

Practica



Enero-Febrero 2019

LENGUAJE DE MARCAS

Indice

PRACTICA LENGUAJES DE MARCA.	3
Análisis y Diseño.	4
Cut?	5
Viñetas	6
Imágenes SVG	7
Estructura	8
Estructura del resto de Paginas	9
Ejecto Flip	10
Iframe con Videos	11
Iframe con Html	12
Sass vs Css - Pug vs Html Para Pros	13
Menu principal	14
Reflexiones	15

LENGUAJE DE MARCAS

PRÁCTICA LENGUAJE DE MARCAS

[DISEÑO HTML]

La práctica final de HTML y CSS consiste en realizar una página web cuyo tema será elegido libremente por el alumno y comunicado a la profesora con anterioridad a la entrega.

Las estructuras de los documentos de información, se realizarán en HTML5 (header, nav, section, article.....) o bien mediante cajas contenedoras con <div>. Se utilizarán los posicionamientos adecuados para la presentación de los menús y los bloques.

Documentación:.

- Explicar la estructura del código html:
 - Cómo se han estructurado las distintas partes de la página
 - Cómo se han realizado las principales partes de la página:
 - ¿muestra un menú?, ¿cómo se ha hecho este menú?,...
- Destacar las dificultades encontradas:
- . Resueltas y no resueltas.

Se valorará:

-Originalidad
- Complejidad en cuanto contenidos vistos en la asignatura

LENGUAJE DE MARCAS

Análisis y Diseño

En un principio se dijo que realizaría una pagina orientado a videojuegos, por lo que me puse a pensar en que videojuego.

Al final me decante por una en concreto (The Legend of Zelda) una popular saga de historias que llevadas a videojuego.

No tenia muy claro la idea y como distribuirla en un pagina por lo que me puse a jugar y ver vídeos para poner en la piel del personaje.

Una vez de haberme inspirado tuve que ponerme manos a la obra.

(Efecto CUT)

El personaje tiene una espada siempre, por lo que se me ocurrir darle un efecto CUT a los fondos de la imágenes mas llamativas muy acorde a la estética de a paginas que están en tendencia.(minimalistas pero mus trabajadas a nivel de diseño)

