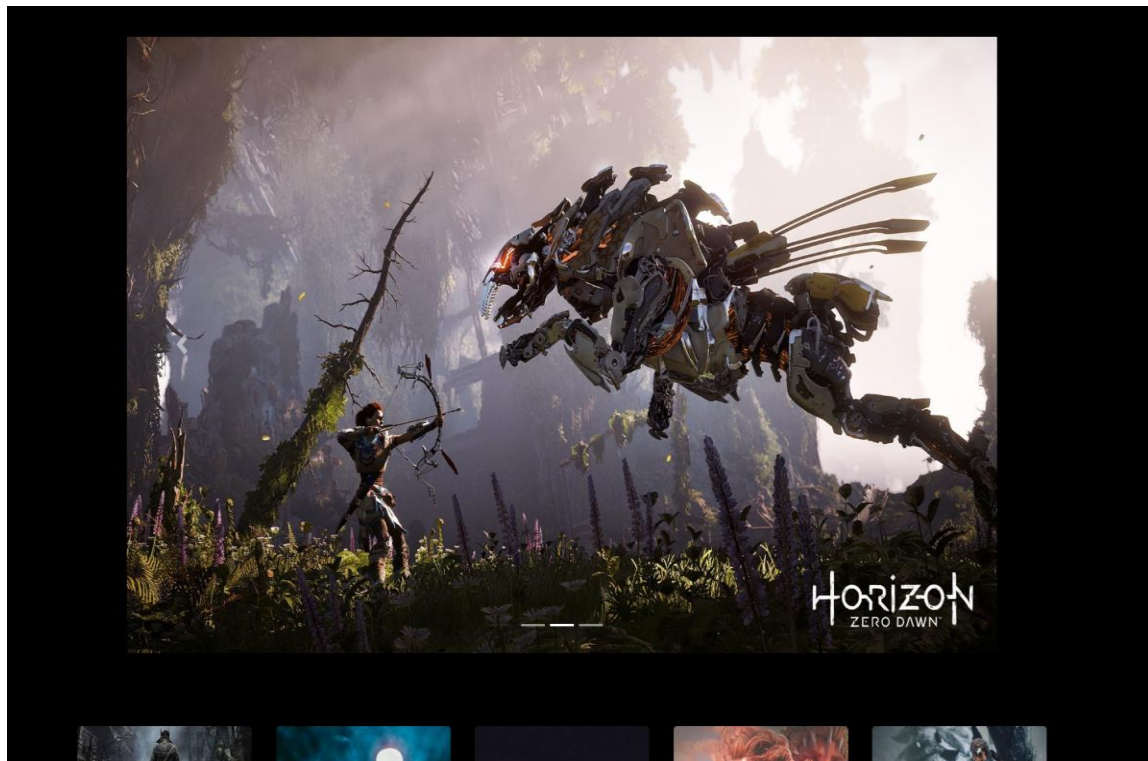


El header está compuesto de un logo capaz de actuar como link al índice, un título, tres menús desplegables para elegir la página que deseamos visitar y una barra de búsqueda de adorno con un botón. En caso de usar una resolución menor la navbar adopta un estilo hamburguesa.




El footer simplemente nos muestra una serie de links enlace y el nombre del alumno ya que en la navbar está incluido el tipo de la página seleccionada.

La galería de Bootstrap se compone de un elemento carousel el cual nos permite ver tres imágenes las cuales cambian de forma automática o manual si así lo preferimos. Debajo de este tenemos el resto de las imágenes distribuidas en cinco columnas distribuidas por medio del sistema de grid de Bootstrap.




En caso de que la página se ejecute en dispositivos medianos la distribución cambiara a tres columnas y si se abre en un dispositivo pequeño a una. También cambiara el texto en función del tamaño.

La página de tablas es bastante simple, se compone de cuatro cards con una imagen de un director de un juego y una breve descripción sobre este. Debajo de estas cards podemos observar dos tipos de tablas utilizando los estilos propios de Bootstrap.




Eric Williams

A day after the Awards, we sat down with director Eric Williams to talk about what it was like to make one of the games of the year...




Mathijs de Jonge

Ted Price chats with Guerrilla's Mathijs de Jonge. Mathijs is the Game Director for both the Horizon series and Killzone series.



Hidetaka Miyazaki

Hidetaka Miyazaki is a Japanese creative director, designer, scriptwriter, and executive for the video game company FromSoftware.









Yoko Taro

Yoko Taro is a Japanese video game director and scenario writer. Starting his career at the now-defunct game company Cavia...

