

Desenvolvemento de Aplicacíons Web: Estrella Coja

Por: Andrés Pensado Seoane y Rubén Rey Souto

6 de abril de 2025, Santiago de Compostela

Índice de Contenidos:

1.	Introducción	4
2.	Inventario de Contenido.....	4
3.	Arquitectura de la Información	5
4.	Mapa de Navegación	8
5.	Diseño de interfaces.....	8
5.1	Prototipo Manual	9
5.2	Wireframe	14
5.3	Mockup.....	25
6.	Storyboard.....	29
7.	HTML: Mapas de etiquetas.....	31
8.	CSS.....	37
8.1	Modificaciones en el código HTML:	37
8.2	Formateo Básico:.....	39
9.3:	Posicionamiento Responsivo:	40
9.3.1:	Flexible Grids:.....	40
9.3.2:	Multicol:	44
9.3.3:	Flex Container:	46
9.3.4:	CSS GRID:	49
9.3.5:	Bootstrap:	51
9.	JavaScript.....	55
9.1:	Acceso al DOM:	55
9.1.1:	Index - Botón para subir al hacer Scroll:	55
9.1.2:	Clasificación: Interacción dinámica con las filas.	58
9.2:	Uso de jQuery y JSE6:	63
9.2.1:	jQuery - Plantilla:	63
9.2.2:	JSE6 - Index:.....	65
9.3:	Carga de contenido en formato XML y JSON:	67
9.3.1:	Carga de datos con XML:	67
9.3.2:	Carga de datos con JSON:.....	71
10.	Estructura de ficheros final	75

11. Registro de Cambios	83
-------------------------------	----

1. Introducción

El presente documento tiene como objetivo el desarrollo y diseño de un sitio web para el club de fútbol sala *Estrella Coja*, equipo que actualmente compite en la Segunda División de la Liga Universitaria de Fútbol Sala de la Universidad de Santiago de Compostela (USC). Este sitio web servirá como una plataforma informativa tanto para los aficionados como para los jugadores del club.

Para su diseño y desarrollo, se tomará como inspiración páginas oficiales de clubes con una buena trayectoria y experiencia en el ámbito del fútbol sala, como son el *FC Barcelona* o *El Pozo Murcia*, ambos participantes en la Primera División de la Liga Nacional de Fútbol Sala (LNFS). Las características de estos sitios serán adaptadas a las necesidades funcionales y estéticas de *Estrella Coja*.

La página web ofrecerá acceso a información actualizada sobre el club, incluyendo noticias relevantes, resultados y clasificaciones en las competiciones en las que participa, así como el calendario de partidos y eventos. Además, se dispondrá de una sección dedicada a la plantilla, con datos de los jugadores, estadísticas y características técnicas. También se incluirá una sección sobre la historia del club y sus objetivos.

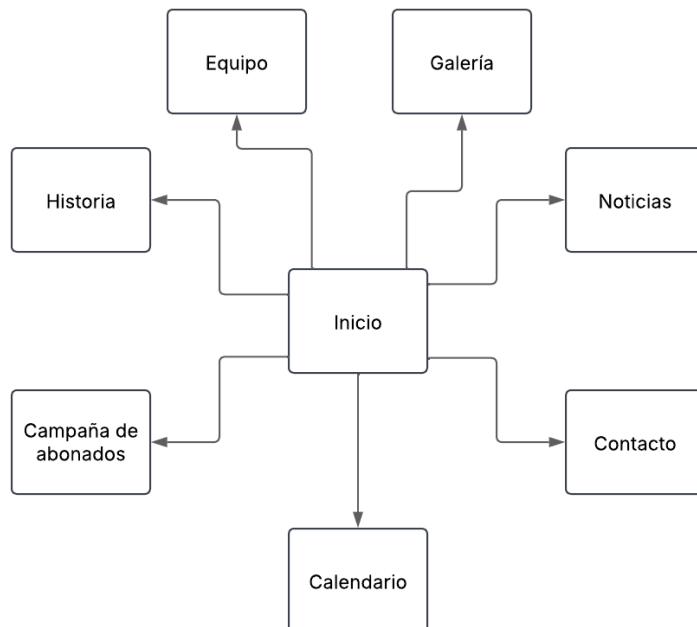
En los siguientes apartados se presentarán los diferentes documentos para el diseño de la página web, así como la estructura y el diseño de sus interfaces.

2. Inventario de Contenido

A continuación, se detallan las secciones que conformarán la página web del club *Estrella Coja*, junto con una breve descripción de su contenido y funcionalidad.

- **Inicio:** Sección principal del sitio web donde se presenta información destacada del club, incluyendo noticias recientes, próximos partidos, resultados y anuncios importantes.
- **Equipo:** Espacio dedicado a la plantilla actual del club, con información detallada sobre cada jugador y sobre el cuerpo técnico.
- **Historia:** Sección que recoge la evolución del club desde su fundación, destacando sus hitos más relevantes y datos sobre el club.
- **Socios:** Sección dedicada a la afiliación de los aficionados al club para que cuenten con toda la información relevante del club.

- **Calendario:** Sección que permitirá tanto a aficionados como a jugadores consultar la programación de eventos y partidos, así como actividades del club.
- **Galería:** Espacio multimedia donde el club compartirá imágenes y vídeos del equipo, entrenamientos, partidos...
- **Noticias:** Sección dedicada a la publicación de artículos informativos, entrevistas, ruedas de prensa y otros contenidos sobre la actualidad del club.
- **Contacto:** Apartado que facilitará la comunicación con el club, ofreciendo información de contacto y formularios para sugerencias o consultas.



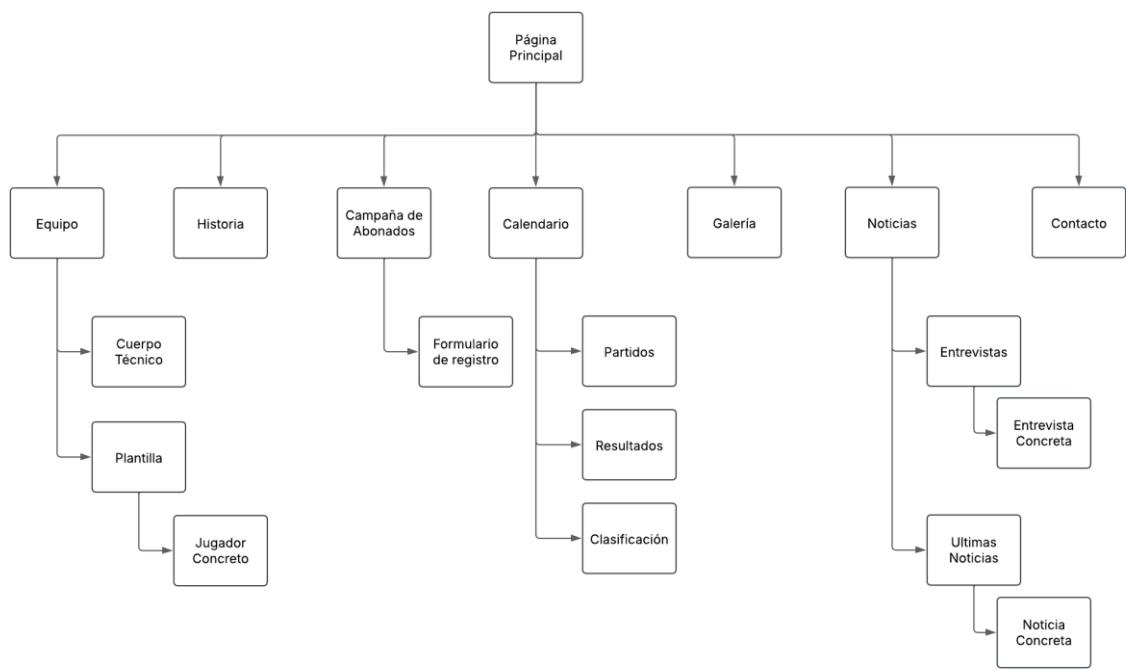
3. Arquitectura de la Información

En este apartado se define la arquitectura de la información de la página web, estableciendo relaciones jerárquicas entre las secciones que la componen.

- **Inicio:**
 - Próximo partido
 - Resultados recientes y breve clasificación
 - Noticias destacadas
- **Equipo:**

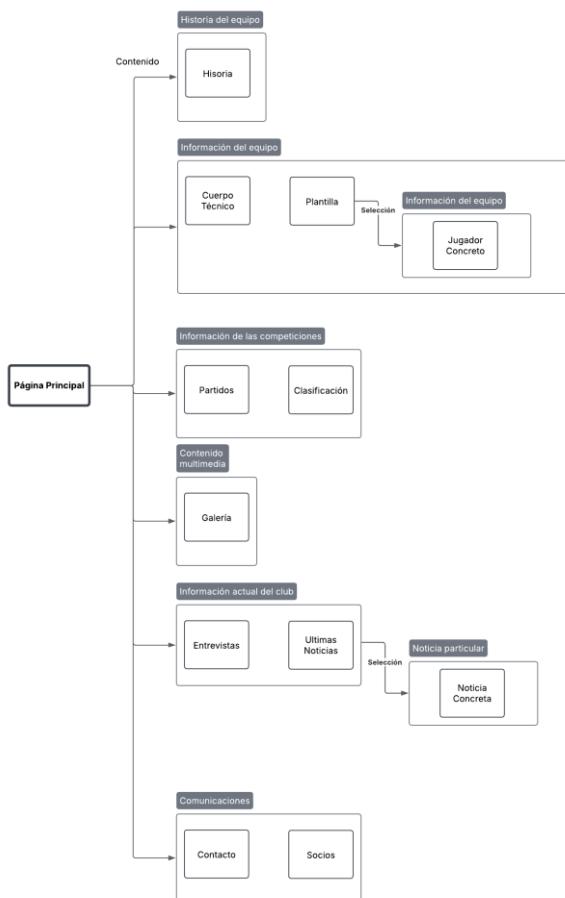
- Plantilla: Información detallada sobre cada jugador, incluyendo estadísticas y trayectoria.
 - Cuerpo Técnico: Datos sobre entrenadores y personal del club.
- **Historia:**
- Descripción del Club
 - Datos del Club
 - Palmarés
- **Socios:**
- Formulario de Registro
- **Calendario:**
- Partidos Programados: fecha y horarios de los próximos partidos del equipo.
 - Resultados: lista de marcadores de los partidos jugados.
 - Clasificación: Posición del equipo en la liga y en la Copa USC.
- **Galería:**
- Contenido multimedia del club, incluyendo imágenes y vídeos.
- **Noticias:**
- Entrevistas: Conversaciones con jugadores y cuerpo técnico
 - Últimas noticias: Información actualizada sobre el club y competiciones (convocatorias, novedades...)
- **Contacto**
- Información y formularios para facilitar la comunicación con el club.

En la siguiente imagen se presenta la jerarquía visual de las distintas secciones que componen el sitio web.



4. Mapa de Navegación

En la siguiente imagen se muestra el mapa de navegación de la página web, donde se muestran las relaciones jerárquicas en las páginas que conforman la página web.



5. Diseño de interfaces

En los siguientes apartados, se mostrarán las diferentes fases que requieren el diseño de las interfaces de la página web, comenzando con los primeros prototipos a mano alzada, donde lo que se persigue es mostrar las ideas básicas del sitio junto con la navegación entre las diferentes páginas que la conforman.

Posteriormente se realizará el diseño del wireframe, donde se obtiene el primer contacto con el diseño en la web. En esta fase se aplicará técnicas como la regla de los tercios para ubicar los elementos.

Finalmente, se realizará el mockup donde ya obtendremos un diseño final para la web solicitada. En esta fase se buscará una paleta de colores apropiada, así como un tamaño de fuente que respete las proporciones áureas, con un estilo de letra bien definido.

5.1 Prototipo Manual

La página principal del sitio web de *Estrella Coja* contará con un diseño basado en el esquema representado en el siguiente *sketch*. Esta sección servirá como el punto central de información para los aficionados y jugadores del equipo.

En la página de inicio se destacará la siguiente información:

- **Próximo partido:** Datos relevantes sobre el siguiente partido como fecha, hora y equipo rival.
- **Clasificación:** Posición actual del equipo en la competición correspondiente.
- **Resultados recientes:** Marcadores de los últimos partidos del club.