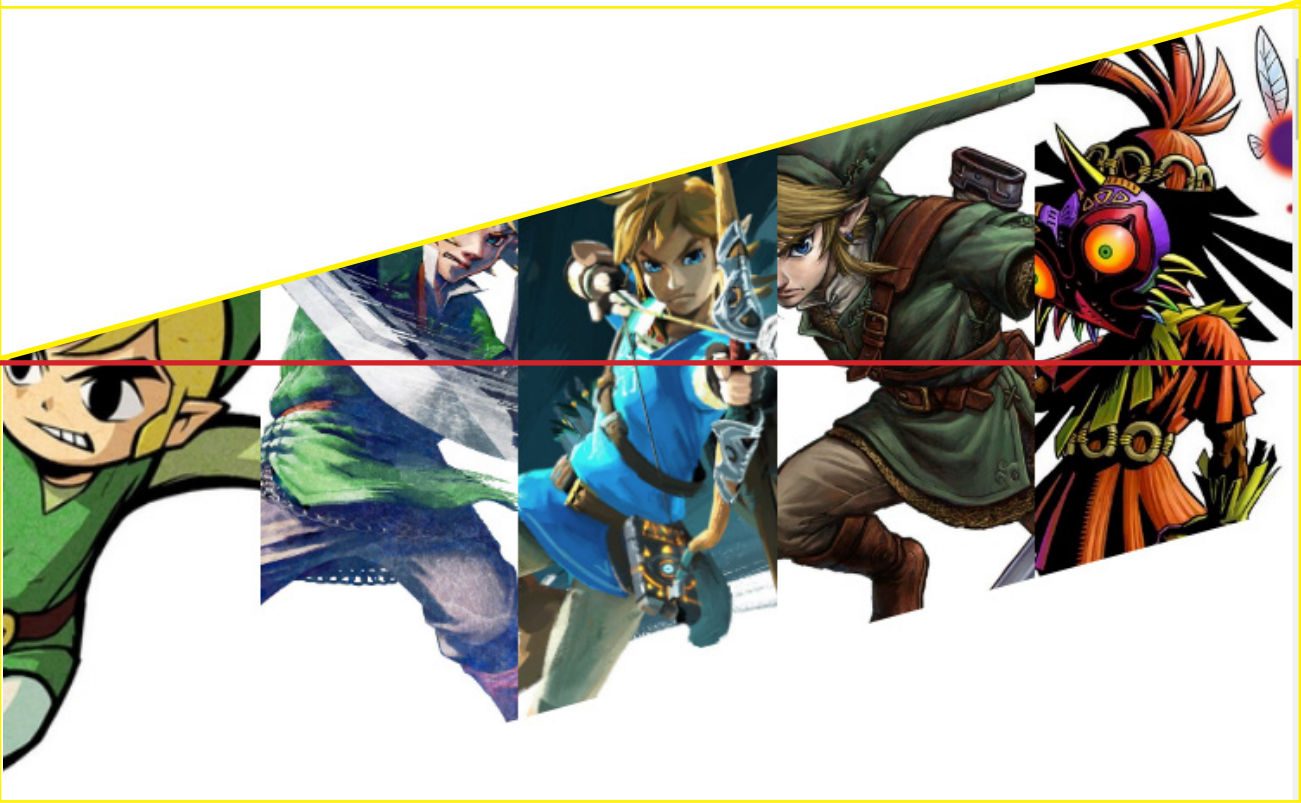


Parecen imagines editadas con algún software tipo photoshop pero nada que ver es puro css.

LENGUAJE DE MARCAS

Cut?.

¿Que Como lo hice?, en realidad son 3 **DIV**, uno que todas las imágenes como fondo y 2 **DIV** distribuidos arriba y abajo, tienen un cierta anchura para que de ese efecto de les da un atributo de transparencia a la mitad del **DIV**, de un punto a otro punto. Pondré unos SNAPS del código de esta parte.



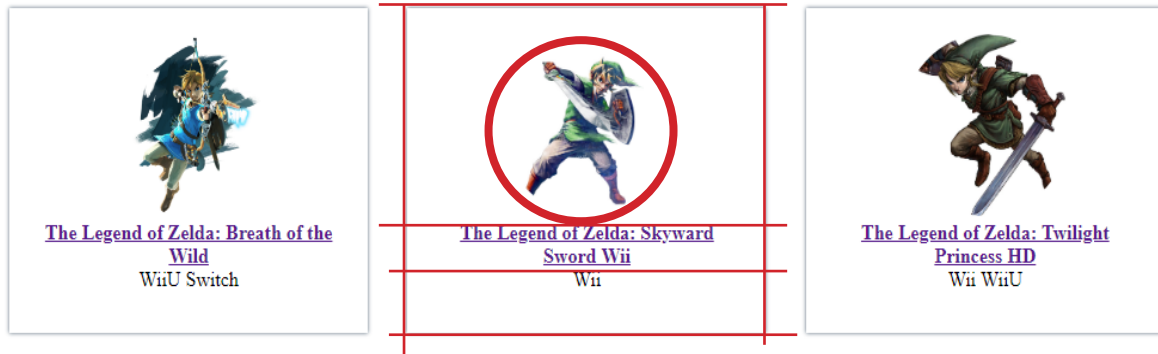
```
</div>
</section>
<section class="galeria">
  <div class="sesgoarriba"></div>
  <div class="imagenes none">
    
  </div>
  <div class="imagenes">
    
  </div>
  <div class="imagenes">
    
    <div class="encima">
      <!--
      <!-- <h2></h2> -->
      <!-- <div></div> -->
    </div>
  </div>
  <div class="imagenes">
    
  </div>
  <div class="imagenes none">
    
  </div>
  <div class="sesgoabajo"></div>
</section>

54 text-decoration: none;
55 border-radius: 16px;
56 }
57
58 .sesgoabajo {
59   z-index: 10;
60   position: absolute;
61   bottom: 0;
62   left: 0;
63   border-width: 0 0 35vh 100vw;
64   border-style: solid;
65   border-color: transparent transparent ■#fff transparent;
66 }
67
68 .sesgoarriba {
69   z-index: 10;
70   position: absolute;
71   top: 0;
72   left: 0;
73   border-width: 35vh 100vw 0 0;
74   border-style: solid;
75   border-color: ■#fff transparent transparent transparent;
76 }
77
78 .contenedor {
79   width: 90%;
80   max-width: 1000px;
```

LENGUAJE DE MARCAS

Viñetas

Para los pequeños elementos de enlace quise poner viñetas para cada videojuego de la franquicia. No quería comerme la cabeza por lo que opte por un diseño sencillo con imágenes redondas sin editar.