Game	Year of release	Sales	Developer
God of War Ragnarok	2022	11 Million copies	Santa Monica Studio

Game	Year of release	Sales	Developer
God of War Ragnarok	2022	11 Million copies	Santa Monica Studio
Horizon Forbidden West	2022	20 Million copies	Guerrilla Games
Elden ring	2022	12 Millions Copies	FromSoftware

Game	Year of release	Sales	Developer
Nier Automata	2017	7 Million copies	PlatinumGames
Dark Souls III	2016	10 Million copies	FromSoftware
The Witcher 3	2015	40 Million copies	CD Projekt

Para terminar con Bootstrap tenemos la página de form en la que incluimos un formulario, una lista de elementos y un texto desplegable para incluir alguna funcionalidad extra.

Name

Enter name

We'll never share your email with anyone else.

Password

Enter password

We'll never share your email with anyone else.

Email address

Enter email

We'll never share your email with anyone else.

Phone number

Enter phone

We'll never share your email with anyone else.

☒ Check me out

Submit

List of the highlights of the month

Elden Ring

Nier Automata

God of war Ragnarok

Horizon Forbidden West

Devil May Cry 5

Hogwarts Legacy

Sekiro

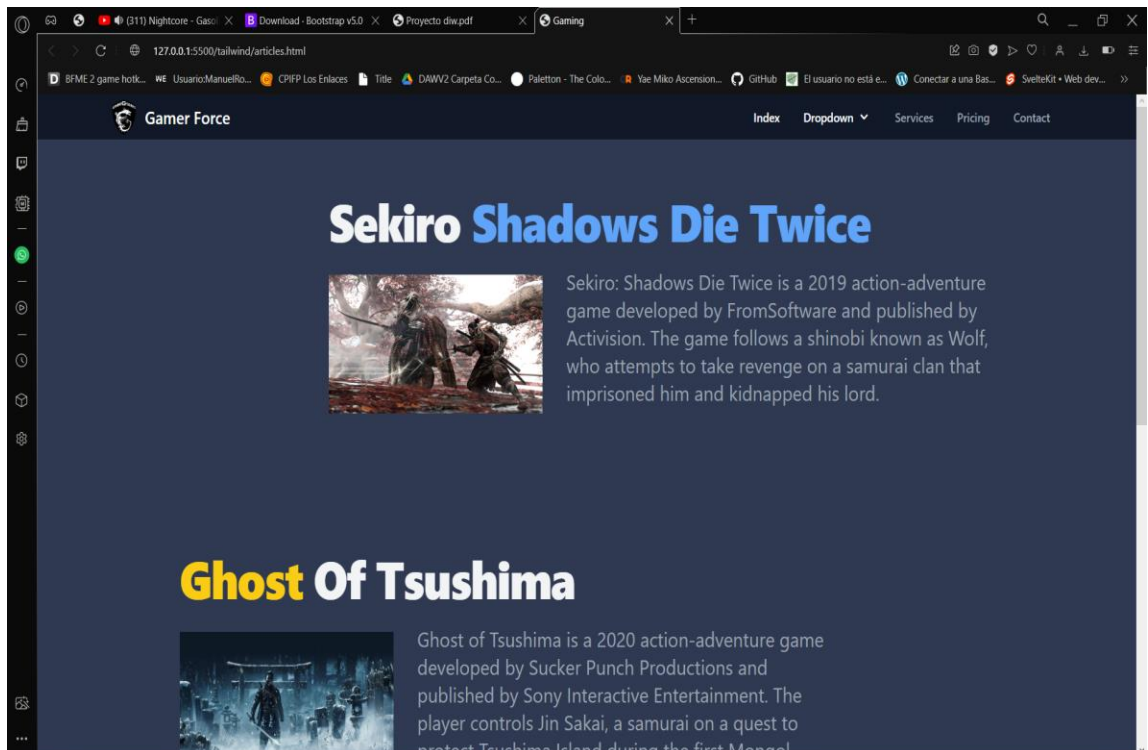
Collapse

Click here to see something

Todas las páginas se encuentran en una carpeta llamada Bootstrap.