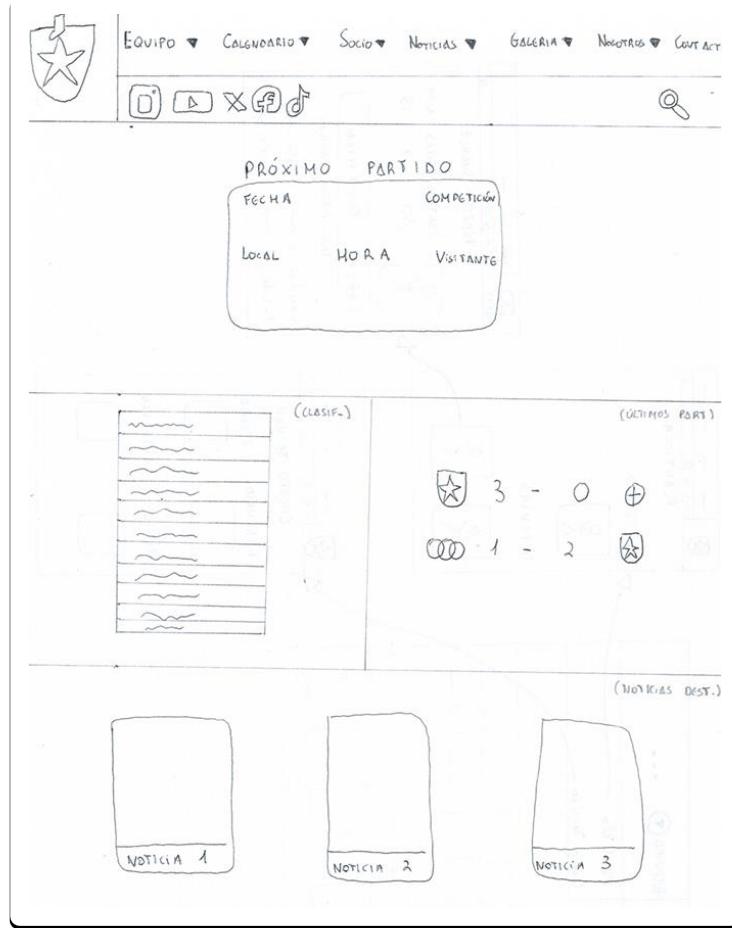
En la parte inferior de la página se incluyen accesos directos a:

- **Noticias destacadas:** Botones hacia los artículos más recientes del club.

Elementos de Navegación

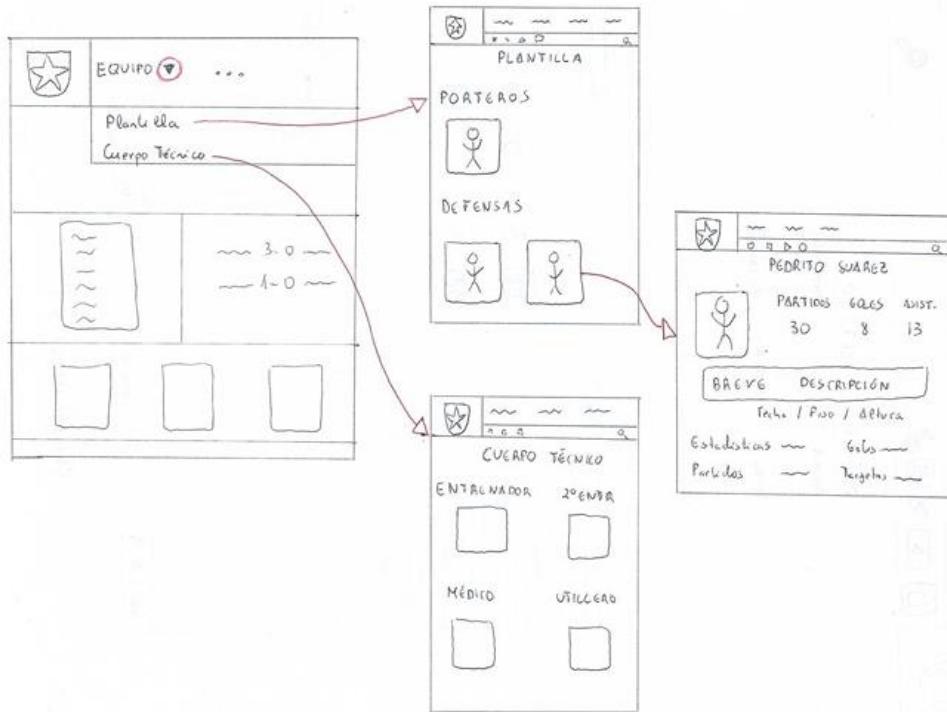
En la parte superior de la web se localiza un menú de navegación que proporcionará un acceso directo a todas las secciones de la web ya representadas en el mapa de navegación. También se incluye debajo de este una pequeña sección con los enlaces a los perfiles en redes sociales del club.

Además, todas las páginas de la web contarán con la opción de regresar a la página principal mediante un clic en el escudo del club, ubicado en la parte superior izquierda.



Las siguientes imágenes muestran la interacción entre las distintas páginas dedicadas al equipo y sus resultados.

- Los usuarios podrán acceder a las páginas de la plantilla y cuerpo técnico mediante un menú desplegable tras pulsar *EQUIPO*.
- Dentro de la sección de la plantilla, cada jugador contará con un perfil individual con información detallada, estadísticas, trayectoria...
- Para obtener esta información, es necesario hacer clic sobre el perfil del jugador deseado.



Las siguientes imágenes muestran la interacción entre las secciones dedicadas a la clasificación del equipo y los partidos.

1. Clasificación del Equipo

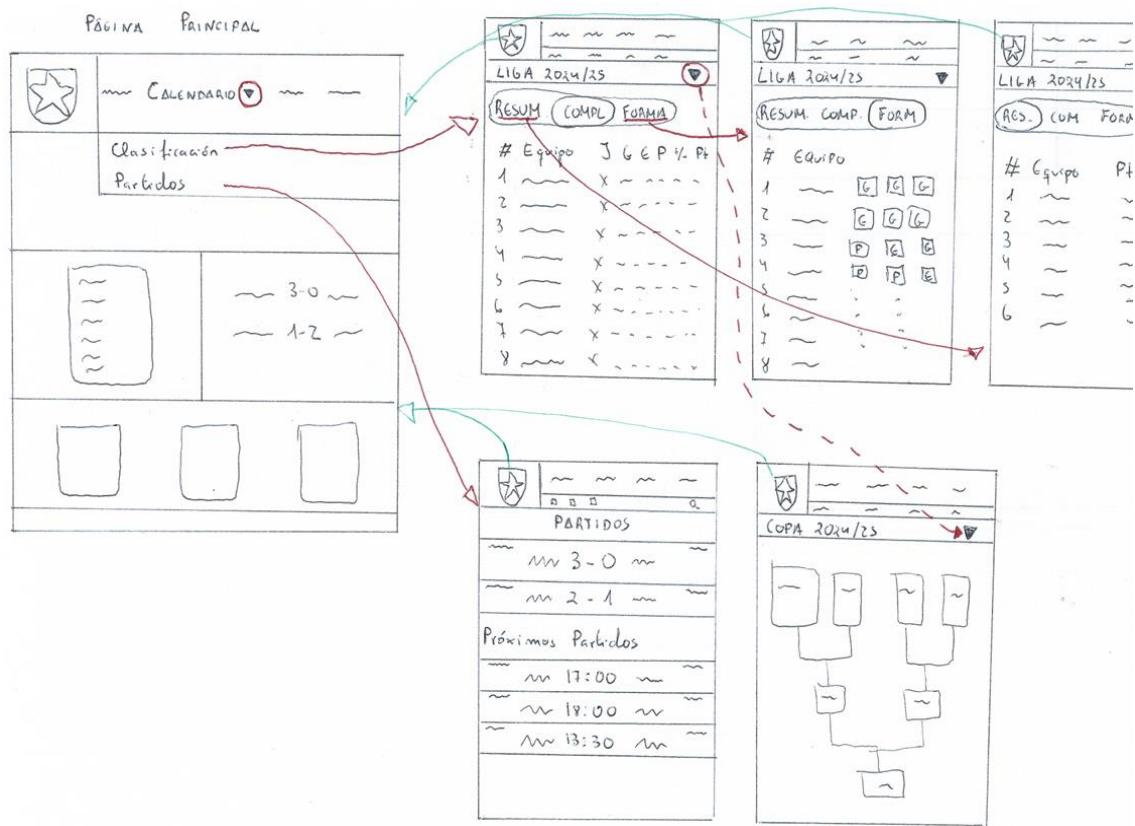
Desde esta sección, los usuarios podrán acceder a diferentes tablas que reflejen la situación actual de la competición.

- Clasificación resumida: posición actual del equipo y puntos.
- Clasificación completa: datos específicos de cada equipo; partidos jugados, partidos ganados, partidos empelados, partidos perdidos, golaveraje y puntos.
- Clasificación forma: desempeño de cada equipo en los últimos 5 partidos.

Además, se podrá navegar entre diferentes competiciones, como puede ser la Copa USC.

2. Partidos

Esta sección ofrecerá la lista de partidos jugados por el club, así como todos los resultados de cada uno de ellos. También figurará la lista de próximos partidos, con su fecha y hora correspondiente.



Las siguientes imágenes muestran la interacción entre la página principal y las secciones de contacto e historia del club, destacando los distintos accesos y conexiones entre ellas.

1. Página de Contacto

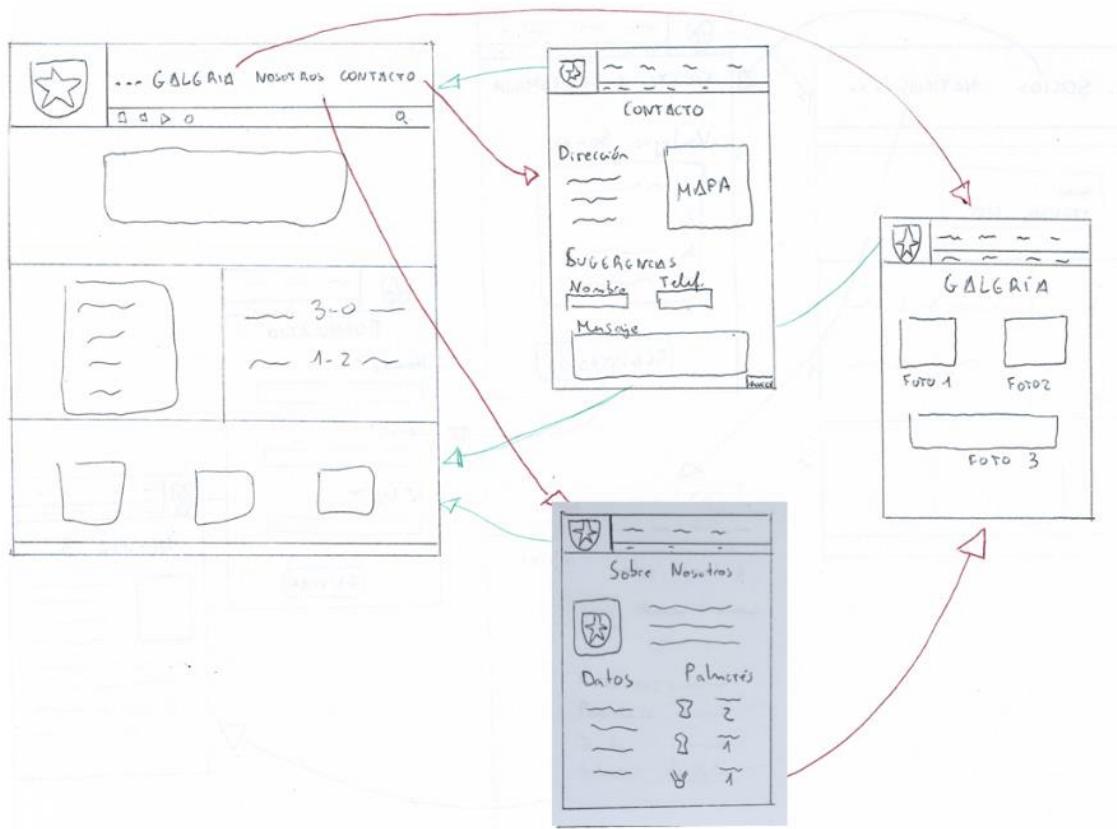
Desde la página principal, los usuarios podrán acceder a esta sección, donde encontrarán información para comunicarse con el club.

2. Historia del Club

Esta sección, también accesible desde la página principal, muestra los principales logros del club y momentos clave como su fundación. Desde esta página se puede acceder a la Galería a través de un vínculo que las une, ubicado en *Datos del Club*.

3. Galería

La galería del club será accesible tanto desde la página principal como desde la sección de historia, permitiendo a los usuarios ver contenido sobre el equipo, partidos y eventos.