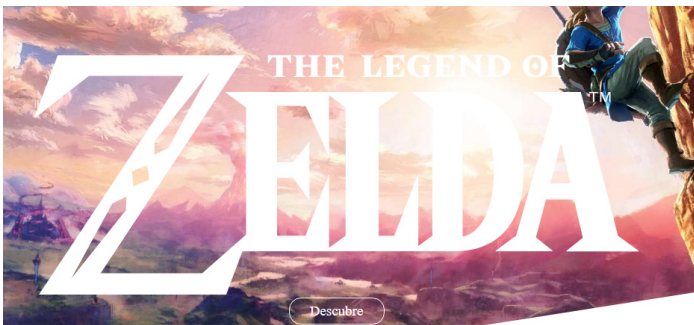
```
38 <h3 class="slogan2">Cada juego de la serie The Legend of Zelda cuenta una f
39 <!--cada viñeta rectangular-->
40 <div class="cards">
41   <div class="card">
42     <a href="enlacejuego1.html">
43     <a href="enlacejuego1.html"> <h4>The Legend of Zelda: Breath of the
44     <p>WiiU Switch</p>
45   </div>
46   <div class="card">
47     <a href="enlacejuego2.html">
48     <a href="enlacejuego2.html"> <h4>The Legend of Zelda: Skyward Sword
49     <p>Wii</p>
50   </div>
51   <div class="card">
52     <a href="enlacejuego3.html"> </a>
53     <a href="enlacejuego3.html"> <h4>The Legend of Zelda: Twilight Princ
54     <p>Wii WiiU</p>
55   </div>
56   <div class="card">
57     <a href=""></a>
58     <a href=""> <h4>The Legend of Zelda: Tri Force Heroes</h4></a>
59     <p>3DS</p>
60   </div>
61   <div class="card">
62     <a href=""></a>
63     <a href=""> <h4>The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D</h4></a>
64     <p>3DS Nintendo.64</p>
65   </div>
66   <div class="card">
67     <a href=""></a>
68     <a href=""> <h4>The Legend of Zelda: The Wind Waker HD</h4></a>
69     <p>Wii U</p>
70   </div>
71 </div>
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
```

Mas adelante se vera como se combinan los elementos en la pagina. Respecto a los de mas elementos son cosas que ya se ha visto en clase por lo que no veo inconveniente ponerlo en la documentación del proceso de diseño de este trabajo, cosas como el pequeño formulario de contacto en el Footer del archivo inicio.html

LENGUAJE DE MARCAS

Imaguenes SVG

Este tipo de imágenes son muy utilizados en logos y imagines con transparencia, a diferencia de PNG este tipo de archivos esta dedicado para paginas web , permite una gran calidad sin perdida y una menor perdida de memoria ya que ocupan poco espacio, así como poder modificarlo a nivel de código (se les llama con la etiqueta IMG)



```
logo-lozblanco.svg logo-lozblack.svg x inicio ...
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" viewBox="
<defs>
<style>.cls-1{fill:black;}
</style>
</defs>
<title>Asset 2</title>
<g id="Layer_2" data-name="Layer 2">
<g id="Layer_1-2" data-name="Layer 1">
<polygon class="cls-1" points="421.53 28.32 421.1
<path class="cls-1" d="M430.85,31.4c0-.17,0-.45,0
<path class="cls-1" d="M443.44,137.351-.08-.3141
<path class="cls-1" d="M361.95,8.69c0-6-5.94-8.2
<polygon class="cls-1" points="234.85 9.58 234.8
<polygon class="cls-1" points="281.02 9.58 281.0
<polygon class="cls-1" points="318.98 9.58 318.9
<polygon class="cls-1" points="400.61 16.92 397.
<path class="cls-1" d="M293.41,17.38a12.76,12.76
<polygon class="cls-1" points="206.66 16.92 203.
<polygon class="cls-1" points="263.37 8.28 263.2
<polygon class="cls-1" points="330.07 16.92 327.
<polygon class="cls-1" points="382.74 8.69 380.4
<polygon class="cls-1" points="180.69 2.06 183.7
<path class="cls-1" d="M371.85,88.73c0-37.74-18.
</g>
</g>
</svg>
```

```
iniociostilo.css logo-lozblack.svg x
1 <svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" viewB
2 <defs>
3 <style>.cls-1{fill:black;}
4 </style>
5 </defs>
6 <title>Asset 2</title>
7 <g id="Layer_2" data-name="Layer 2">
8 <g id="Layer_1-2" data-name="Layer 1">
9 <polygon class="cls-1" points="421.53 28.32 4
10 <path class="cls-1" d="M430.85,31.4c0-.17,0-.
11 <path class="cls-1" d="M443.44,137.351-.08-.3
12 <path class="cls-1" d="M361.95,8.69c0-6-5.94-
13 <polygon class="cls-1" points="234.85 9.58 23
14 <polygon class="cls-1" points="281.02 9.58 28
15 <polygon class="cls-1" points="318.98 9.58 31
16 <polygon class="cls-1" points="400.61 16.92 3
17 <path class="cls-1" d="M293.41,17.38a12.76,12
18 <polygon class="cls-1" points="206.66 16.92 2
19 <polygon class="cls-1" points="263.37 8.28 26
20 <polygon class="cls-1" points="330.07 16.92 3
21 <polygon class="cls-1" points="382.74 8.69 38
22 <polygon class="cls-1" points="180.69 2.06 18
23 <path class="cls-1" d="M371.85,88.73c0-37.74-
24 </g>
25 </g>
26 </svg>
27
```