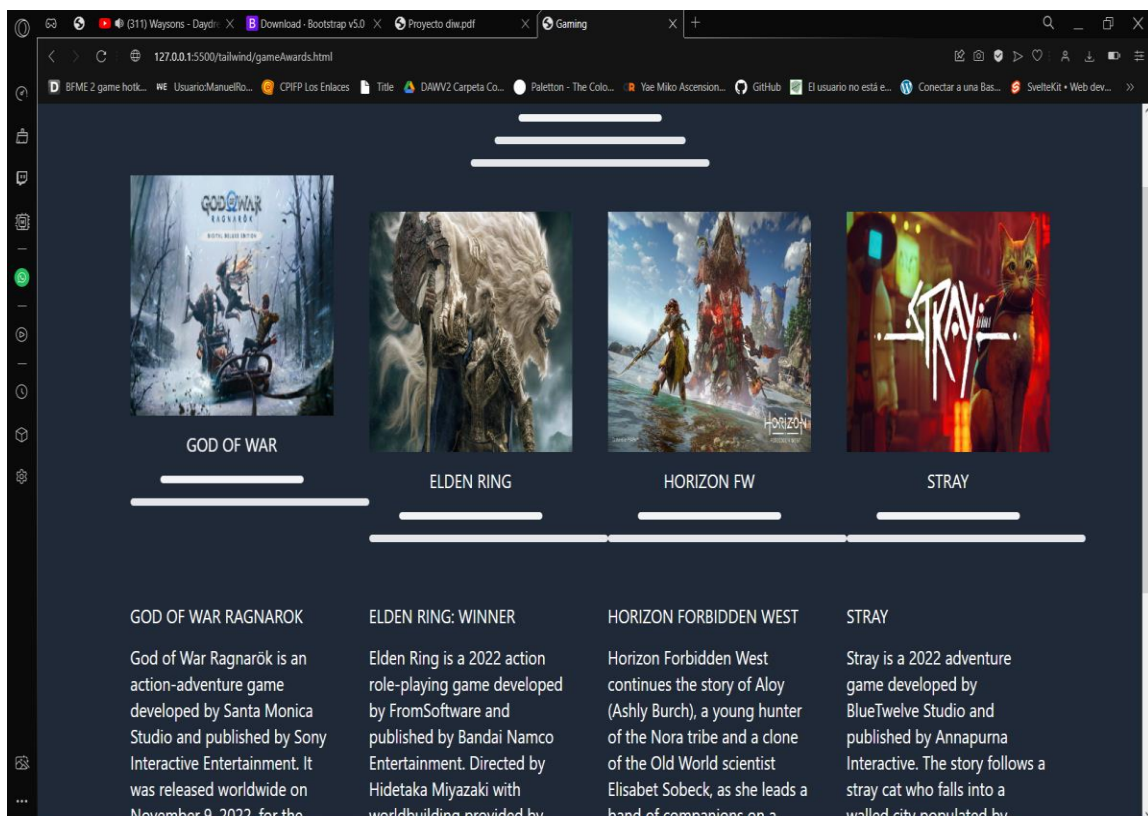
A continuación, vamos a ver las páginas realizadas con Tailwind.

A la hora de utilizar este framework han aparecido una serie de problemas con los elementos de Bootstrap previamente usados por lo que he tenido que sustituir la navbar y el footer por unos propios de Tailwind. La primera página nos muestra tres artículos.