Finalmente, las siguientes imágenes muestran la interacción entre la página principal y las secciones dedicadas a los socios y noticias del club, detallando su funcionamiento y navegación.

1. Página de Socios

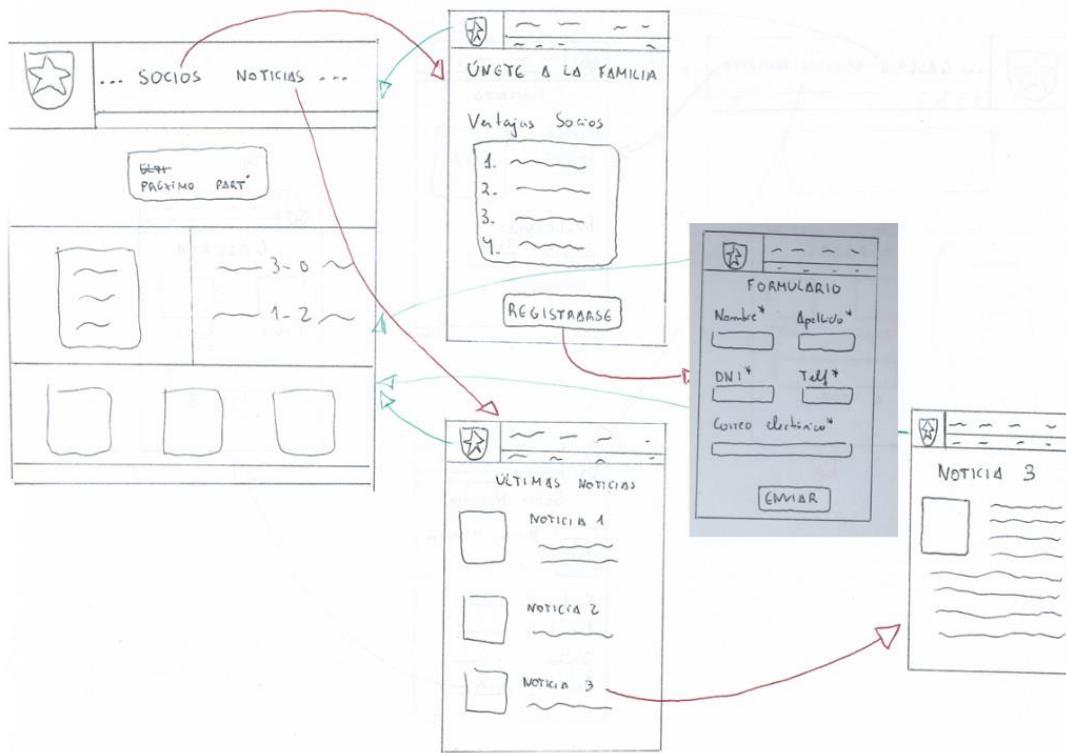
En esta sección, los usuarios podrán conocer las distintas ventajas de convertirse en socios del club, como acceso a entradas, acceso exclusivo a eventos o notificaciones del club.

Se incluirá un ícono de acceso directo que redirigirá a un formulario de registro, facilitando el proceso de inscripción.

2. Página de Noticias

Presentará un listado de noticias sobre el club, ordenadas en función de su fecha de publicación (de más reciente a más antigua). Cada noticia incluirá un título, un breve resumen y una imagen representativa.

Al hacer clic en cualquiera de las noticias, el usuario será dirigido a una página con el contenido completo del artículo.



5.2 Wireframe

En este apartado se describirán los esqueletos de las páginas más representativas del sitio web, realizados usando la aplicación *Balsamiq*.

En la siguiente imagen se muestra la distribución de los distintos elementos de la **página principal**. Tanto en esta como en el resto de las páginas, el diseño se ha basado en la regla de los tercios, buscando un equilibrio en la disposición de los elementos. Hay que destacar también que se ha empleado una distribución en 12 columnas por lo que los elementos tendrán un tamaño en función a esta distribución.



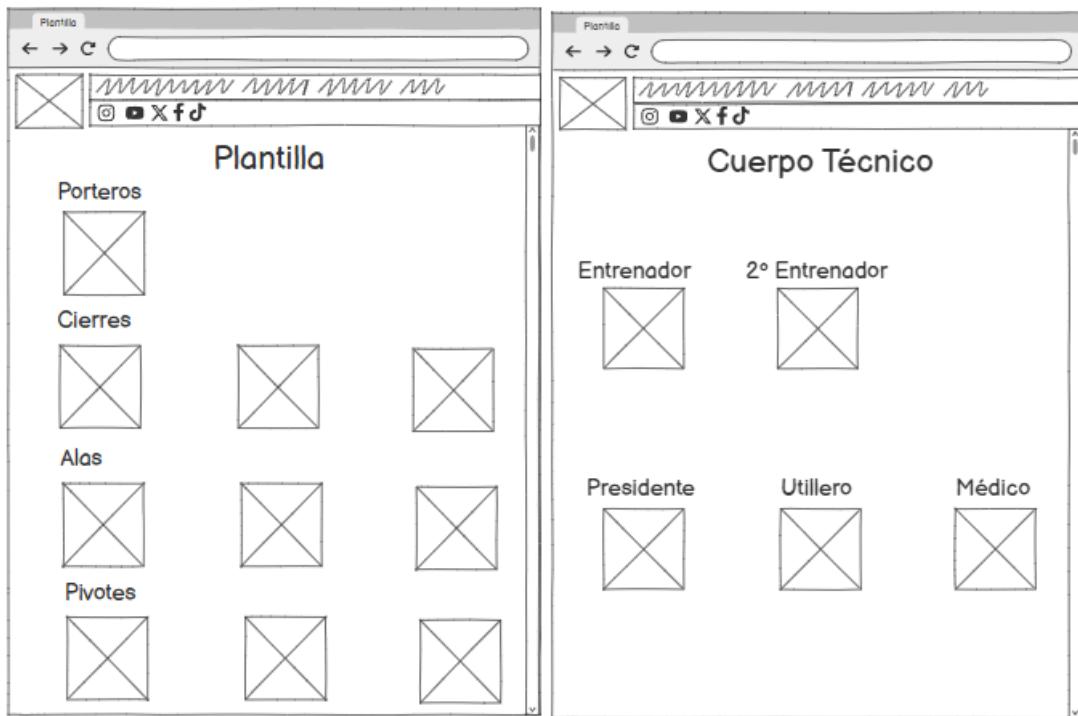
La barra superior representa un menú común a todas las páginas, desde las cuales se podrán acceder a cualquiera de las páginas principales. La imagen situada en la esquina superior izquierda se corresponde con el escudo del club, y ocupará dos columnas. Los renglones horizontales que le siguen se corresponden con el acceso al resto de secciones y el acceso a los perfiles del club en las redes sociales, donde cada logotipo ocupará una columna.

Situado debajo de la barra de menú, se encuentra el campo del próximo partido, elemento que ocupará 8 columnas centradas.

Continuando hacia abajo, se observan tanto el elemento de la clasificación como el de últimos resultados. Ambos ocuparán un total de 4 columnas, el de clasificación orientado hacia la izquierda y el de últimos partidos, hacia la derecha.

En cuanto a las noticias destacadas, situadas en la parte inferior de la página principal, se mostrarán las 3 últimas noticias, para las cuales cada una contará con una extensión de 2 columnas, teniendo un espacio de separación de dos columnas entre ellas.

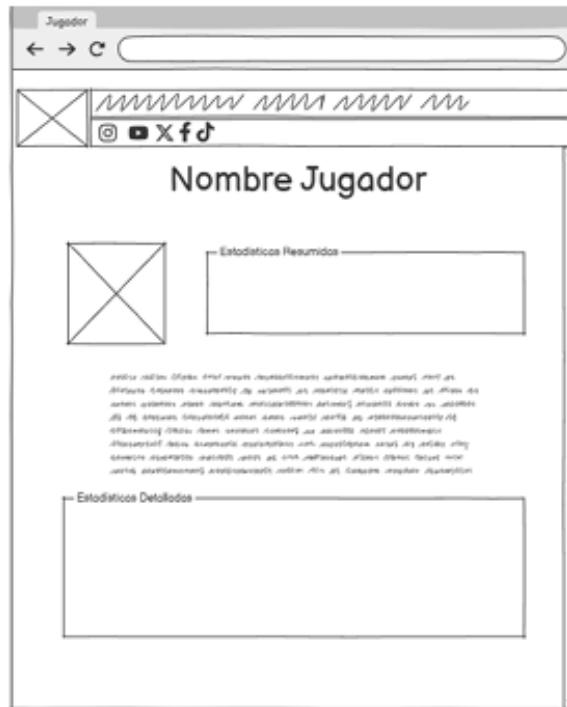
La página dedicada a la **plantilla** presentará distintas filas para cada una de las posiciones en el terreno de juego. En cada una de ellas se mostrarán las imágenes de cada uno de los jugadores que cubren estas posiciones. Dichas imágenes ocuparán dos columnas cada una, y el espacio de separación entre las mismas será de un total de dos columnas. La página del cuerpo técnico también seguirá esta distribución.



En la página dedicada al **perfil del jugador**, se dispone de un título centrado en la página y debajo de él, una imagen del jugador en la parte superior izquierda, que ocupa dos columnas. A la derecha de la imagen aparecen unos breves datos del jugador con una extensión de 6 columnas.

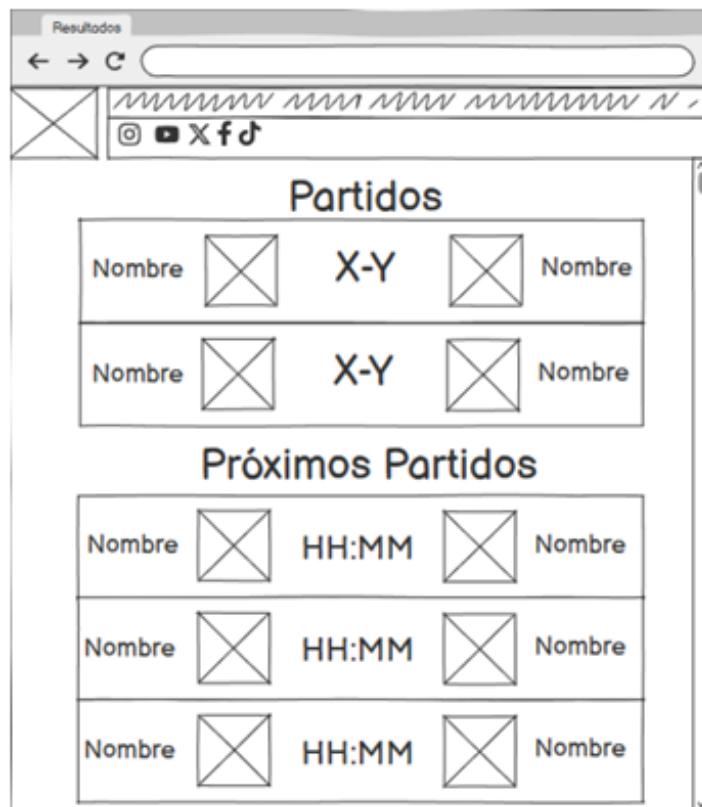
En la parte intermedia de la sección hay una breve descripción del jugador. Dicho elemento ocupará 8 columnas que estarán centradas.

En la parte inferior de la página, se encuentra un campo con las estadísticas detalladas del jugador, la cual ocupará 10 columnas.



En la página de partidos, cada encuentro viene representado en un rectángulo horizontal de tamaño 10 columnas. Después se van colocando los diferentes rectángulos hacia abajo en función de los partidos posteriores.

El resultado de los partidos (o la fecha en caso de no estar disputado) ocupará dos columnas centradas en el rectángulo del propio partido. Las imágenes que contienen se corresponden con los escudos de cada uno de los equipos participantes en el encuentro, y ocuparán dos columnas, separándose del resultado por una columna.



La página para la **clasificación** consta de un menú ubicado abajo de los botones de las redes sociales que ocupará el ancho total de la página para seleccionar la competición deseada.

Justo debajo de este elemento, se encuentra una barra de botones que permitirá seleccionar una de tres formas de representar la clasificación; resumida, forma y completa. Dicha barra ocupará un total de 6 columnas orientadas hacia la izquierda.

Finalmente, la tabla de clasificación ocupará un total de 10 columnas centradas.

