# Pt4 - Desenvolupament Col·laboratiu Protectora d'animals Sant Celoni

Ivan Mir Cristina Roigé Sara González Josep Pocurull 2016-2017

Pt4 - Desenvolupament Col·laboratiu

# Índex

1.Organització de tasques	3
2.Desenvolupament del projecte	5
2.1.Clonació del projecte	6
3.Tipografies i colors	8
3.1.Tipografia	8
3.1.1.Aplicar les fonts al nostre projecte	8
3.2.Colors	9
4.Cerca d'imatges lliures de drets d'imatge	10
5.Creació del logo	11
6.Mapa de navegació, Wireframe i Mockup	12
6.1.Mapa de navegació	12
6.2.Wireframe	13
6.3.Mockup	14
7.Plantilles web gratuïtes	16
8.Estructura del projecte	17
9.Codi HTML i CSS	18
9.1.Pàgina index.html i contacte.html	20
10.Codi JavaScript	21
10.1.Mapa	21
10.2.Rellotge	23
11.Validació HTML	25
12 Bibliografia i webgrafia	26

# 1. Organització de tasques

Per administrar-nos les tasques, hem fet servir l'eina <u>basecamp.com</u>, la qual ens ha semblat una eina molt interessant per a fer servit.

Amb aquesta eina ens vam administrar les tasques que havia de fer cada membre del grup durant el transcurs del projecte.

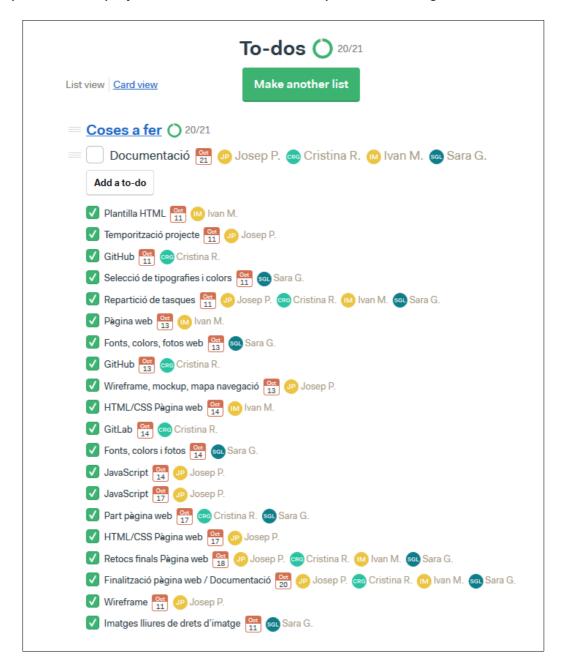
El primer que vam fer va ser crear un nou projecte dins de la web que servís per el nostre projecte de la protectora d'animals.

Seguidament, a l'apartat **to-dos** (traducció: *per fer*) vam començar a administrar-nos les tasques per membres i per dies. En un començament es veia de la següent manera:



A mida que avançava el projecte, anàvem marcant les tasques que acabàvem, quasi totes en el dia que tocava.

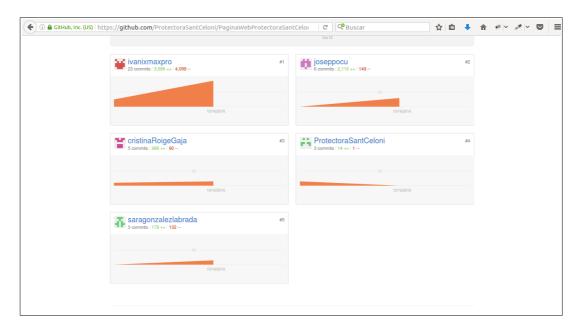
Un cop finalitzat el projecte, la taula de to-dos ha quedat de la següent manera:



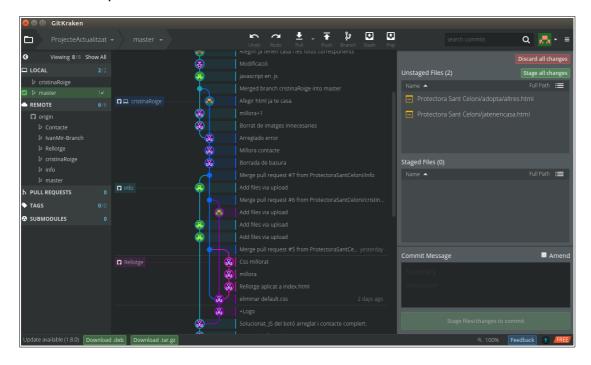
Basecamp és una eina molt fàcil d'utilitzar i visualment molt agradable i intuitiva.

