# **Documentación del Proyecto Web - Undertale Fan Page**

Este documento explica las decisiones y el diseño que he tomado a la hora de desarrollar de la página web estática sobre Undertale. El objetivo principal era crear un sitio web funcional, atractivo y bien estructurado que cumpla con todos los requisitos especificados: página principal, sobre nosotros, tres páginas de posts, imágenes, navegación entre páginas y documentación explicativa.

## **1. Estructura del Proyecto**

### **1.1. Organización de Archivos**

La estructura sigue principios de organización web estándar:

text

proyecto-undertale/

├── index.html

├── sobre-nosotros.html

├── post1.html (Personajes)

├── post2.html (Rutas)

├── post3.html (Música)

└── css/

└── styles.css

## **2. Decisiones de Diseño Visual**

### **2.1. Paleta de Colores**

La selección cromática se basó en la estética original de Undertale:

* Púrpura principal (#4a306d): Representa el misterio y la magia del Subsuelo
* Rojo secundario (#ff6b6b): Simboliza la determinación, tema central del juego
* Amarillo acento (#feca57): Refleja la esperanza y personalidades vibrantes como Papyrus
* Gris oscuro (#222222): Para textos y elementos de contraste
* Blanco/gris claro (#f7f7f7): Fondo para mejor legibilidad

### **2.2. Tipografía y Espaciado**

* Fuente principal: Segoe UI - Elegida por su excelente legibilidad y disponibilidad multiplataforma
* Jerarquía clara: Tamaños de fuente progresivos para títulos, subtítulos y cuerpo
* Espaciado generoso: Mejora la experiencia de lectura y organización visual

### **2.3. Diseño Responsive**

Implementé un enfoque mobile-first con:

* Grid CSS flexible para las secciones de posts y personajes
* Media queries para adaptación a tablets y móviles
* Menú de navegación que se reorganiza en dispositivos pequeños

## **3. Decisiones Técnicas**

### **3.1. CSS Puro vs Frameworks**

Opté por CSS puro porque:

* Mayor control sobre el diseño específico de Undertale
* Sin dependencias externas
* Mejor rendimiento al no cargar librerías innecesarias
* Mantenimiento más predecible

### **3.2. Sistema de Navegación**

Implementé un sistema de navegación simple pero efectivo:

* Menú superior fijo para acceso constante
* Enlaces relativos entre páginas
* Indicadores visuales de la página activa
* Enlace "Volver al Inicio" en páginas secundarias

### **3.3. Gestión de Imágenes**

Dado que era un proyecto estático sin backend:

* Usé placeholders con colores temáticos
* Implementé alt texts descriptivos para accesibilidad
* Optimicé el layout para cuando se añadan imágenes reales

## **4. Experiencia de Usuario**

### **4.1. Flujo de Navegación**

Diseñé un flujo intuitivo:

1. Página principal: Presentación general y acceso rápido a contenido
2. Posts específicos: Contenido especializado y detallado
3. Sobre nosotros: Contexto del proyecto y sus creadores
4. Navegación persistente: Siempre disponible para cambiar de sección

### **4.2. Elementos Interactivos**

* Hover effects: Feedback visual en botones y tarjetas
* Transiciones suaves: Mejoran la percepción de calidad
* Call-to-action claros: Botones bien diferenciados

## **5. Contenido y Temática**

### **5.1. Selección de Temas para Posts**

Los tres posts cubren aspectos fundamentales de Undertale:

1. Personajes: El corazón emocional del juego
2. Rutas: La mecánica más innovadora
3. Música: Elemento crucial de la experiencia

### **5.2. Enfoque del Contenido**

El contenido se escribió para:

* Fans existentes que buscan profundizar
* Nuevos jugadores que necesitan introducción
* Lectores interesados en análisis de videojuegos

## **6. Consideraciones de Accesibilidad**

Implementé varias prácticas accesibles:

* Estructura semántica HTML5
* Contraste de colores suficiente
* Navegación por teclado viable
* Textos alternativos en imágenes
* Tamaños de fuente escalables