Clasificación

← → C

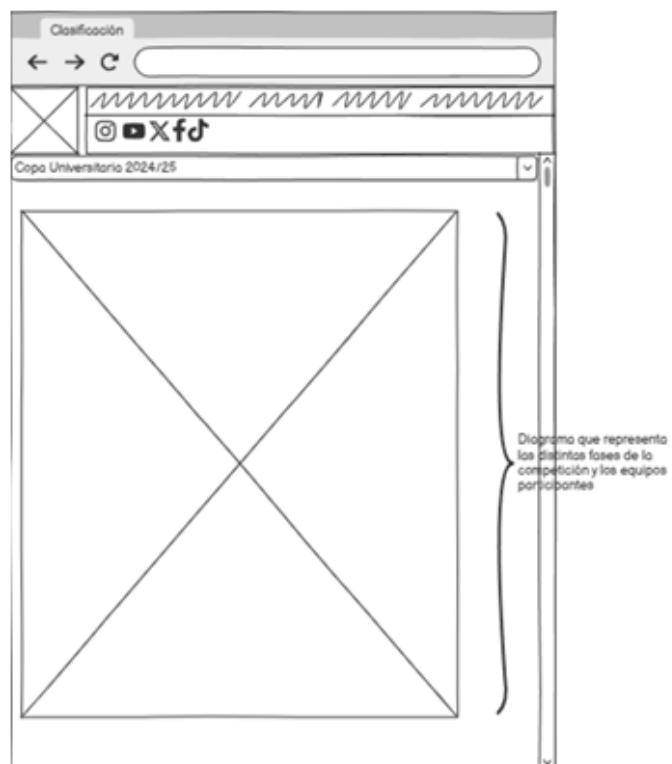
Comisión de Competición

Competición 2024/25

Resumen Completo Forma

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Equipo 0	x	x	x	x	x	x	x
2	Equipo 1	x	x	x	x	x	x	x
3	Equipo 2	x	x	x	x	x	x	x
4	Equipo 3	x	x	x	x	x	x	x
5	Equipo 4	x	x	x	x	x	x	x
6	Equipo 5	x	x	x	x	x	x	x
7	Equipo 6	x	x	x	x	x	x	x
8	Equipo 7	x	x	x	x	x	x	x
9	Equipo 8	x	x	x	x	x	x	x
10	Equipo 9	x	x	x	x	x	x	x
11	Equipo 10	x	x	x	x	x	x	x
12	Equipo 11	x	x	x	x	x	x	x
13	Equipo 12	x	x	x	x	x	x	x
14	Equipo 13	x	x	x	x	x	x	x

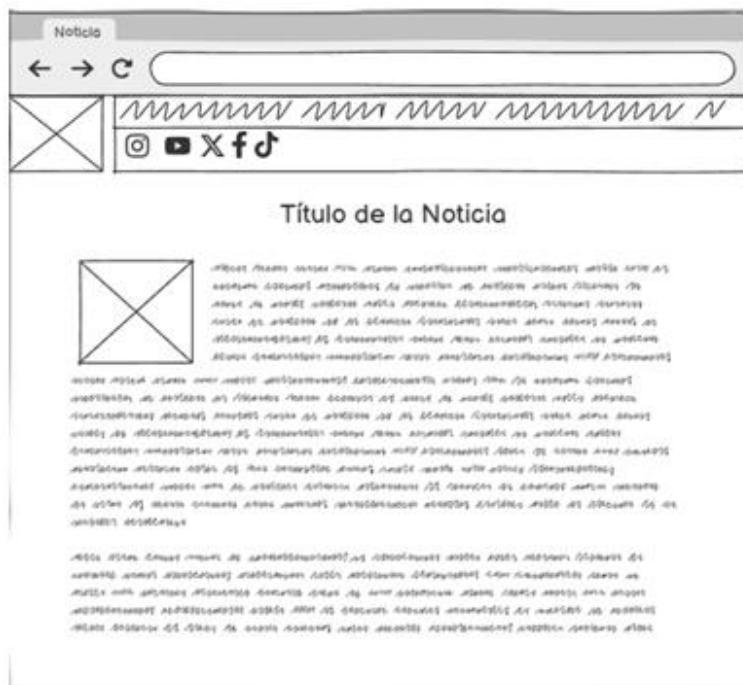
En caso de seleccionar una competición con fases eliminatorias, como puede ser la Copa Universitaria, se proporcionará un grafo con información para cada fase que también ocupará 10 columnas.



La página de **noticias** dispone de un título centrado y de varias noticias representadas por una imagen que ocupa dos columnas. A su derecha, separado por una columna, tiene un espacio de 4 columnas destinado al titular y a un breve avance de la noticia.



Para una **noticia concreta**, la página constará de una imagen de tres columnas ubicada en la parte superior izquierda de la página. La noticia comenzará a desarrollarse a la derecha de la fotografía siendo el tamaño de este texto de 6 columnas. Cuando ya se haya superado la fotografía de la columna, el texto pasará a ser escrito a lo largo de 10 columnas que estarán centradas.



La página dedicada a los **socios** dispone de un título, un espacio con las ventajas que supone ser socio del club y un botón que dirigirá al usuario a la página de

registro, estando todos ellos centrados. El campo dedicado a las ventajas ocupará 8 columnas y el botón de registro 4.

The wireframe shows a registration form titled "Campaña de Socios". At the top right is a search bar with arrows and a magnifying glass icon. Below it is a row of social media icons: a square with an X, Instagram, YouTube, Twitter, Facebook, and another social media icon. The main title "Únete a la familia" is centered above a section titled "Ventajas de hacerse socio". This section contains a large amount of placeholder text. At the bottom is a rectangular button labeled "Regístrate".

El **formulario** para que los usuarios de la página se registren como socios consta de un título centrado. Debajo de él, figura un cuadro de tamaño 8 columnas con diferentes campos donde los usuarios añadirán sus datos. Los campos *Nombre*, *Apellidos*, *DNI* y *Teléfono* ocuparán dos columnas, mientras que la de correo electrónico ocupará 6.

Finalmente, en la parte inferior hay un botón para enviar los datos. Dicho botón ocupa 4 columnas.

The diagram illustrates a contact form interface. At the top, there is a header bar with the title "Formulario de Registro". Below the header, there is a map with a wavy border. To the left of the map is a small icon of a person. To the right of the map are icons for social media platforms: Instagram, YouTube, Twitter, and Facebook. Below the map and social icons is a section titled "Formulario para asociarse". This section contains fields for "Nombre *", "Apellidos *", "DNI", "Nº Teléfono *", and "Correo electrónico *". There is also a checkbox labeled "Deseo recibir información a través de la dirección de correo electrónica facilitada". At the bottom of this section is a button labeled "Enviar".

La página de **contacto** consta de dos apartados, uno en la zona superior de la página que proporciona la dirección e información de contacto del equipo y otra con un formulario para enviar sugerencias al equipo.

Para el primer apartado se dispone de un campo de texto con la dirección del equipo y con el número de teléfono, situado en la parte superior izquierda. Dicho cuadro de texto ocupa 4 columnas. A su lado aparece un mapa con un tamaño de cinco columnas que mostrará la localización de la sede del equipo.

Debajo de esta sección, se encuentran los campos correspondientes al formulario de sugerencias. Este cuenta con dos campos de tres columnas para el nombre y el número de teléfono que estarán separados por un espacio de dos columnas.

Debajo de estos se encuentra un campo centrado con el contenido del mensaje, con un tamaño de 10 columnas.

El botón de envío del formulario se situará centrado debajo del campo de mensaje y ocupará 4 columnas.

The wireframe shows a contact form with the following structure:

- Header:** A navigation bar with icons for back, forward, and search.
- Social Media:** Icons for Instagram, YouTube, Twitter, Facebook, and Dribbble.
- Title:** "Contacto"
- Text Fields:**
 - "Dirección:" followed by placeholder text.
 - "Teléfono: 678 123 456"
- Image:** A map showing a green area highlighted with a yellow border.
- Section:** "Sugerencias"
- Input Fields:**
 - "Nombre *"
 - "Nº Teléfono *"
- Text Area:** "Mensaje*"
- Buttons:**
 - A large rectangular button for the message area.
 - A small rectangular button labeled "Enviar" at the bottom right.

La página sobre la **historia** del club muestra el escudo en una imagen de tres columnas situada arriba a la izquierda de la página. Al lado del escudo del club, hay un campo de texto que describe brevemente al club, dicho elemento tiene una extensión de 6 columnas, donde la separación entre texto e imagen será de una única columna.

En la zona inferior de la página se dedica un espacio para datos del club, con un tamaño de 5 columnas. La sección dedicada a los datos del club se mantiene alineada con el logo del club situado en la parte superior.

El apartado del palmarés ocupará 4 columnas de ancho.



Por último, la **galería** mostrará diferentes imágenes de cuatro o tres columnas, dependiendo del tamaño y resolución de esta, pero siempre situadas a dos columnas de los márgenes de la pantalla. Para imágenes más grandes o videos, se empleará un tamaño de 6 columnas centradas, dado que no cabrá más contenido multimedia en esa fila. Finalmente, cada imagen viene acompañada de un título a pie de esta.



5.3 Mockup

El siguiente mockup representa el diseño final del sitio web de Estrella Coja, integrando todos los elementos previamente descritos en la arquitectura de la información. A través de esta distribución, los usuarios podrán navegar e interactuar de manera muy sencilla a lo largo de las diferentes secciones.

En cuanto al aspecto visual, se ha utilizado una paleta de colores basada en la tonalidad azul que representa el club. Para lograr un contraste óptimo y garantizar la legibilidad del contenido, se ha empleado el color blanco en el texto sobre fondos azules. Para fondos blancos, se ha optado por un contraste con el negro. Todo esto se ha logrado gracias a la consulta a la Rueda de Colores que se ha realizado.

La tipografía empleada sigue un diseño sin serif, con el objetivo de asegurar una lectura fluida en cualquier pantalla. Las proporciones utilizadas en los tamaños de fuente respetan la proporción áurea, lo que ayuda a obtener una presentación equilibrada y atractiva.

The mockup displays the following content:

- Header:** Includes the club's logo, navigation links (Equipo, Calendario, Nosotros, Socio, Noticias, Galería, Contacto), social media icons (Instagram, YouTube, Twitter, Facebook, TikTok), and a search bar.
- Próximo Partido:** Shows the date (15 Martes Febrero) and time (13:30) of the next match, along with the home team's logo and the venue (Polideportivo - USC).
- Clasificación:** A table showing the current league standings:

RANK	TEAM	POINTS
1	Estrella Coja	33
2	Equipo 1	27
3	Equipo 2	23
4	Equipo 3	20

- Últimos Resultados:** Displays two recent match results with team logos and scores: 3 - 1 and 1 - 2.
- Footer:** Features three buttons with images and labels: "Goteras" (with a stadium image), "Playoffs" (with a player icon), and "Entrevista" (with a player icon).

 Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto



RUBÉN REY



PARTIDOS GOLES ASISTENCIAS

13	5	8
----	---	---

El jugador gallego es uno de los estandartes del Estrella Coja. Jugador del primer equipo desde la inauguración del club, destaca por su polivalencia y sacrificio.

Fecha Nacimiento: 04/03/2004 Peso: 76 Kg Altura: 183 cm

Partidos:	33	Tarjetas Rojas:	0
Goles:	13	Lesiones:	1
Asistencias:	21	Pases:	231
Tarjetas Amarillas:	3	Centros:	120

Estrella Coja

 Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto



PLANTILLA

PORTEROS



Xurxo

CIERRES



Ángel



Manuel



Andrés

ALAS



Rubén



Iglesias



Javi

PIVOTES



Diogo Liste



Sergio

Estrella Coja

 Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto



CUERPO TÉCNICO

ENTRENADOR



Carlo Ancelotti

2º ENTRENADOR



Hansi Flick

PRESIDENTE



Laporta

UTILLERO



Pepe Pérez

MÉDICO



Doctor Ortega

Estrella Coja

 Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto



Liga 2024/25

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+18	28-10	32
2	Equipo	14	9	3	2	+13	25-12	30
3	Equipo	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo	14	7	3	2	+4	18-14	24
7	Equipo	14	6	4	4	+4	22-18	22
8	Equipo	14	5	5	4	+1	19-18	20
9	Equipo	14	5	3	6	-2	17-19	18
10	Equipo	14	4	4	6	-4	16-20	16
11	Equipo	14	4	2	8	-8	14-22	14
12	Equipo	14	3	3	8	-11	12-23	12
13	Equipo	14	2	4	8	-14	11-25	10
14	Equipo	14	1	3	10	-18	9-27	6

Estrella Coja

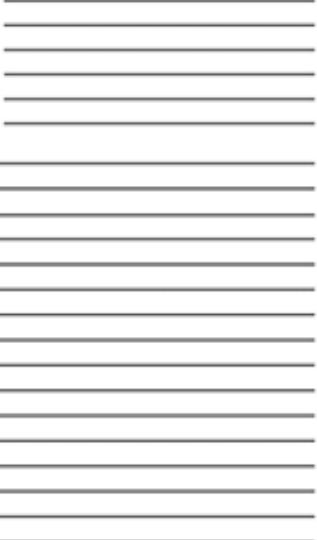
 Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto





Goteras en el polideportivo





Estrella Coja

 Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto





CONTACTO

Dirección
Rúa de Lope Gómez de Marzoa, 1, Santiago de Compostela, A Coruña 15705
Teléfono: 678 123 456



Sugerencias

Nombre *

Teléfono *

Mensaje *

ENVIAR

Estrella Coja

 Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto





GALERÍA DEL CLUB



Foto 1: Título de la foto



Foto 2: Título de la foto



Foto 3: Título de la foto

Estrella Coja

 Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto





SOBRE NOSOTROS



El Estrella Coja es un equipo de fútbol sala universitario fundado en el año 2022 por un conjunto de estudiantes de la USC. Desde su aparición en la Liga Universitaria de Fútbol Sala, ha ido escalando divisiones hasta posicionarse como uno de los clubes más vistosos de la Primera División, enamorando conquistando un total de cuatro títulos.