# 2. Desenvolupament del projecte

Hem creat el projecte principal de la protectora Sant Celoni. Per la part del GitHub hem creat un desenvolupador fictici que és el propietari del projecte, la resta hem sigut col·laboradors, ho hem fet així ja que si en un moment donat algú ha volgut accedir com a master ho ha pogut fer.

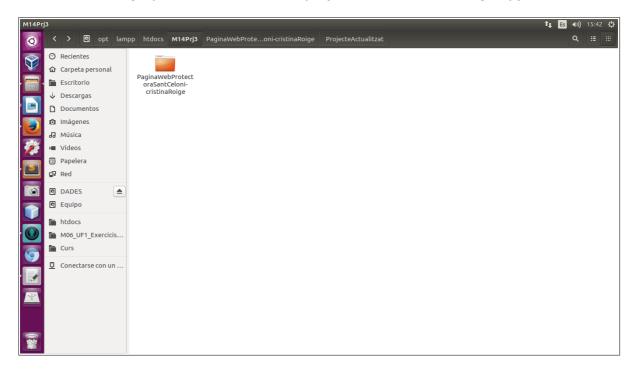


Per fer servir el Github tots hem acordat servir el GitKraken ja que l'entorn visual ens ha resultat més facil per treballar.

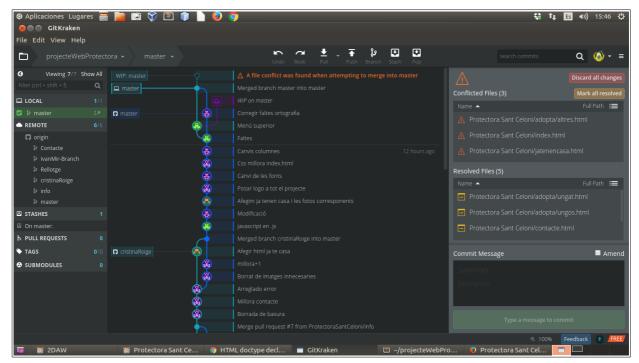


## 2.1. Clonació del projecte

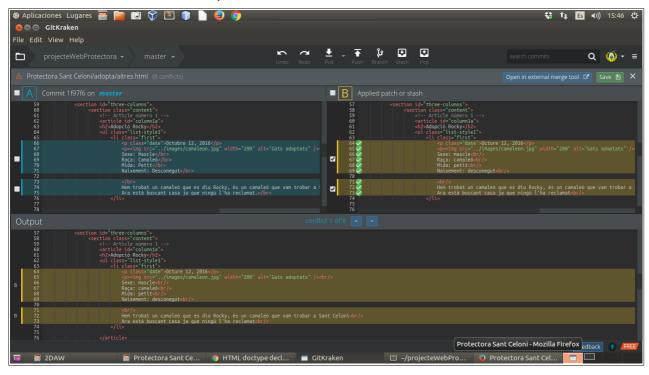
Els membres del grup hem fet un clon del projecte al nostre working copy.



Durant el projecte hem anat pujant tots els canvis que feiem a la web al github, i en alguna ocasió hem tingut algún conflicte al fusionar dues versions perquè havíem les mateixes dues línies.



Ho hem solucionat escollint quines línies volíem conservar.



# 3. Tipografies i colors

## 3.1. Tipografia

Per a la selecció de les fonts tipogràfiques que utilitzarem al nostre lloc web, hem escollit les fonts de la família Sans Serif. Les tipografies escollides han sigut "Istok Web" i "Proza Libre", ja que per la seva forma i el seu estil, quedaven en armonia amb la temàtica del nostre projecte, no són fonts massa clàssiques ja que el lloc web és una protectora d'animals i buscàvem fonts modernes però adequades.