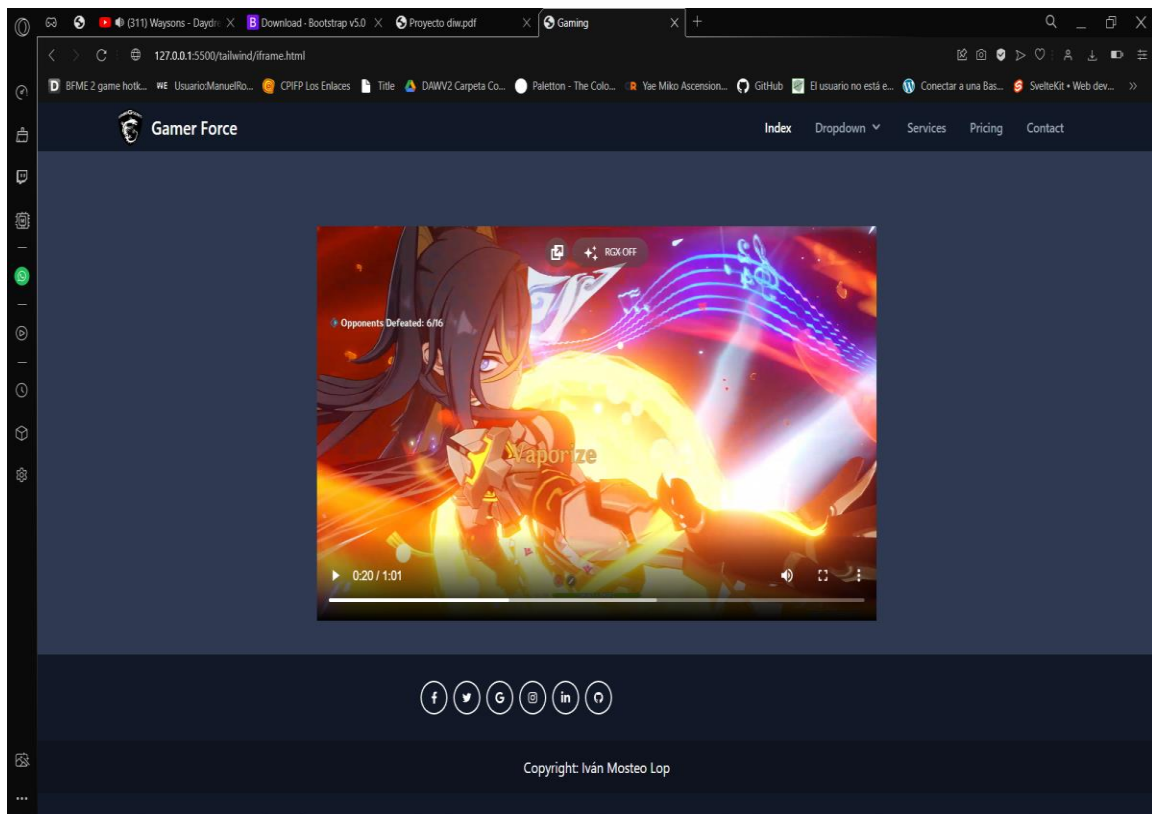


Lo que hace especial esta página es que todos los estilos y propiedades son declarados mediante los componentes de Tailwind como por ejemplo la propiedad float, los colores, tamaño letra e imágenes, los márgenes...

La segunda página muestra una serie de imágenes con sus textos correspondientes distribuidos por medio de la propiedad grid. Además de estilos varios como los anteriores se implementa una animación en la que si ponemos el ratón encima de la imagen se provoca un salto.



Para terminar la última página incluye el elemento iframe con el que podemos reproducir un video del gameplay de Dehya un personaje nuevo de Genshin Impact. El video está en una carpeta en el proyecto ya que si intentábamos usar uno de YouTube era imposible visualizarlo sin desplegarlo en su plataforma por lo que simplemente grabe la pantalla mientras probaba al personaje y lo use como video.



1.2 Framework

Tailwind es un framework libre de CSS cuya función principal es la de dar estilos, pero a diferencia de Bootstrap no proporciona clases predefinidas que pueden ser usadas tales como botones o tablas.

Tiene una gran cantidad de ventajas respecto a otros framework siendo uno de sus rasgos más destacados la velocidad de proceso de estilos, es el framework más rápido a la hora de diseñar html. Tailwind no presenta ningún problema a la hora de desarrollar páginas porque al no tener temas predefinidos podemos usar los mismos elementos en otras páginas, aunque estos utilicen propiedades distintas.

Tailwind permite realizar todo el desarrollo del estilo en la página html y funciona en el front-end de un sitio web.

Sus principales desventajas son que el html y los estilos se mezclan por lo que se tiende a ir en contra de la costumbre de separar estilos y html.

El mayor problema que supone es la curva de aprendizaje para usarlo debido a que si no tienes un conocimiento muy extenso de CSS y todas sus propiedades resulta casi imposible el usarlo correctamente.

Otra posible desventaja sería que no tiene componentes como Bootstrap que hacen cabeceras u otros elementos automáticamente.

2. NAVEGADOR UTILIZADO

2.1 Opera Gx

El navegador que he utilizado principalmente es Opera Gx, en principio no se ve ningún problema en el funcionamiento de la página.

2.1 Firefox

Es el navegador en el que he probado además de Opera Gx el funcionamiento de la página. Todo parece funcionar correctamente.

3. BIBLIOGRAFÍA

3.1 Páginas utilizadas

<https://mercenariosdelmarketing.com/los-pros-y-los-contras-de-tailwind-css/>

<https://tailwindcss.com>

<https://tailwindcss.com/docs/aspect-ratio>

<https://tailwindcomponents.com/cheatsheet/>

<https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/download/>

<https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/download/>

<https://getbootstrap.com/docs/4.0/components/card/>

<https://getbootstrap.com/docs/4.0/components/carousel/>

<https://getbootstrap.com/docs/4.0/content/tables/>

<https://www.freecodecamp.org/news/how-to-keep-your-footer-where-it-belongs-59c6aa05c59c/>

https://balsamiq.com/wireframes/?gclid=Cj0KCQiAgaGgBhC8ARIsAAAYLfHpJdGWjEWRrFHTw3YGKgiK2AzMwwOEUriKhInRAABOZd1aAki6qqYaAjEMEALw_wcB

<https://www.image-map.net>

Link a la url del servidor

<https://proyecto-interfaces-snowy.vercel.app>