DATOS DEL CLUB

Fundación: 13 enero 2022

Presidente: Florentino Pérez

Junta Directiva: Nombre de la Junta

Galería: [consulta aquí la galería](#)

Noticias: [consulta aquí las noticias](#)

Número de socios: 318

PALMARÉS



Liga - USC
2



Copa - USC
1



Copa Interuniversitaria
1

Estrella Coja

Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto



FORMULARIO PARA ASOCIARSE

Deseo recibir información a través de la dirección de correo electrónico facilitada

ENVIAR

Estrella Coja

Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto



ÚLTIMAS NOTICIAS



Goteras en el Pabellón
Las dificultades meteorológicas causan estragos en el polideportivo provocando unas goteras que aplazan toda la jornada 2.



Comienzan los PlayOffs
La Liga - USC este próximo 1 de febrero dará comienzo a los playoffs de la liga para ascensos y descensos.



Diego Liste: "Arbitraje de escándalo"
El jugador de Estrella Coja carga contra el arbitraje ejercido este pasado lunes 3 de febrero frente al club Matalobos. El jugador recalca que el nivel es "péssimo".

Estrella Coja

Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto



ÚNETE A LA FAMILIA DE ESTRELLA COJA

Ventajas de ser socio

-  Acceso a entradas
-  Experiencias inclusivas
-  Participación en decisiones del club
-  Regalos del club
-  Ser parte de nuestra historia
-  Información personalizada
-  Notificaciones del club

REGISTRARSE

Estrella Coja

Equipo ▾ Calendario ▾ Nosotros Socio Noticias Galería Contacto



PARTIDOS


5 - 1



1 - 1



0 - 4


PRÓXIMOS PARTIDOS



dom., 26 feb
21:00





dom., 4 mar
18:30



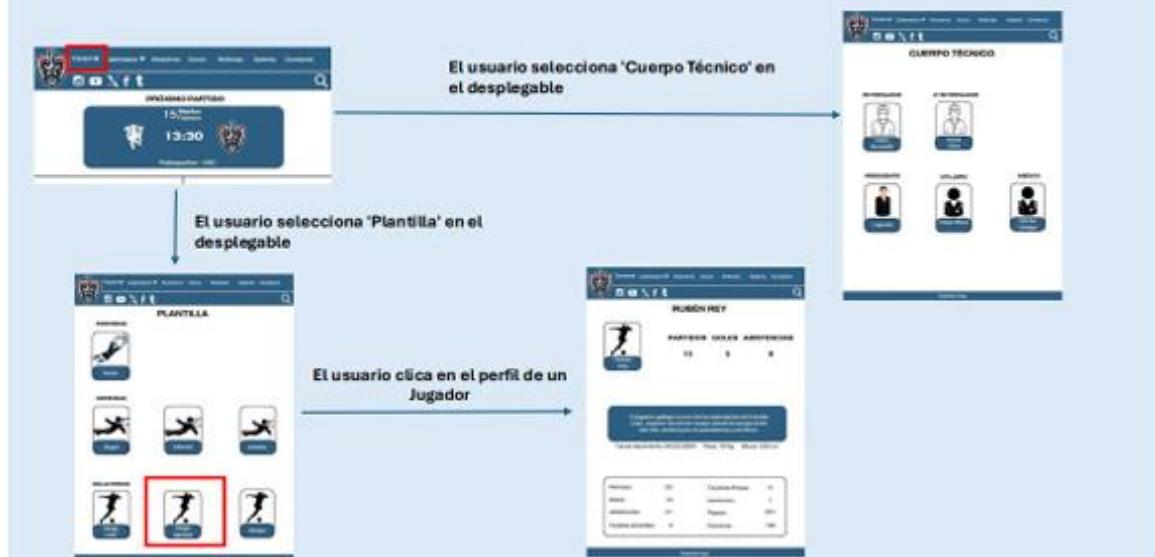
Estrella Coja

6. Storyboard

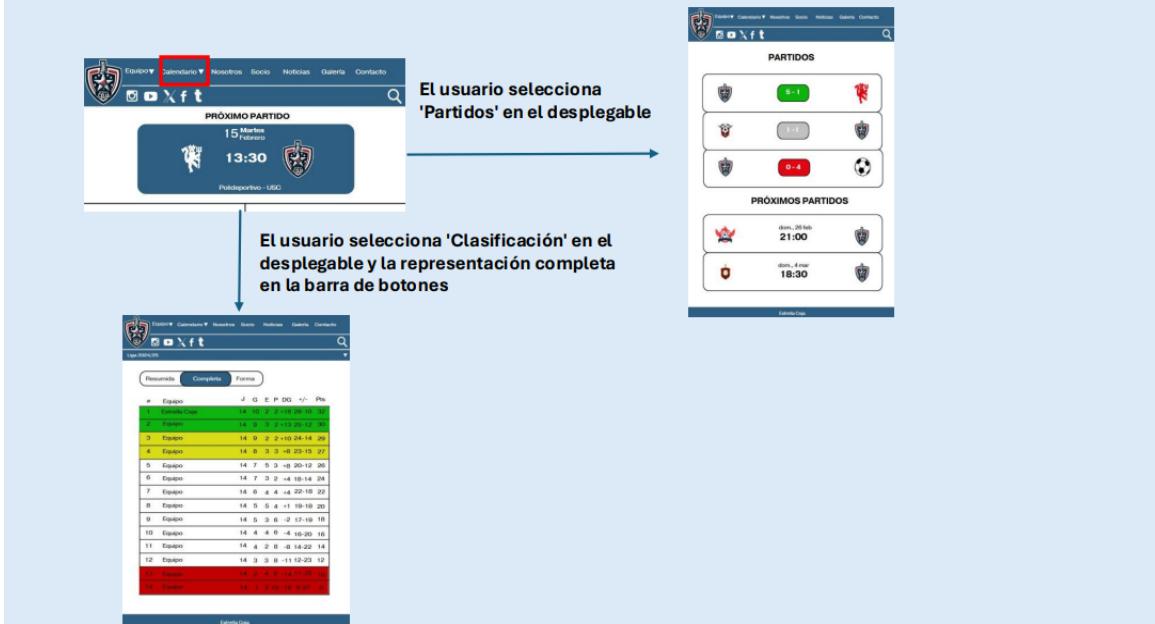
El storyboard del sitio web de *Estrella Coja* representa la estructura visual y la navegación entre sus distintas secciones, asegurando una experiencia de usuario fluida e intuitiva. A través de una serie de esquemas y diagramas, se ilustran las interacciones clave, como el acceso desde la página principal a secciones como el equipo, la clasificación, el calendario de partidos y la tienda.

Además, se detalla la forma en que los usuarios podrán explorar el contenido, ya sea navegando entre noticias, consultando estadísticas de los jugadores o accediendo a la galería multimedia.