#### 3.1.1. Aplicar les fonts al nostre projecte

Per aplicar aquestes fonts al lloc web, hem buscat a la pàgina de fonts de <u>Google</u>. Seleccionem les dues rutes que ens donen a la web per a cada font: una d'elles s'especificarà als arxius HTML, dins de l'etiqueta HEAD:

```
<link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Proza+Libre"
rel="stylesheet">
<link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Istok+Web"
rel="stylesheet">
```

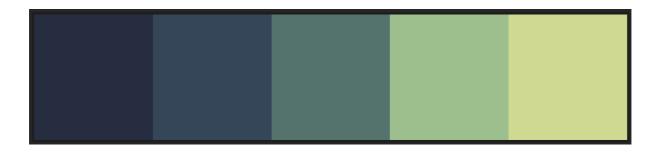
L'altra s'especificarà al arxiu CSS d'estil (look.css):

```
font-family: 'Proza Libre', sans-serif;
font-family: 'Istok Web', sans-serif;
```

#### 3.2. Colors

Per seleccionar els colors del nostre lloc web, hem fet servir el programa online <u>Adobe Kuler</u>. Per escollir una paleta de colors adient per a la nostra temàtica, vam escollir colors que no fossin massa cridaners, buscàvem tons relacionats amb la naturalesa, ja que per a una protectora d'animals era el més adient. La paleta que vam escollir portava els següents tons, els quals varien entre blaus i verds:

- #272D40
- #364659
- #55736D
- #9DBF8E
- #D0D991



# 4. Cerca d'imatges lliures de drets d'imatge

Per cercar imatges lliures de drets d'imatges, vam buscar informació i vam trobar diferents pàgines web que ens proporcionaven aquestes imatges i amb gran varietat dins de la nostra temàtica. En el nostre lloc web, vam implementar fotografies de les següents pàgines web:

http://www.freeimages.com

https://unsplash.com

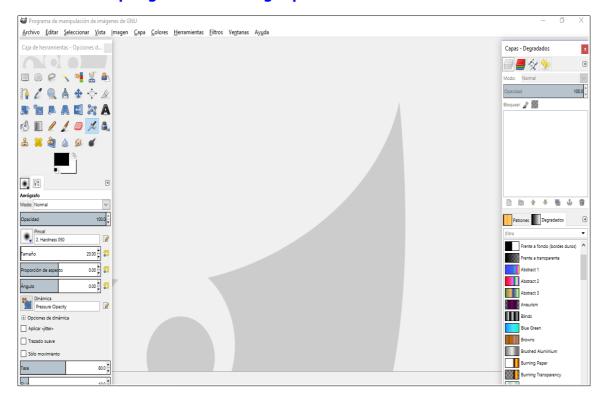
http://openphoto.net

http://pixels.com/

http://pixels.com/

A l'hora d'afegir aquestes imatges al nostre projecte, vam ajustar-les editant-les i redimensionant-les amb l'editor d'imatges Gimp. El qual vam instal·lar amb la següent comanda per terminal:

sudo apt-get install gimp



# 5. Creació del logo

Per crear el logo del nostre lloc web, vam utilitzar l'eina d'editors d'imatge, esmentada en el punt anterior, Gimp.



# 6. Mapa de navegació, Wireframe i Mockup

Abans de començar a crear la pàgina web, hem creat un mapa de navegació, un wireframe i un mockup per a que ens ajudin en el desenvolupament de la nostra futura pàgina web.

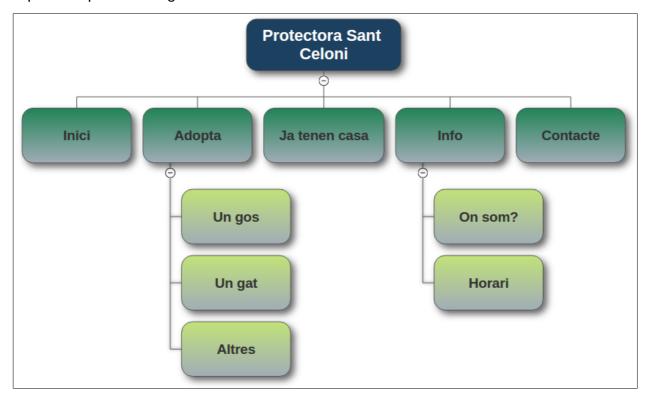
## 6.1. Mapa de navegació

El mapa de navegació l'hem creat amb l'eina <u>cloud.smartdraw.com</u>.