LENGUAJE DE MARCAS

Estructura

Respecto a este punto la pagina inicio.html tiene una estructura simple un Header seguido de un Section , y finalizado con su respectivo Footer. Entregare un pdf con toda la vista general de la pagina maestre de la que se basa es resto.



Header

Div.s

Main
Section

Div.s

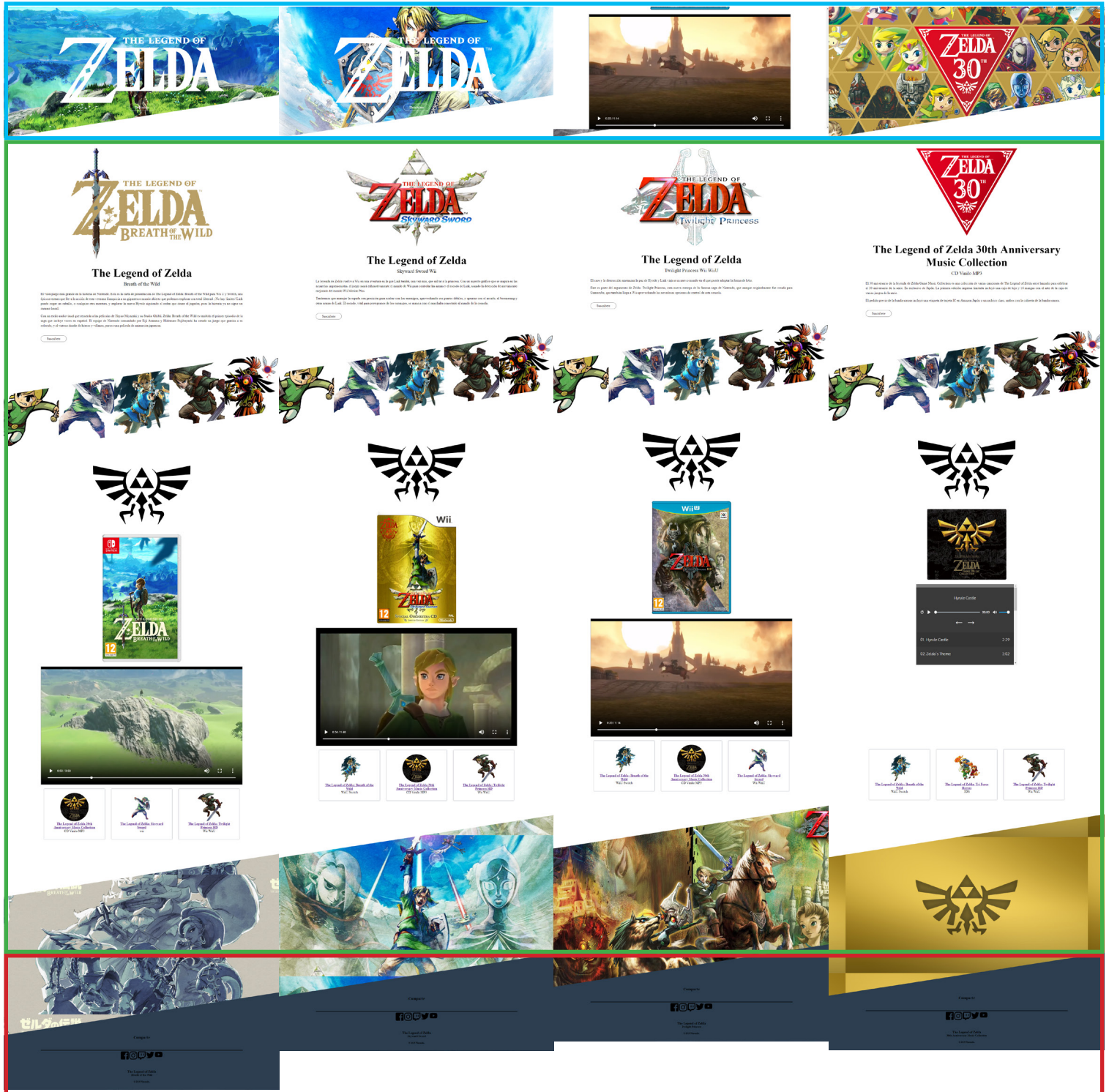
Footer

Div.s

LENGUAJE DE MARCAS

El resto de paginas

Respecto al resto de paginas son prácticamente iguales en estructura, quitando el FROM del la parte de contacto, ademas de añadir iframe dependiendo del momento para la reproducir de ciertos elementos que mas tarde veremos.



Parecen prácticamente iguales pero a nivel interno tienen diferencias .

LENGUAJE DE MARCAS

Efecto Flip

Básicamente el flip es un giro, es decir hacer girar una imagen esto se realiza con `transform: rotate` es una cualidad de un elemento a nivel de usuario :Hover es una características de CSS3



```
<div class="sesgoabajo"></div>
</section>
<section class="miembros">
  <div class="contenedor">
    <div class="triforce">
      
    </div>
    <br>
    <br>
    <div class="juego">
      <a href="https://www.amazon.es/Legend-Zelda-Skywar" />
    </div>
  </div>
  <div class="video">
    <iframe src="videos/videofondo2.mp4" frameborder="1">
  </div>
  <div class="cards">
    <div class="card">
      <a href="enlacejuego1.html">
      <a href="enlacejuego1.html"> <h4>The Legend of Zelda: Skyward Sword
    </div>
    <div class="card">
      <a href="">
      <a href=""> <h4>The Legend of Zelda: 30th Anniversary