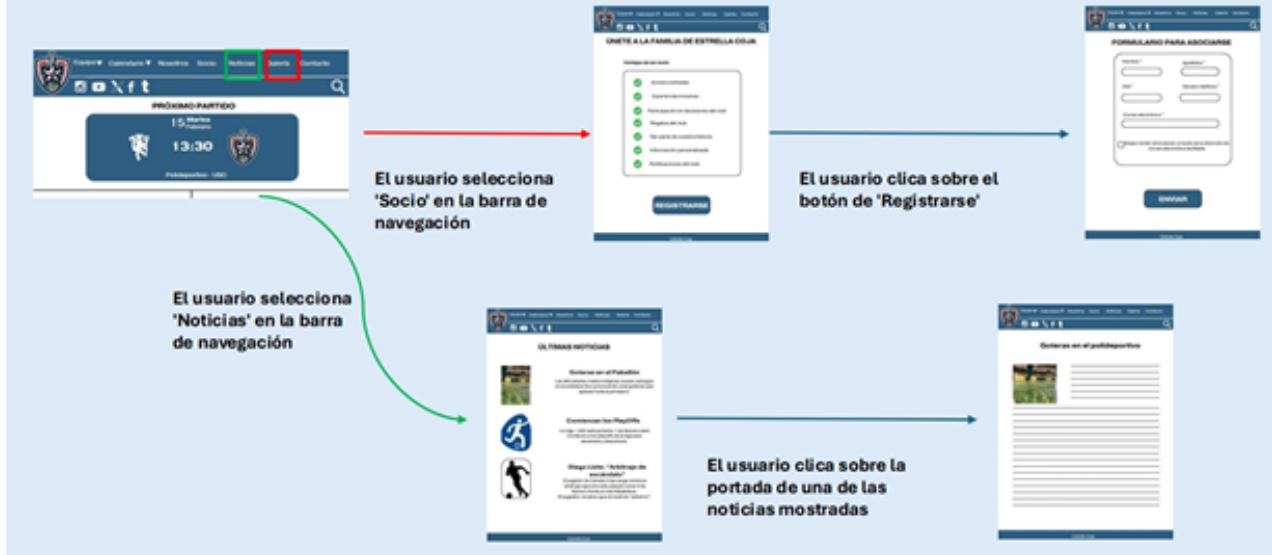
Storyboard Plantilla y Cuerpo Técnico



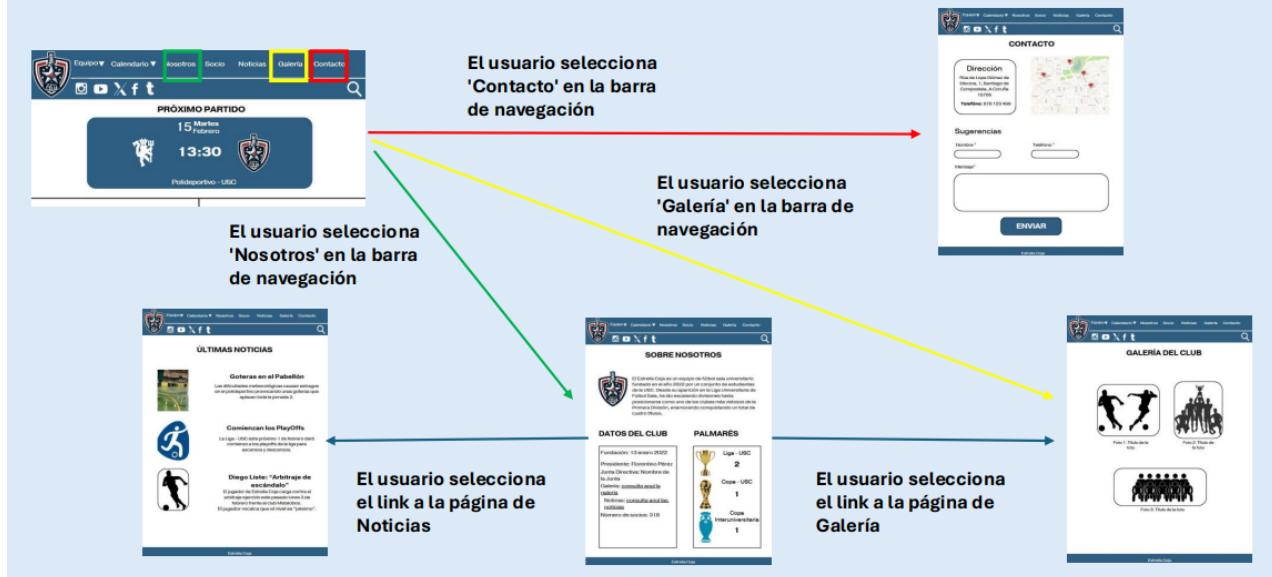
Storyboard Partidos y Clasificación



Storyboard Registro de Socios y Noticias



Storyboard Historia y Contacto

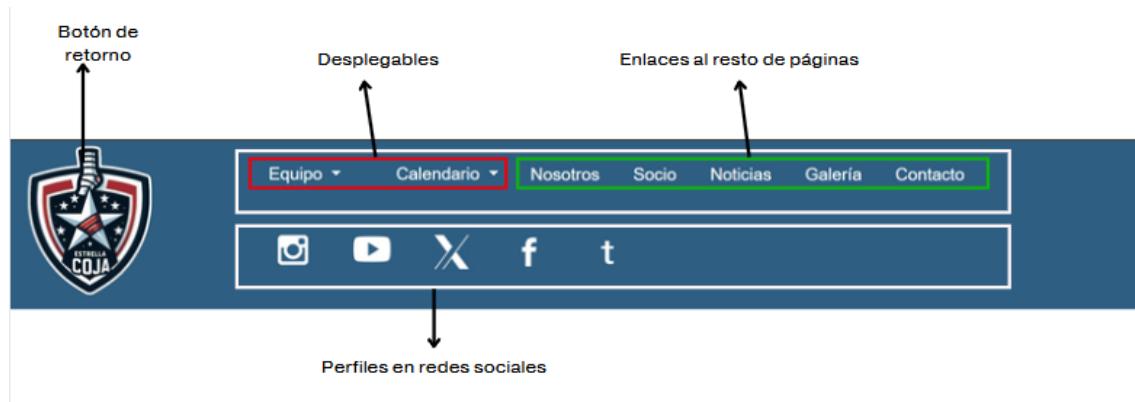


7. HTML: Mapas de etiquetas

En este apartado se detallará la organización de las cinco páginas más representativas del sitio web. Para ello se utilizarán mapas de etiquetas, donde se representarán únicamente las etiquetas de bloque que componen la página con el fin de simplificar su representación.

1) Página Principal

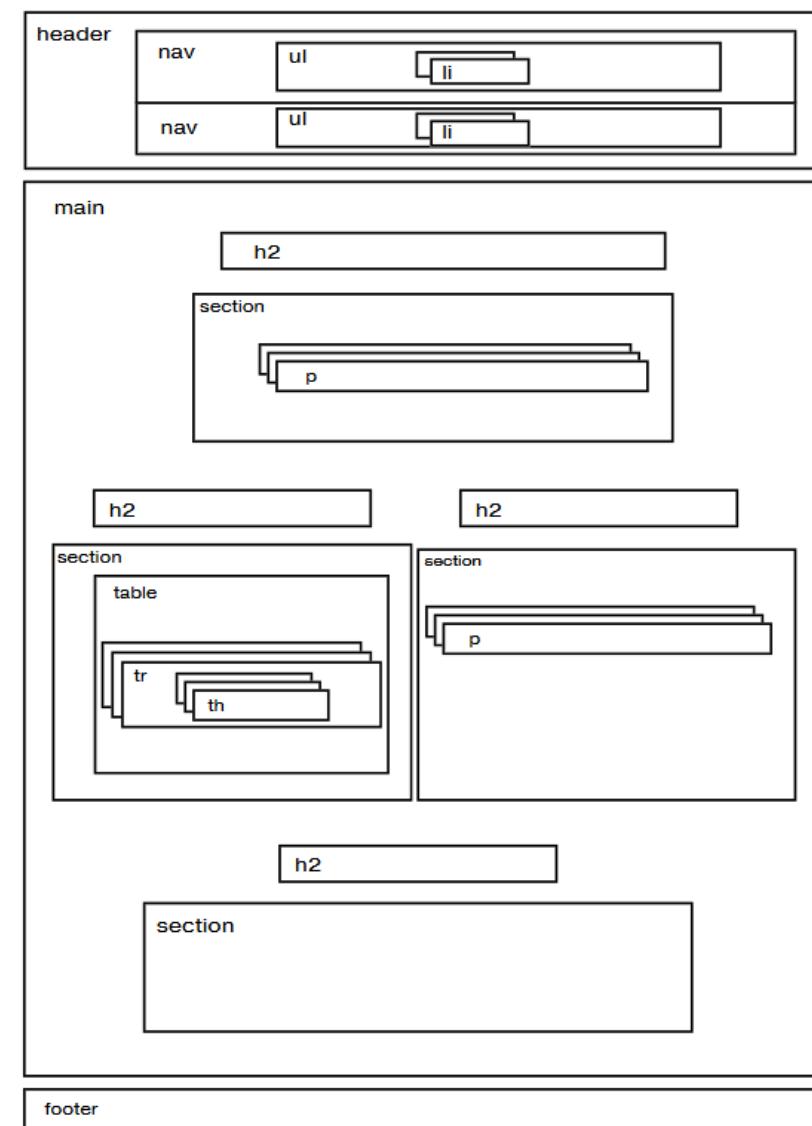
La página principal, al igual que todas las páginas del sitio, consta de una barra de navegación, que se corresponde con las etiquetas *nav* en el mapa de etiquetas. Cada una de ellas contiene una lista para los distintos enlaces accesibles a través de esta. Esta cabecera se repetirá para el resto de páginas de la aplicación web.



La estructura básica que tiene la Página Principal puede observarse en la siguiente imagen:



En el mapa de etiquetas, podemos distinguir en el *main* una etiqueta *h2* y *section* que se corresponde con la zona “Próximo partido” en el mapa de zonas anterior. La fila de secciones que le sigue debajo se corresponde con la clasificación resumida en la competición principal del equipo y los últimos resultados del equipo. La última sección está reservada a las noticias más relevantes del momento. Por último, la página acaba con una etiqueta *footer*, que se corresponde con el pie de página.



Las barras de navegación y el pie de página se conservarán para el resto de las páginas del sitio como bien se comentaba en el apartado 5.

2) Clasificación

Para la página de Clasificación, se incluye un menú desplegable que permitirá seleccionar la competición a visualizar. Le sigue una serie de botones que permitirán seleccionar el tipo de tabla a representar. Por último, se presenta la propia tabla con diferentes elementos representados con las etiquetas *tr* y *th*, que representarán la clasificación de los equipos en la competición correspondiente.

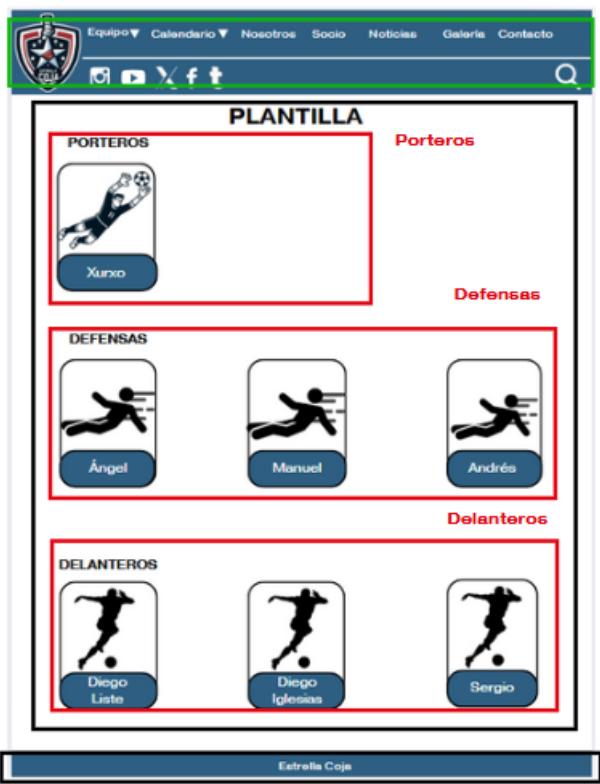
La imagen muestra la interfaz de usuario de una página web de clasificación de equipos y su estructura HTML detallada:

- Cabecera:** Muestra el logo del equipo, menú principal (Equipo, Calendario, Nosotros, Socio, Noticias, Galería, Contacto) y un buscador.
- Desplegable de competiciones:** Un menú desplegable que muestra "Liga 2024/25".
- Botones de formato:** Botones para "Resumida", "Completa" (seleccionado) y "Forma".
- Clasificación:** Tabla de clasificación con 14 equipos. Cada fila contiene el número de posición, el nombre del equipo, sus resultados (J, G, E, P, DG) y su puntuación (Pts). Los equipos están coloridos: 1 (verde), 2-4 (amarillo), 5-6 (azul), 7-8 (rojo), 9-10 (verde), 11-12 (azul), 13 (rojo), 14 (verde).
- Pie de página:** Muestra el nombre "Estrella Coia".
- Estructura HTML:** Se detallan las secciones main, section y footer con sus respectivas etiquetas HTML.

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coia	14	10	2	2	+18	28-10	32
2	Equipo	14	9	3	2	+13	25-12	30
3	Equipo	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo	14	7	3	2	+4	18-14	24
7	Equipo	14	6	4	4	+4	22-18	22
8	Equipo	14	5	5	4	+1	19-18	20
9	Equipo	14	5	3	6	-2	17-19	18
10	Equipo	14	4	4	6	-4	16-20	16
11	Equipo	14	4	2	8	-8	14-22	14
12	Equipo	14	3	3	8	-11	12-23	12
13	Equipo	14	2	4	8	-14	11-25	10
14	Equipo	14	1	3	10	-18	9-27	6

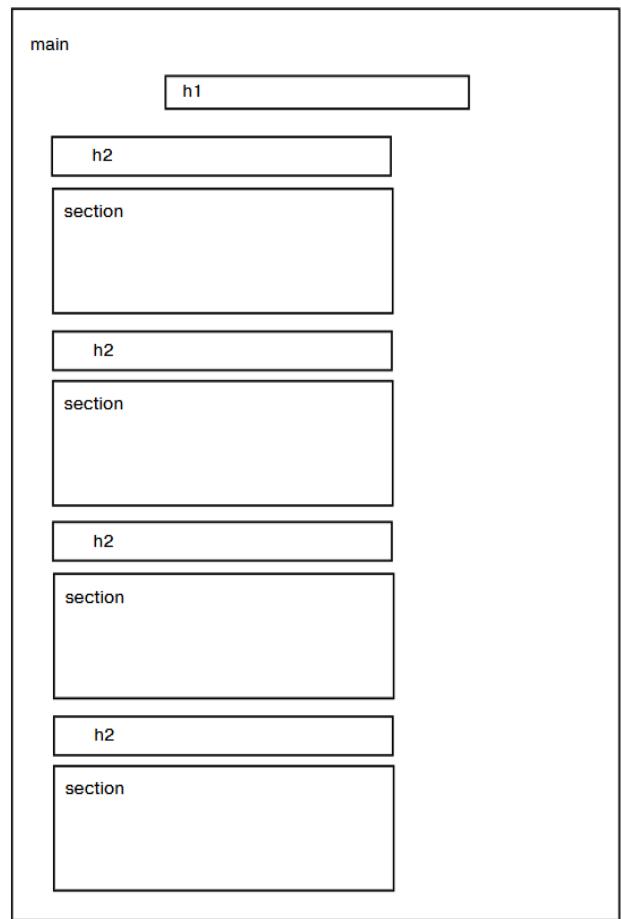
3) Plantilla

Para la página de la Plantilla se presentan diferentes secciones para cada posición en el terreno de juego, donde se mostrarán imágenes de cada jugador que servirán de enlace al perfil de este.



Cabecera

Jugadores



4) Partidos

En la página de Partidos se disponen de dos secciones dedicadas a los partidos más recientes y aquellos que se jugarán próximamente. Dentro de cada una de ellas, encontraremos secciones dedicadas a cada uno de los tres partidos más recientes y cada uno de los tres próximos partidos del equipo en cada competición, respectivamente.