Primer de tot vam realitzar un mapa de navegació de l'estructura de la nostra pàgina web, on vam fer l'esquema de les pàgines que com volíem que tingués la nostra pàgina web.

En el mapa podem veure que tenim 5 menús principals: **Inici**, **Adopta**, **Ja tenen casa**, **Info** i **Contacte**. Dins de Adopta tenim tres pàgines més i dins de Info en tenim dues.

Aquí el mapa de navegació de la nostra web:



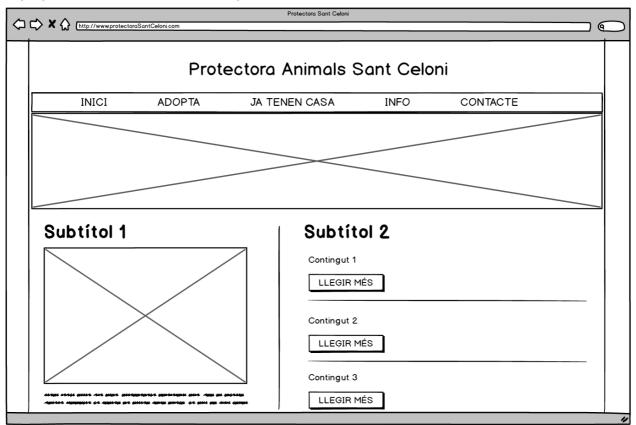
#### 6.2. Wireframe

El wireframe l'hem crear amb l'eina webdemo.balsamiq.com/.

Vam crear un possible aspecte visual de nostra pàgina web on vam estructurar amb blocs simples com volíem que la nostra web es veiés estructuralment.

En el wireframe no vam especificar ni quins colors volíem, ni quines imatges ni cap font específica. En ell només vam decidir com volíem estructurar la nostra pàgina.

Aquí podem veure el wireframe que vam realitzar:



## 6.3. Mockup

El mockup també l'hem realitzat amb l'eina webdemo.balsamiq.com/.

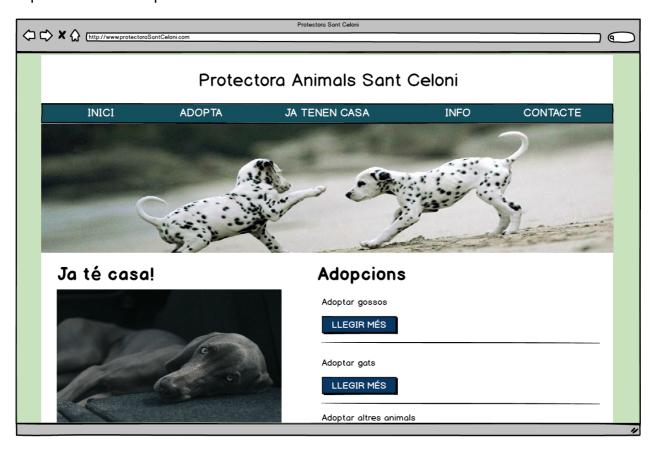
Un cop vam tenir el wireframe de la pàgina acabat, ens vam posar a crear el mockup.

Amb el mockup l'objectiu era crear una imatge de la pàgina web en la que es veiés com hauria de quedar visualment la pàgina web un cop acabada.

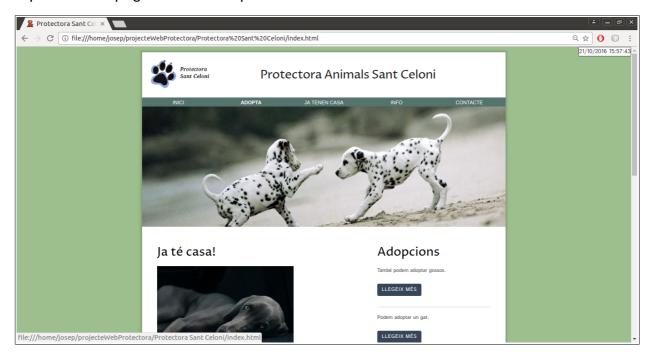
En ell vam posar els colors, les imatges, les fonts i l'estructura de com volíem la nostra la nostra pàgina web.

