

Proyecto DIW

RAÚL ACÍN HERRERO

DAW2V

Índice

Contenido

Índice	1
Memoria	2
Webgrafía	3

Memoria

Durante este trabajo he decidido seguir la temática de Hollow Knight el cual es uno de mis juegos favoritos y me entusiasma hablar de él. Comentemos un poco la estructura:

Cuando abres la página por primera vez este te muestra un banner con dos opciones, una que te lleva al resto de la página y otra que te lleva a la página de Steam para poder comprar el juego.

Si clicamos en el botón de comenzar nos llevará a una introducción sobre la página seguida de una animación con Sprites de uno de los enemigos del juego. Si observamos en la parte superior podremos ver un menú de navegación con un icono que nos lleva a la página inicial y otros apartados donde se indican las siguientes páginas separadas por cómo han sido creadas, por un lado 3 páginas de Css, por otro lado 3 páginas de Bootstrap, y por último 2 páginas de Tailwind ya que es el framework que he elegido basándome en su uso de los estilos y su facilidad para llamar a los elementos. También dispondremos de unas migas de pan para volver hacia atrás en nuestros pasos.

En todas las páginas podremos encontrar tanto el menú de navegación como las migas de pan creadas con Bootstrap.

En las páginas de Css encontraremos la introducción antes mencionada, una página llamada Amuletos del Caballero, donde se mostrará una imagen en blanco y negro con una lista de amuletos los cuales se colorearán o cambiarán si pasamos el ratón por encima, y otra página llamada Mapa de Hallownest, donde se nos mostrará el mapa del videojuego y se indicará la zona en la que apunta el ratón si lo pasamos por encima.

Pasando a las páginas de Bootstrap encontraremos una galería de capturas creadas por mi mientras jugaba al videojuego, las que forman parte de una cinemática estarán disponibles en el carrusel de fotos automático y el resto de capturas del gameplay se verán conforme bajamos en la página. Seguido nos encontraremos con una página donde se indica la función y la localización en el mapa de algunos personajes y enemigos del juego y por último podrás rellenar un formulario para unirte al club de fans del juego.

Por último en las páginas de Tailwind encontraremos en la primera página algunas reseñas creadas por jugadores de Hollow Knight calificando el juego y explicando sus razones, y en la segunda página unas cuantas estadísticas del juego respecto a compras y reseñas creadas.

Todo el trabajo ha sido creado desde Visual Studio Code y ha sido probado desde el navegador Google Chrome.

Por último diré que he elegido el framework Tailwind debido a la personalización que ofrece en sus componentes y su fácil usabilidad respecto a otros frameworks, me he sentido muy cómodo con él mientras realizaba el trabajo.

Webgrafía

<https://getbootstrap.com/docs/5.0/>

<https://www.hyperui.dev/components/>

<https://tailwindcss.com/>

https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/

<https://www.google.es/>