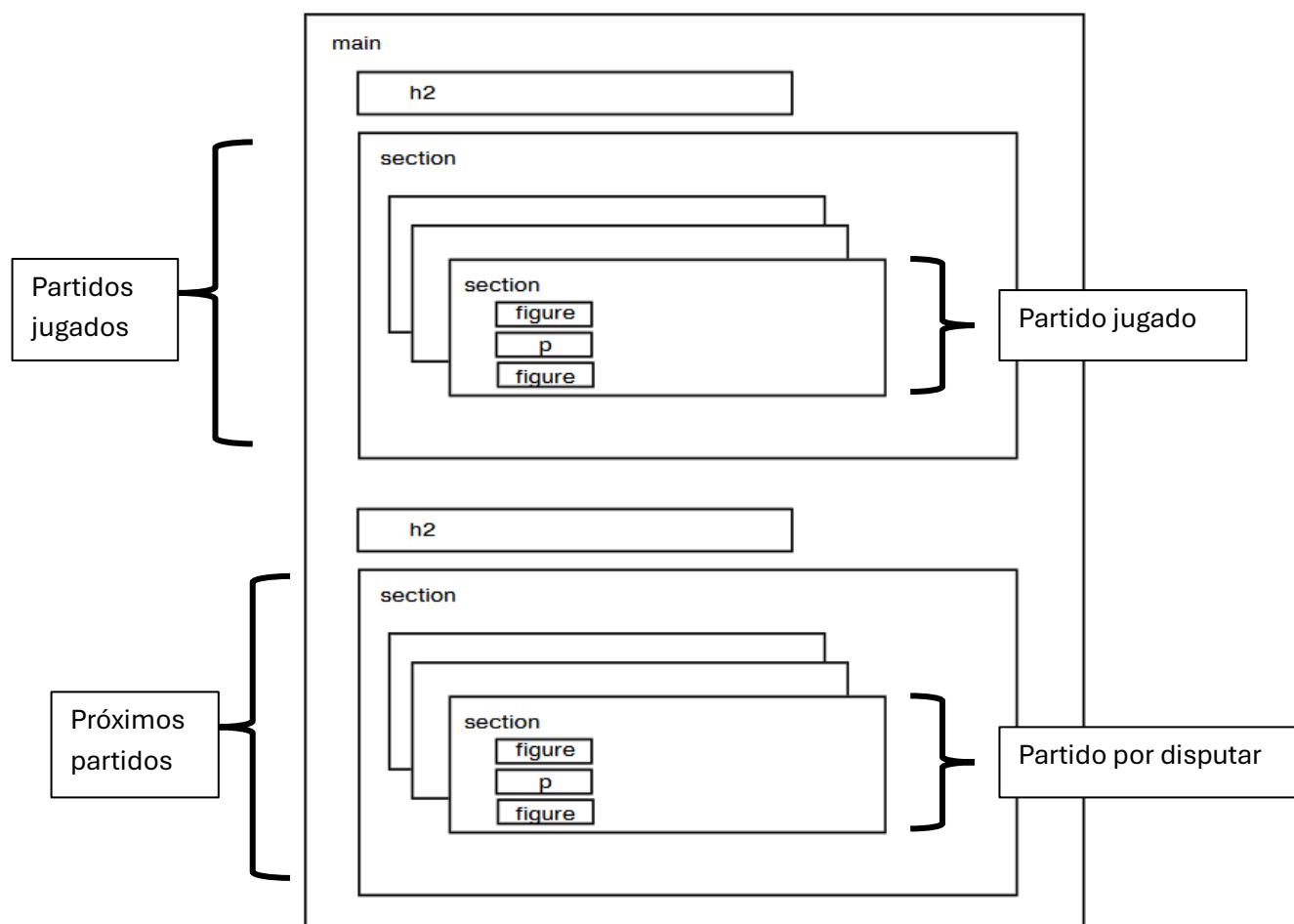


Cabecera

Partidos jugados

Próximos partidos

Pie de página

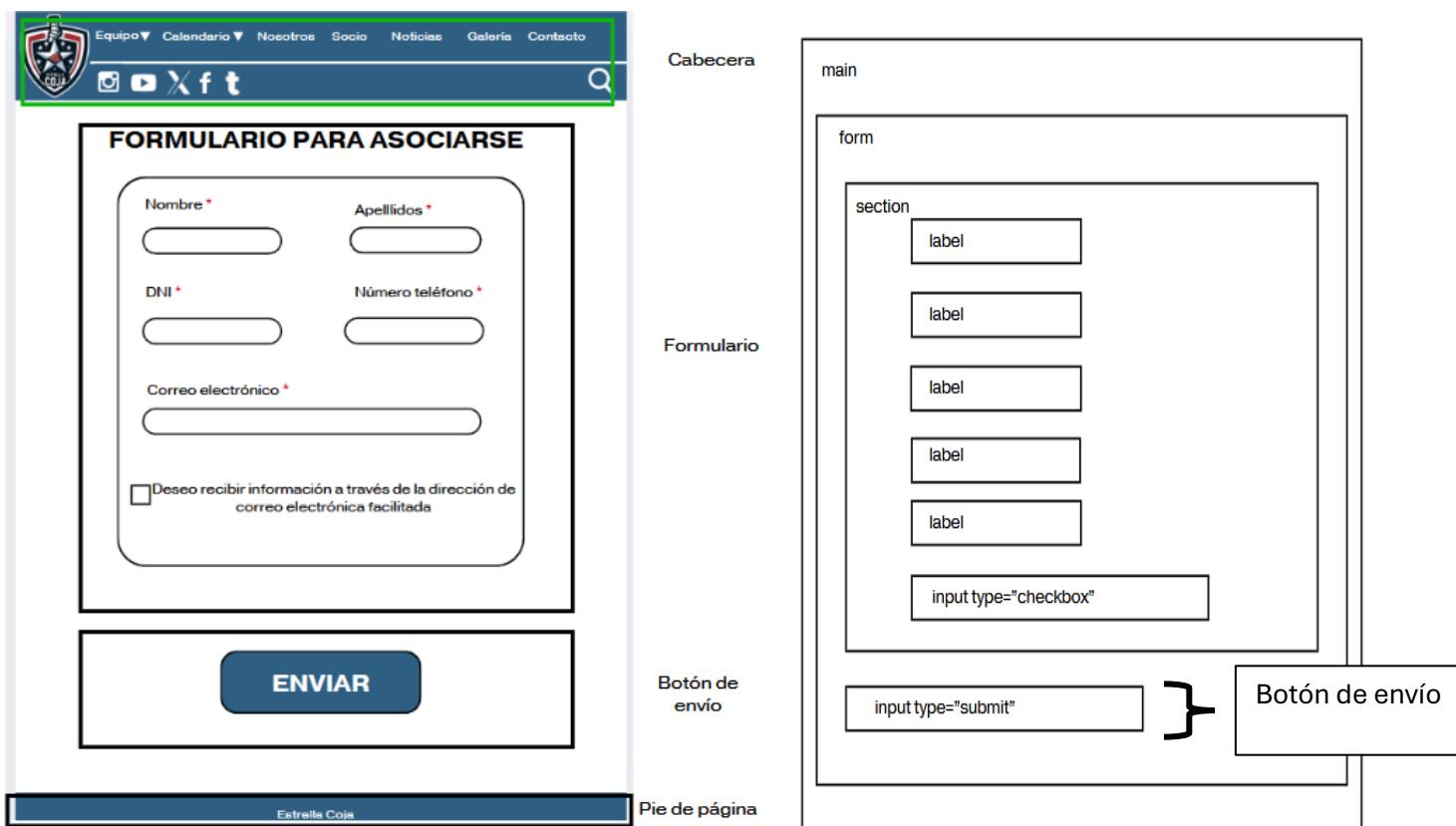


5) Registro

Por último, la página de Registro presentará un *form* donde se incluyen una sección dedicada al relleno del formulario con sus correspondientes campos:

- Nombre
- Apellidos
- DNI
- Nº teléfono
- Correo electrónico

También se incluye dentro de esta sección una etiqueta *input* de tipo *checkbox* para que el usuario pueda seleccionar si desea recibir información del club vía correo electrónico. Por último, dentro del mismo *form* se incluye una etiqueta *input* de tipo *submit* para el envío del formulario.



8. CSS

En esta sección se detalla el trabajo realizado durante el transcurso de la Práctica 3, la cual comprende el formateo básico del sitio web mediante hojas de estilo y la creación de páginas responsivas junto con los distintos cambios que se tuvieron que llevar a cabo en el código HTML de las páginas del sitio.

Para el primer caso, se creó una hoja de estilo general, con aspectos que afectan a todas las páginas del sitio web en cuanto a colores, fuentes y tamaños para las etiquetas de encabezado junto con las propiedades de la barra de navegación, común a todas las páginas desarrolladas. Además, se crearon hojas de estilo propias para cada página donde se definen sus propiedades de estilo.

Por último, se escogieron cinco páginas en las que se aplicaron cada una de las siguientes técnicas de posicionamiento responsive:

- Flexible Grids: aplicada en la página “Nosotros”
- CSS Multicol: aplicada en la página “Cuerpo Técnico”
- Flex Container: aplicada en la página “Plantilla”
- CSS Grid: aplicada en la página “Partidos”
- Bootstrap: aplicada en la página “Clasificación”

Antes de comenzar con la explicación del uso de CSS en cada página, se explicarán los cambios que se realizaron sobre el código HTML con respecto al apartado anterior.

8.1 Modificaciones en el código HTML:

Tras la introducción en clase de distintas etiquetas y herramientas, se realizaron cambios en el código HTML para las páginas ‘Principal’, ‘Partidos’, ‘Clasificación’ y ‘Plantilla’. Estas tres últimas, además, se modificaron para incluir métodos de responsividad, por lo que se desarrollarán sus cambios en los siguientes apartados.

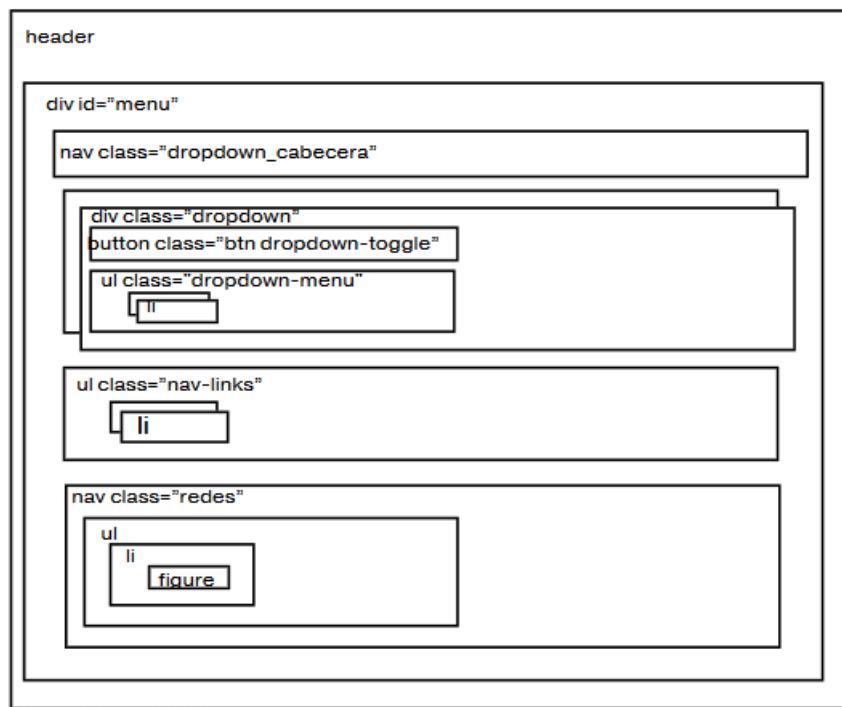
La página principal sufrió un gran número de modificaciones, especialmente en la zona de la cabecera, común a todas las páginas web. Con el fin de proporcionar una manera para acceder a las diferentes páginas de cada sección, se añadió el uso de *bootstrap* desde un CDN, que permitirá añadir desplegables a aquellos apartados de la barra de navegación que lo requieran, como es el caso de ‘Equipo’, para dar lugar a las páginas ‘Plantilla’ y ‘Cuerpo Técnico’. Su uso implicó también la reutilización de clases que ya venían definidas, junto con botones para poder desplegar cada sección, las cuales son:

- dropdown_cabecera: clase vinculada a la cabecera desplegable
- dropdown: desplegable concreto
- btn: clase asociada al botón que acciona el desplegable