Un cop afabada la pàgina web, podem comprovar les similituds i les diferències del mockup i de la pàgina:

Aquest és el mockup realitzat:



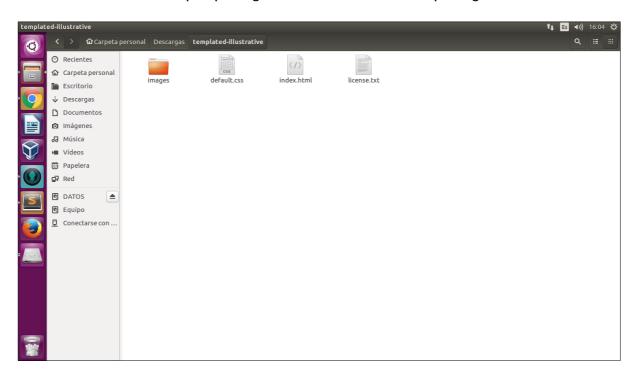
Aquesta és la pàgina web un cop finalitzada:



Un cop finalitzada la pàgina web, podem comprovar que visualment és molt semblant, tot i que hi va haver uns petits canvis d'última hora, com les fonts i la imatge del logotip de la protectora.

# 7. Plantilles web gratuïtes

Hem optat per descarregar-nos una plantilla web de la pàgina web templated.co, que conté css3 i html. Hem decidit escollir el model llustrator ja que entenem tot el codi de la web. Modificarem la web perquè sigui com nosaltres volem que sigui.

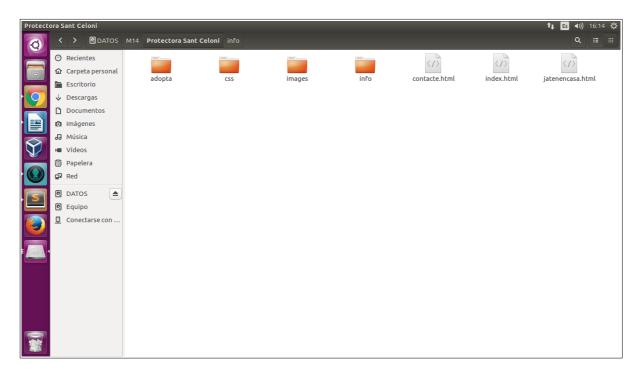


# 8. Estructura del projecte

Hem decidit l'estructura del projecte, constarà de les següents carpetes:

- Css, on tindrem els documents css que cridarem des de cada fitxer html.
- Adopta, on tindrem les pàgines web corresponents a aquest tema, en aquest cas altres.html, ungat.html i ungos.html.
- Info, on tindrem les pàgines web corresponents a aquest tema, en aquest cas horari.html, on.html.
- Per últim tindrem la carpeta images on guardarem totes les imatges del projecte.

La resta de documents estaran a l'arrel, del projecte.



## 9. Codi HTML i CSS

El codi obtingut de la plantilla l'hem tingut que modificar molt, per començar, l'hem tabulat sencer perquè sigui més fàcil llegir-lo.

També hem comententat cada apartat per poder distingir cada section i cada article amb molta facilitat, en el CSS també hem separat per apartats, per exemple menu o nav.

Hem declarat el codi amb el meta UFT-8 per no tenir problemes amb els accents i demés.

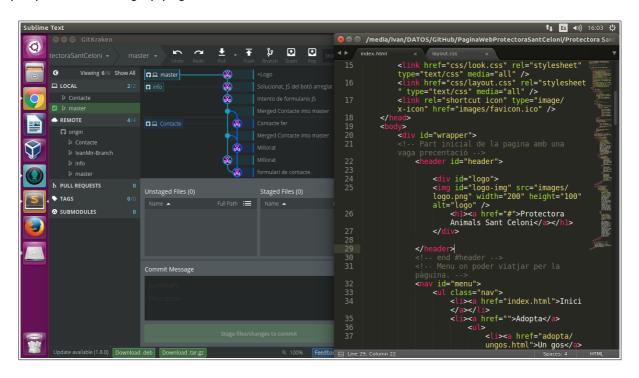
Tot seguit em posat a cada pàgina qui l'ha creat, la seva descripció, el títol i les paraules clau. Per últim hem comentat cada imatge en l'etiqueta alt pels texts alternatius.

