

# **GUÍA DE ESTILO**

Manuel Palacios Laguna

# ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN .....	3
2.- PÁGINA PRINCIPAL.....	3
2.1.- ESTRUCTURA GENERAL .....	3
3.- ELEMENTOS WEB GENERALES.....	3
3.1.- CABECERA.....	3
3.2.- MENÚ .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.3.- MÓDULOS.....	4
3.4.- PIE.....	4
4.- PÁGINAS INTERIORES .....	5
4.1.- ESTRUCTURA GENERAL .....	5
4.2.- ELEMENTOS PÁGINAS INTERIORES.....	5
5.- ELEMENTOS GRÁFICOS.....	5
5.1.- TIPOGRAFÍA .....	5
5.2.- PALETA DE COLORES .....	6
5.3.- BOTONES .....	6
6.- MODO OSCURO.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.- ADAPTABILIDAD A DISPOSITIVOS .....	7
8.- CONCLUSIÓN .....	7

# 1.- INTRODUCCIÓN

Esta guía de estilo recoge la normas y recomendaciones para realizar el diseño de una casa de apuestas. Teniendo especial interés en aportar coherencia a la navegación y disposición de los elementos para asegurar un diseño limpio, coherente y que aporte una experiencia de usuario satisfactoria.

## 2.- PÁGINA PRINCIPAL

### 2.1.- ESTRUCTURA GENERAL



## 3.- ELEMENTOS WEB GENERALES

### 3.1.- CABECERA



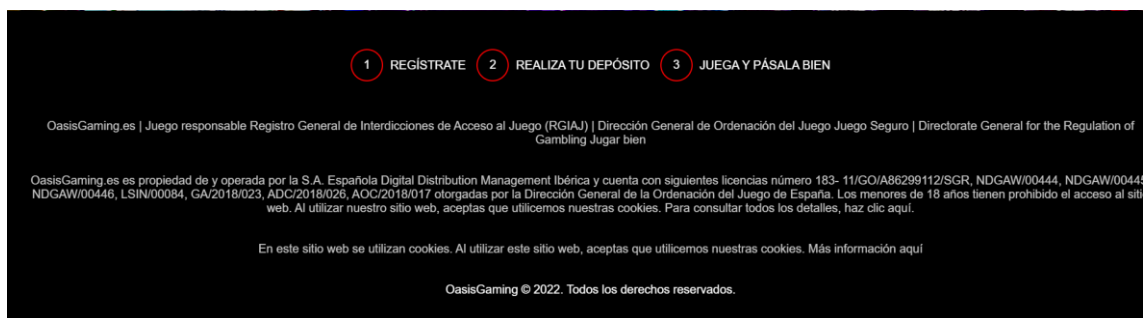
Contiene el logo y los botones de “Retirar”, el de “Ingresar Saldo” y el de Usuario.

### 3.2.- MÓDULOS



Contiene dos imágenes donde hay un dos juegos..

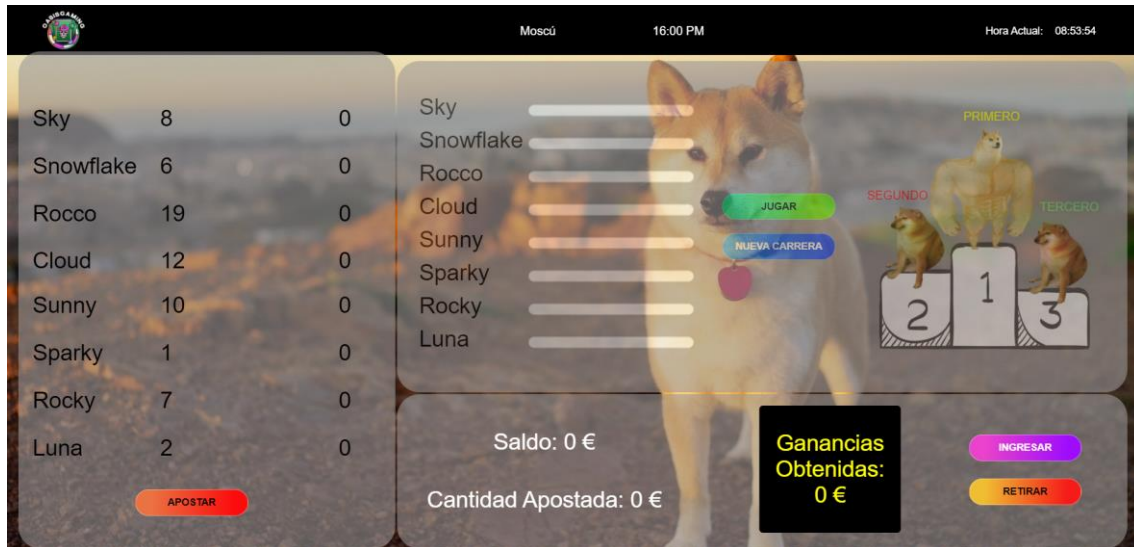
### 3.3.- PIE



El pie esta agrupado por 4 párrafos, la cual contiene los pasos para empezar, y las leyes para poder hacer este tipo de página.

## 4.- PÁGINAS INTERIORES

### 4.1.- ESTRUCTURA GENERAL



### 4.2.- ELEMENTOS PÁGINAS INTERIORES

- **Cabecera:** donde se encuentra el logo, el nombre de la carrera, la hora a la que es la carrera y la hora actual.
- **Botones:** para realizar las funciones para poder jugar.
- **Pie de página.**

## 5.- ELEMENTOS GRÁFICOS

### 5.1.- TIPOGRAFÍA

#### FUENTE UTILIZADA

La fuente por defecto es “**Arial, sans-serif**”. Esta fuente se ha ido modificando según nuestra necesidad.

## FUENTES NECESARIAS

# Header 2

- Tipo de letra: Lalezar.
- Tamaño de letra: 30px.

## Header 3

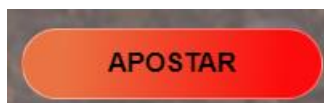
- Tipo de letra: Mada.
- Tamaño de letra: 12px.

## 5.2.- PALETA DE COLORES

- #ffeba7
- #51A927
- #382C0E
- #E4DC22
- #A8A218

## 5.3.- BOTONES

- Botón de Apostar.



- Botón de Jugar y Nueva Carrera.



- Botón de Ingresar y Retirar.



## 7.- ADAPTABILIDAD A DISPOSITIVOS

El HTML y CSS desarrollado es “responsive” con dos puntos de ruptura, los elementos se ajustan en función de los distintos tamaños de pantallas de los diferentes dispositivos que utilizan los usuarios. Con ello se consigue una navegación más rápida y fluida.

## 8.- CONCLUSIÓN

Todas las pautas que vienen indicadas en esta guía están dirigidas a facilitar la creación y documentación de los diferentes portales teniendo en cuenta técnicas ya probadas de experiencia de usuario y usabilidad.

Es importante atenerse a estas pautas y abordarlas con la intención de mantener diseños y contenidos limpios, ordenados y coherentes entre sí.