    </div>
  </div>
</section>

.rotacion-img-1 {
  line-height: 0;
  margin: 4px;
  padding: 4px;
  -moz-transition: all 1s linear 0s;
  -ms-transition: all 1s linear 0s;
  -o-transition: all 1s linear 0s;
  -webkit-transition: all 1s linear 0s;
  transition: all 1s linear 0s;
  cursor: pointer;
  transform-style: preserve-3d;
}
.rotacion-img-1:hover {
  -moz-transform-style: preserve-3d;
  -webkit-transform-style: preserve-3d;
  transform-style: preserve-3d;
  -moz-transform: rotateY(360deg);
  -ms-transform: rotateY(360deg);
  -o-transform: rotateY(360deg);
  -webkit-transform: rotateY(360deg);
  transform: rotateY(360deg);
  transform-style: preserve-3d;
}
video iframe{
```

Efecto Flip

Es muy sencillo de hacer y llama mucho la atención.

LENGUAJE DE MARCAS

Iframe con videos

Esta parte en concreto se me complico dado que no sabia como parar el autoplay ademas que respecto al adaptarlo para otro tipo de tamaños de pantalla producía errores, solo conseguir resolver la parte del responsive, lo del autoplay he leído en foros que me han dado soluciones, pero no me han servido.



```

</div>
<br>
<br>
<div class="juego">
  <a href="https://www.amazon.es/Legend-Zelda-Skyward-Importac
</div>
<br>
<div class="video">
  <iframe src="videos/videofondo2.mp4" frameborder="-5" allo
</div>
<div class="cards">
  <div class="card">
    <a href="enlacejuego1.html"> <h4>The Legend of Zelda: B
    <p>WiiU Switch</p>
  </div>
  <div class="card">
    <a href=""> <h4>The Legend of Zelda 30th Anniversary Mu
  </div>
</div>
```