Més tard ens hem trobat amb un altre problema, la nostra plantilla no estava en HTML5, per tant la hem passat a mà, canviant molts dels divs per section, article, footer i demés.

Per últim, teníem un CSS amb més de 430 línies, i l'hem dividit a mà, separant per un una banda els atributs per al posicionament a la web (layout.css), i en l'altre el temes visuals (look.css). Ens ha portat molt temps però ho hem aconseguit.

## 9.1. Pàgina index.html i contacte.html

Hem creat la pàgina principal seguin alguns exemples d'altres protectores, com per exemple la protectora de Granollers (web adjuntada a la webgrafia). En la pàgina de contacte hem habilitat un formulari, que al clicar enviar salta un missatge per pantalla, evidentment encara no fa cap funció perquè no sabem com fer-ho. Per últim, hem afegit un logo i ho he pujat a GitHub via GitKraken perquè la resta del grup pugi fer modificacions.



# 10. Codi JavaScript

## 10.1. Mapa

A la pàgina **On som?** hem afegit un mapa de google maps amb la ubicació de la protectora d'animals. El mapa l'hem afegit amb javascript.

Primer de tot, al fitxer on.html de *On som?* creem un <div> on anirà el mapa.

Dins d'aquest <div> creem un altre <div> amb un **id="mapa"** sense cap contingut, ja que serà on anirà el mapa. A un css fem que el #mapa tingui 100% d'amplada i 400px d'altura.

A la següent línia hi posem un enllaç cap al fitxer mapa.js, i en una nova i última línia dins del <div> es carrega l'API de Maps amb JavaScript.

Les línies de codi del fitxer on.html hauríen de quedar de la següent manera:

Al fitxer mapa.js tindrem el següent codi que explicarem seguidament:

```
function initMap() {
    var LatitudLongitud = {lat: 41.684570, lng: 2.491311};

    var mapa = new google.maps.Map(document.getElementById('mapa'), {
        center: LatitudLongitud,
        zoom: 16});

    var marker = new google.maps.Marker({
        map: mapa,
        position: LatitudLongitud
        });
}
```

Primer de tot hem de crear la funció. Dins de la funció anirà tot el codi.

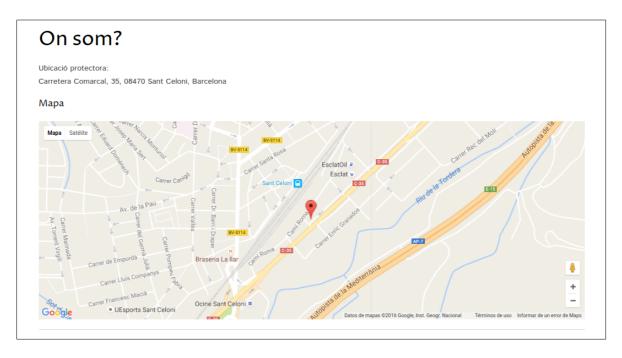
Inicialitzem una variable *LatitudLongitud* que contindrà la latitud i la longitud de la nostra protectora.

Inicialitzem un objecte *mapa* google.maps.Map que agafarà l'element **id="mapa"** del <div> de l'html. Dins de l'objecte, li diem que el centre serà la variable *LatitudLongitud* i el zoom que tindrà.

En la última variable creem un punter que indicarà al mapa la ubicació de la nostra protectora.

Creem un objecte google.maps.Marker on li passem la variable *mapa* i la variable *LatitudLongitud.* 

Un cop afegit el codi, podem veure el mapa de la protectora d'animals a la pàgina *On som?*.



## 10.2. Rellotge

Hem creat un rellotge visible a totes les pàgines de la web que marca la data actual i l'hora. L'hem creat amb JavaScript.

Primer de tot, a cada fitxer afegirem una línia on es crearà un <div> buit amb un id="hora".

A la següent i última línia cridem al fitxer rellotge.js de JavaScript.

