



INSTRUCCIONES GENERALES

A lo largo del siguiente proyecto se proponen una serie de pasos para la recuperación del módulo de LM de 1º de DAM. Debes seguir las siguientes instrucciones para poder hacerlo:

- La fecha de entrega del proyecto será el día 1 de junio a las 8.00am. No se admitirán entregas después fuera de fecha.
- La entrega se hará a través de la plataforma AULES.
- El proyecto se hará de manera individual. Si se detecta copia, el alumno quedará suspendido con una nota de 1.

Las dudas sobre el enunciado se pueden consultar en carmen@iesdoctorbalmis.com o en la plataforma DISCORD



1. EXPLICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto tiene como objetivo simular un sitio web con carrito de la compra, donde se podrán seleccionar productos y finalmente, tener un formulario con la opción de comprarlos.

2. WireFrames y mapa web

Realizarás de las tres páginas propuestas un wireframe y un mapa web. Acuérdate que tienes la licencia de <https://balsamiq.com> con la cuenta del IES. Además realizarás también un pequeño mapa web donde muestres la navegabilidad entre las tres páginas.

3. ESTILOS COMUNES

Las páginas del proyecto deben tener un aspecto corporativo, formando parte de una imagen de proyecto conjunto. Es por eso que debes:

- Elegir una fuente de Google Fonts e incorporarla a tu proyecto
- El estilo de los enlaces debe ser el mismo y debes cambiar el que viene por defecto en el ordenador
- Estilo de los botones. Crea una clase .boton que apliques a todos los botones que crees en tu carrito de la compra.
- Elige una paleta de colores e incorpórala. Serán los colores con los que trabajarás a lo largo de tu proyecto.

4. DETALLE DE LAS PÁGINAS

Login.html

Esta página va a servir de acceso a la plataforma. Debe disponer de:

- Un formulario que esté alineado a la derecha de la página con un campo usuario y otro contraseña, un botón que facilite el acceso y un enlace ¿Desea recuperar su contraseña? (debes quedarte en login.html)
- Los campos deben incluir un mensaje en su interior con el formato esperado
- El campo contraseña será inválido si tiene menos de 8 caracteres. El campo usuario será inválido si no empieza con mayúscula. Además ambos campos serán obligatorios. Debes indicar con estilo si los datos son válidos o no.
- El formulario debe tener las esquinas redondeadas. Un fondo degradado con gris y blanco.
- Al pasar el ratón por encima del botón debe aparecer en la parte superior o inferior un Tooltip diciendo “Pulsa para entrar a la plataforma”. Este Tooltip debe aparecer poco a poco.



Productos.html

Esta página va a contener los productos que se ofrecen dentro de nuestro carrito de la compra. En total serán 8 productos.

- Cada producto estará enmarcado con el siguiente estilo (recuerda que no puedes utilizar la etiqueta table):



Mochila Love Moschino
Jc4020pp17lc100a negro

127,20 EUR Nuevo

Como puedes observar aparece la imagen del artículo y a su derecha aparece nombre del artículo, precio y además debes de poner las cantidades disponibles dentro de tu negocio.

- Al pasar el ratón por encima de un producto debe aparecer un borde gris, con un grosor medio.
- Además a cada producto deberás añadir un botón con el texto “Comprar” y un selector que te deje poner las cantidades
- Los productos deben estar colocados en 2 filas de 4. Pero al hacer pequeña la página se deben colocar en columna.
- En la parte superior de la página habrá un icono de una cesta. Al presionar sobre ella se irá uno a la página cesta.html

Cesta.html

En esta página aparecerán todos los elementos seleccionados por el comprador. Aparecerán los artículos dentro de una capa similar a la siguiente:



Teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

- El aspecto debes personalizarlo respetando la maqueta. La capa debe estar centrada tanto verticalmente como horizontalmente usando flexbox y display:table
- Cada producto seleccionado aparecerá en forma de lista dentro del recuadro que en la imagen .
- Dos productos deberás ponerlos tachados con el texto en negro pero el tachado en rojo, como que se han anulado

5. INFORMACIÓN DE LAS PÁGINAS

A fin del posible intercambio futuro de información entre diferentes aplicaciones y almacenamiento para el posterior acceso a datos hay que guardar sobre la página web la información de carácter dinámico. Esta información será:

- Login: información que introduce el usuario dentro de la web que en un futuro nos serviría para comprobar que ese usuario y esa contraseña son correctos.
- Productos: los diferentes productos que se ofertan junto con la información mostrada
- Compra: Reflejamos la información que en esa página podría cambiar en función de los productos seleccionados.

Además para estos ficheros debes definir su tipo de documento (DTD) para asegurarnos que si algún programa o empleado los crea cumplen con el vocabulario definido.

6. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se tiene que organizar en una serie de directorios y en cada directorio poner los archivos indicados:

- html: páginas html creadas
- css: hojas de estilo utilizadas
- img: imágenes del proyecto
- xml: carpeta con los xml generados



- dtd: dentro de la carpeta xml un directorio donde pongamos los dtd generados
- WireFrames
 - Los wireframes de las tres páginas

7. PUBLICACIÓN WEB

El proyecto debes alojarlo en un sitio web. Para ello, después de entregarlo, lo publicarás en GitHub Pages. Para eso, debes poner aquí los pasos de cómo lo harías y después de haberlo entregado, lo harás.