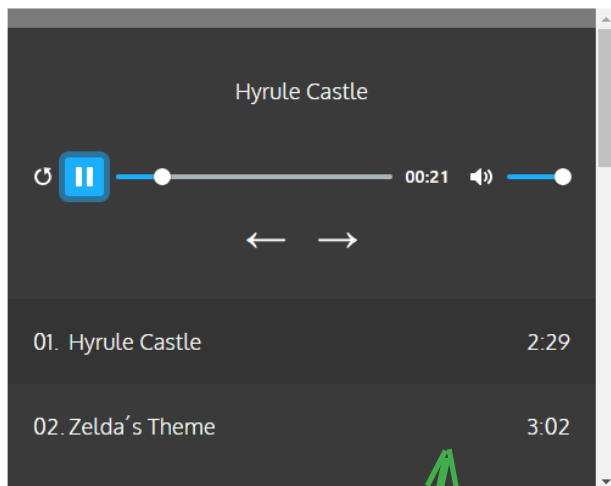
```
transform: rotateY(360deg);
transform-style: preserve-3d;
}
.video iframe{
  width: 560px;
  height: 315px;
  display: block;
  margin: auto;
  position: absolute;
  top: 0;
  left: 0;
  width: 100%;
  height: 100%;
}
.video {
  position: relative;
  padding-bottom: 56.25%; /* 16:9 */
  padding-top: 25px;
  height: 0;
}
```

Estuve como una hora intentando resolver esto , al final me conforme con el resultado.

LENGUAJE DE MARCAS

Iframe con Html

En la pagina Musica.html introduje un iframe que esta vinculado con un html en la que esta un reproductor de musica totalmente funcionen, este se llama listamusica.html y esta vinculado a su vez con un protocolo https por una script hecha con jquery que hace la parte de la conexion.



Play list con iframe esto lo hice porque los archivos mp3 ocupan mucho para este proyecto por lo que decidí hacerlo de esta forma.

Tuve que buscar una lista exacta del disco que quería y por suerte la encontré.

```
// initialize playlist and controls
var index = 0;
playing = false;
mediaPath = 'http://66.90.93.122/ost/legend-of-zelda-the-30th-anniversary-concert/';
extension = '.mp3';
tracks = [
  {
    "track": 1,
    "name": "Hyrule Castle",
    "duration": "2:29",
    "file": "khgezljrus//1-01%20Hyrule%20Castle"
  },
  {
    "track": 2,
    "name": "Zelda's Theme",
    "duration": "3:02",
    "file": "yvwjtexefv/1-02%20Zelda%27s%20Theme"
  },
  {
    "track": 3,
    "name": "The Wind Waker Medley",
    "duration": "11:23",
    "file": "dulbqjeife/1-03%20The%20Wind%20Waker%20Medley"
  },
  {
    "track": 4,
    "name": "Ocarina Medley Suite",
    "duration": "11:48",
    "file": "azmdkuonvp/1-04%20Ocarina%20Medley%20Suite"
  }
];
```

iNuevol Descargar todas las canciones a la vez: [haga clic para descargar](#)

discos compactos	Pista	Nombre de la cancion	MP3
1	1.	Castillo de hyrule	2:29 4,68 MB
1	2.	Tema de zelda	3:02 5,43 MB
1	3.	The Wind Waker Medley	11:23 20,94 MB
1	4.	Suite Ocarina Medley	11:48 20,67 MB
1	5.	Combate temático de batalla	6:43 12,58 MB
1	6.	Un enlace entre mundos y Tri Force Heroes Medley	7:15 13,60 MB
1	7.	" Skyward Sword " Staff Roll	7:51 14,40 MB
2	1.	The Legend of Zelda 30th Anniversary Medley	9:08 17,07 MB
2	2.	La leyenda de Zelda Jingle Suite	4:20 7,91 MB
2	3.	Valle del gerudo	3:37 6,98 MB
2	4.	" Ocarina of Time " Hyrule Field	3:55 7,36 MB
2	5.	Tema de la fuente de la gran hada	3:36 6,54 MB
2	6.	Crepúsculo princesa Medley	11:52 21,32 MB
2	7.	El tema principal de la leyenda de Zelda	5:44 10,54 MB
Total:			1h 170 MB

Enlace en esta Script se pueden ver enlace así como la llamada de los archivos a reproducir.