Les línies quedaran de la següent manera:

```
<div id="hora"></div>
<script type="text/javascript" src="js/rellotge.js"></script>
```

En el fitxer rellotge.js tindrem el codi del rellotge de la següent manera, que ara explicarem:

```
window.onload = function() {
     // Executa refreshTime cada 1 segons (1000 milisegons)
     setInterval(refreshTime, 1000);
};
function refreshTime() {
     var data = new Date();
     document.getElementById("hora").innerHTML =
afegirZero(data.getDate()) + "/" + afegirZero((data.getMonth()+1)) + "/" +
data.getFullYear() + " " + afegirZero(data.getHours()) + ":" +
afegirZero(data.getMinutes()) + ":" + afegirZero(data.getSeconds());
function afegirZero(data){
if (data < 10) {
           return ("0" + data);
     } else {
           return data;
     }
```

Tindrem una funció que s'executarà quan la finestra carregui. Dins la funció tindrem un setInterval que cridarà a una funció refreshTime i que s'executarà cada 1 segón (1000 milisegons).

A la funció refreshTime inicialitzem un objecte *data* Date(). Seguidament agafarem l'element id="hora" del <div> del fitxer html i farem que es substitueixi el seu contingut amb innerHTML, on passarà a ser la data i la hora de l'objecte *data*.

Com que els números de la data inferiors a 10 es mostraven sense 0 a l'esquerra, hem creat una funció que li afegeix aquest 0 als números entre 0 i 9. A la funció la crida cada número de la data o l'hora abans de mostrar-se.

## Pt4 – Desenvolupament Col·lavoratiu

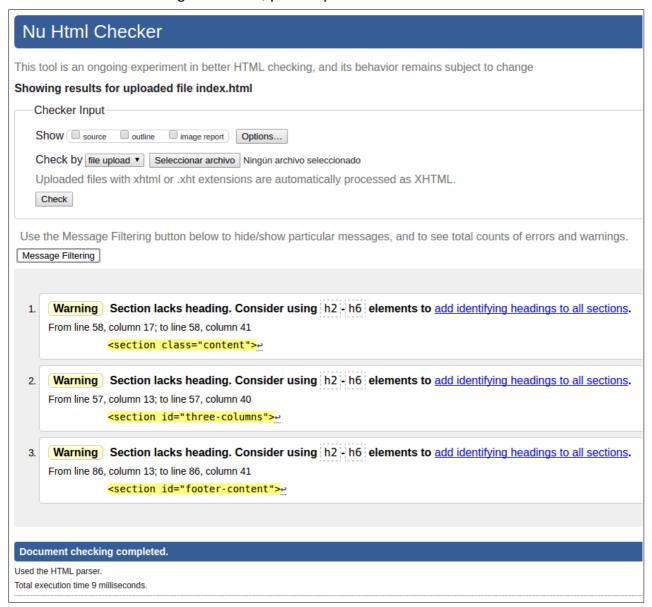
Un cop afegit el codi, podem veure que a cada pàgina hi ha un rellotge que es va actualitzant segon per segon.



## 11. Validació HTML

Hem validat tots els nostres fitxers HTML amb l'eina <a href="https://validator.w3.org/">https://validator.w3.org/</a>.

Només ens ha donat alguns avisos, però cap error a tots els fitxers de la web:



# 12. Bibliografia i webgrafia

-Organització de tasques:

https://basecamp.com/

-Desenvolupament del projecte:

https://github.com/

https://www.gitkraken.com/

-Tipografia i colors:

https://fonts.google.com/

https://color.adobe.com/es

https://color.adobe.com/es/Copy-of-Stories-color-theme-2770246/

-Imatges lliures:

http://www.freeimages.com

https://unsplash.com

http://openphoto.net

http://pixels.com/

http://pixels.com/

-Mapa de navegació:

https://cloud.smartdraw.com/

-Wireframe:

https://webdemo.balsamiq.com/

-Mockup:

https://webdemo.balsamiq.com/

-Plantilles web gratuïtes:

https://templated.co

https://templated.co/illustrative

-Web protectora Granollers:

https://protectoragranollers.org/

-Botó JavaScript:

http://www.efectosjavascript.com/boton-alerta-javascript.html

-Mapa:

http://www.w3schools.com/graphics/google\_maps\_intro.asp

-Validació HTML

https://validator.w3.org/