Servidor donde esta los archivos .mp3

LENGUAJE DE MARCAS

Sass vs css -Pung vs http para Pros.

En el trabajo pone que debo de crear un archivo llamado Index.html, en mi caso este archivo contiene toda la parte del menu principal, la mayor parte de este se ha echo en sass y pung que es que mas tarde se compilo en html y css respectivamente en este punto no profundizare en el código solo a nivel de lógica y funcionamiento dado que esto es algo muy avanzado y tiene mas relación con el desarrollo web no de apps.

Sin embargo pondré información acerca de esto.

Sass es un metalenguaje de Hojas de Estilo en Cascada (CSS). Es un lenguaje de script que es traducido a CSS. SassScript es el lenguaje de script en sí mismo. Sass consiste en dos sintaxis. La sintaxis original, llamada indented syntax («sintaxis con sangrado») que usa una sintaxis similar al Haml.3 Este usa la indentación para separar bloques de código y el carácter nueva línea para separar reglas. La sintaxis más reciente, SCSS, usa el formato de bloques como CSS. Este usa llaves para denotar bloques de código y punto y coma (;) para separar las líneas dentro de un bloque. La sintaxis indentada y los ficheros SCSS tienen las extensiones .sass y .scss respectivamente.

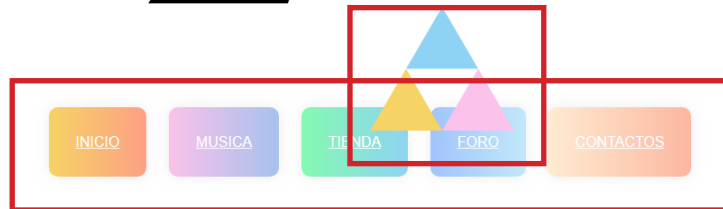
Pug (anteriormente conocido como Jade) es un motor de plantilla de Node.js. con el que seremos capaces de escribir código HTML de una sintaxis mucho más sencilla, clara y directa, tanto a la hora de escribir como de leer y modificar. Para ello, necesitamos un compilador externo como pueda ser Prepros.



LENGUAJE DE MARCAS

Menu Principal

En este menú principal quería que sea muy llamativo y muy interactivo a nivel visual tiene música de fondo (embed) y pequeñas animaciones acorde con el tema de la pagina. Sin duda un dolor de cabeza ya que esto me costo ni mas ni menos que mas de 15 horas en hacerlo y eso que no he echo no de adaptación móvil, solo es visibles de una buena calidad a nivel de ordenador o pantallas grandes. No optaste el resultado lo dice todo.



The Legend of Zelda
Solo para Fans.
© 2019 Nintendo.

×

Nombre:

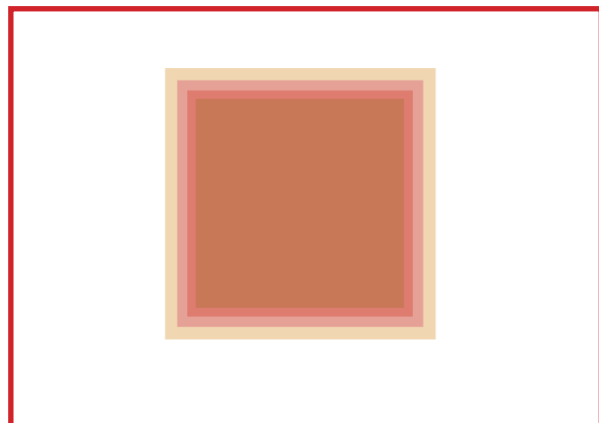
Correo electrónico:

Contraseña:

Repetir contraseña:

SUSCRIBIRSE

Crear una cuenta, es gratis.



The Legend of Zelda
Solo para Fans.
© 2019 Nintendo.

LENGUAJE DE MARCAS

Reflexiones

A sido un trabajo muy complejo, puede que haya faltado tiempo para mejorar ciertos puntos, pero que sin duda me ha servido para asentar conocimiento dado en clase, así como dar paso a la experimentación de nuestras capacidades como desarrolladores, sin suda me a gustado mucho realizarlo y aunque en ciertos momento me haya estancado he seguido y mejorado la pagina.

Este proyecto al final me lo he tomado como algo personal por lo que me gustaría subir a un servidor en cuanto se halle la oportunidad, para ello tendré que seguir mejorando investigando y modificando mi proyecto.