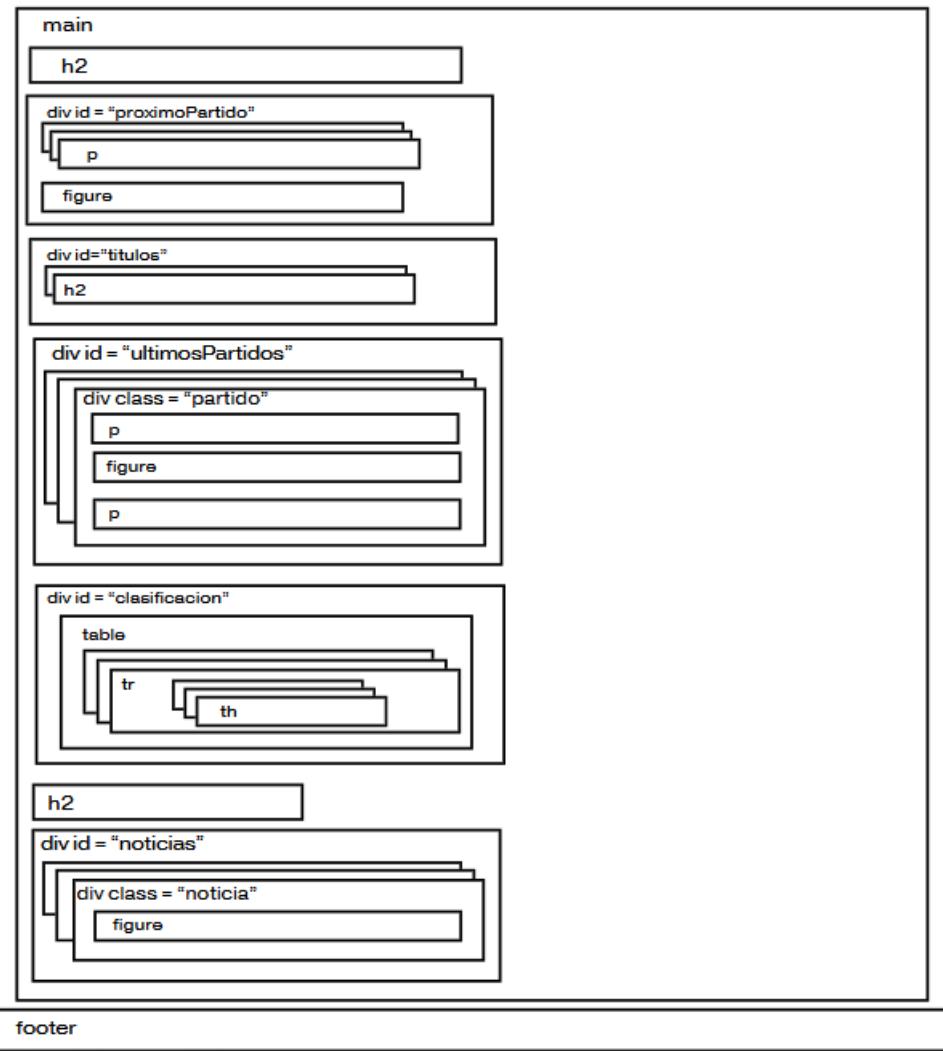
- dropdown-menu: conjunto de ítems que conforman el desplegable
- dropdown-item: ítem del desplegable, en este caso, un enlace a una página del sitio

Por otra parte, se modificó el contenido de la etiqueta *main* para añadir el uso de la etiqueta *div*, puesto que se consideraba más apropiado que el uso de la etiqueta *section*.

Debido a la cantidad de etiquetas necesarias para todas estas modificaciones, se descompone el mapa de etiquetas en dos secciones para facilitar su representación. En esta primera imagen se muestra el mapa de etiquetas relativo a la barra de navegación, que será común al resto de páginas.



En la segunda imagen, se muestra un diagrama de etiquetas que recoge todos los cambios realizados en el resto de la página.



Se utilizaron etiquetas *div* para diferenciar al conjunto de elementos que engloba la página web. Se definieron identificadores para cada uno de ellos con el fin de aplicar un estilo mediante hojas CSS, y se englobaron los títulos correspondientes a los últimos partidos y la clasificación dentro de un contenedor *div* para distribuirlos de manera más eficiente en la página. Dentro del apartado de noticias, se definen contenedores de la clase ‘noticia’, que servirán de acceso directo a la noticia a la que hacen referencia.

8.2 Formateo Básico:

En la hoja de estilo “principal.css” se recogen las propiedades de tamaño, fuente y color para las etiquetas de encabezado *h1*, *h2*, propiedades del *body* y del *header*, donde se utiliza un *display* de tipo *grid* para poder posicionar correctamente a los distintos elementos que figuran dentro del *div* con identificador *menú*, que representa a la cabecera. También se definen las propiedades para cada elemento que se representa en dicho menú.

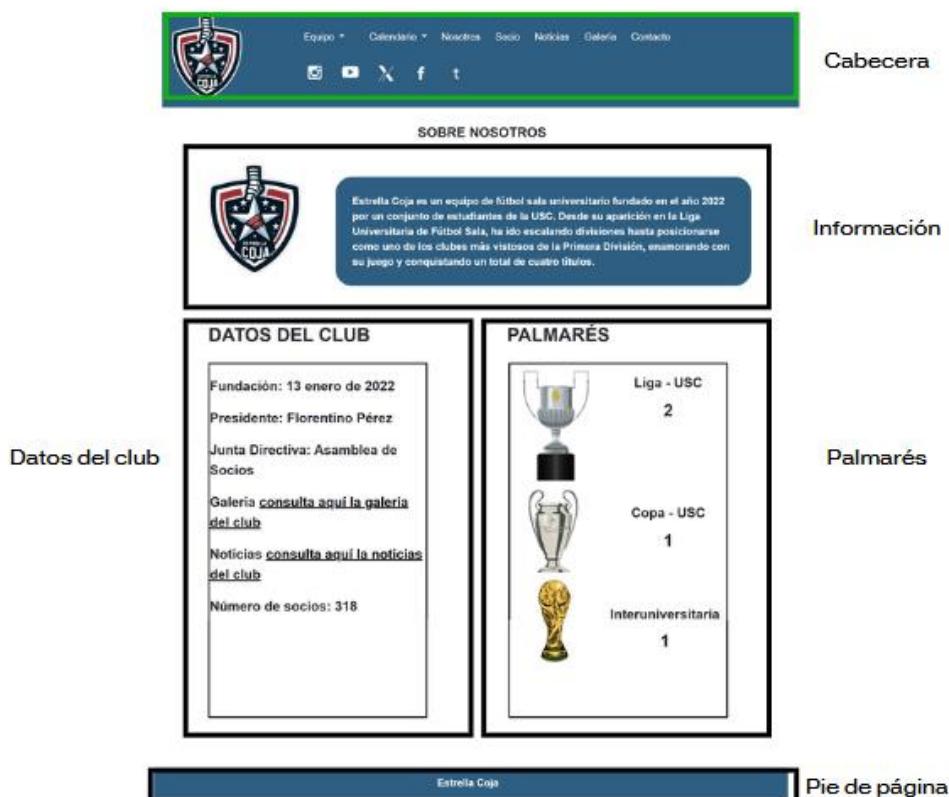
Dentro de este fichero se importan reglas de otros ficheros .css:

- “desplegable.css”: contiene el código CSS vinculado al menú de navegación, comentado en el apartado anterior. Aquí se definen las diferentes clases que componen al menú de navegación y las propiedades de estilo para cada uno de sus componentes. Las reglas definidas en este fichero se utilizarán posteriormente en otra página del sitio, como bien se explica en las siguientes secciones.
- “dropdown.css”: contiene el código CSS vinculado a los desplegables de la cabecera. Al igual que para el fichero anterior, este se utilizará en otras páginas cuyo contenido se detallará en secciones posteriores.
- “responsividadCabecera.css”: contiene un punto de ruptura para un tamaño de pantalla de 1200px que permite añadir un ‘scroll’ en la barra de navegación en caso de que el tamaño de su contenedor sea demasiado grande para la ventana.

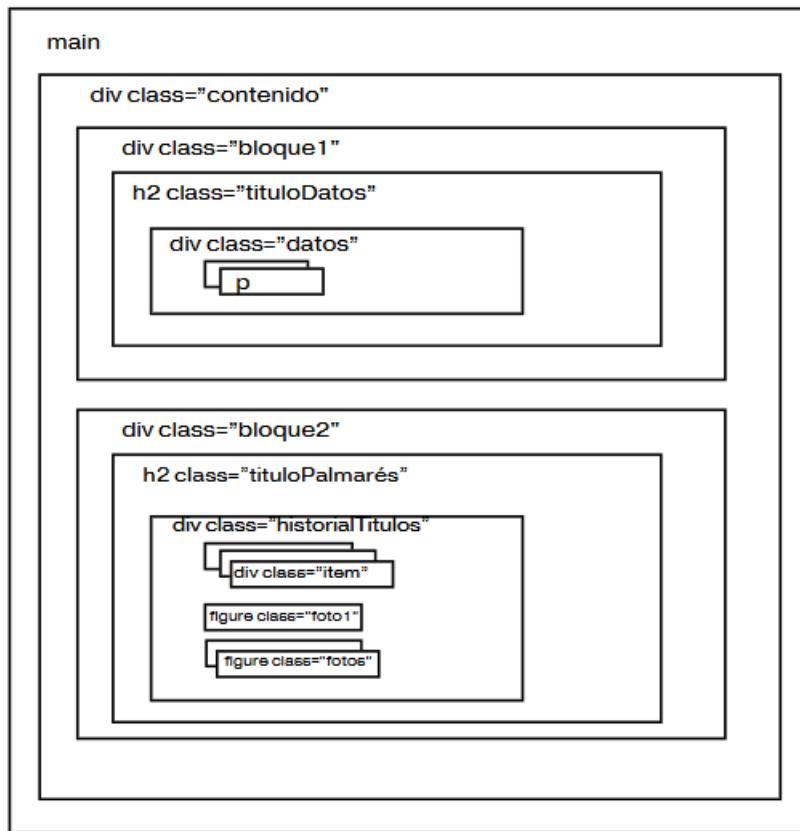
8.3: Posicionamiento Responsivo:

8.3.1: Flexible Grids:

Para la aplicación de la técnica **Flexible Grids** se escogió la página ‘Nosotros’, la cual contiene la información del club y su historia. En la siguiente imagen se puede ver una descomposición por zonas de la página, en la que se distinguen campos con información sobre la historia del club y otros dos donde se muestran datos del club más genéricos y el palmarés.



En la siguiente imagen se puede ver un mapa de etiquetas para dicha página. Esta cuenta con un contenedor global, ‘contenido’ compuesto por un contenedor de la clase ‘bloque1’ que contiene los **Datos del club**, de carácter más general, y otro contenedor de la clase ‘bloque2’, que contiene el **Palmarés** del club.



En el apartado destinado al historial de títulos, se crean dos clases distintas para las figuras que se representan para cada título, ‘foto1’ y ‘fotos’. Esto se hace debido a que la foto que se corresponde con el primer trofeo tiene dimensiones distintas al resto y por lo tanto requiere que se definan reglas de tamaño diferentes.

Para esta página, se definieron dos hojas de estilo, ‘nosotros.css’ y ‘responsividadNosotros.css’. En la primera se definieron reglas de estilo vinculadas a la posición de los distintos elementos, para la que se utilizaron posiciones relativas y ‘float’, y en la segunda se definieron reglas de tipo ‘media’ en la que se definieron un total de cuatro puntos de ruptura para los siguientes tamaños de pantalla:

- 1550px mínimo
- 1400px mínimo
- 1250px mínimo
- 480px mínimo

Los tres primeros puntos de ruptura toman tamaños bastante próximos puesto que, al reducir el tamaño de la ventana, los bordes de los distintos contenedores se solaparían debido al uso de ‘float’, por lo que es necesario definir reglas que lo impidan mediante la reducción de estos y de sus componentes (imágenes y texto). A partir de un tamaño de pantalla de 480px, los distintos contenedores de la página se disponen verticalmente para facilitar su visualización. En las siguientes imágenes se pueden ver los resultados para la primera, la tercera y la cuarta regla.

SOBRE NOSOTROS



Estrella Coja es un equipo de fútbol sala universitario fundado en el año 2022 por un conjunto de estudiantes de la USC. Desde su aparición en la Liga Universitaria de Fútbol Sala, ha ido escalando divisiones hasta posicionarse como uno de los clubes más vistosos de la Primera División, enamorando con su juego y conquistando un total de cuatro títulos.

DATOS DEL CLUB

Fundación: 13 enero de 2022

Presidente: Florentino Pérez

Junta Directiva: Asamblea de Socios

Galeria [consulta aquí la galería del club](#)

Noticias [consulta aquí la noticias del club](#)

Número de socios: 318

PALMARÉS



Pantalla de mínimo 1550px

SOBRE NOSOTROS



Estrella Coja es un equipo de fútbol sala universitario fundado en el año 2022 por un conjunto de estudiantes de la USC. Desde su aparición en la Liga Universitaria de Fútbol Sala, ha ido escalando divisiones hasta posicionarse como uno de los clubes más vistosos de la Primera División, enamorando con su juego y conquistando un total de cuatro títulos.

DATOS DEL CLUB

Fundación: 13 enero de 2022

Presidente: Florentino Pérez

Junta Directiva: Asamblea de Socios

Galería [consulta aquí la galería del club](#)

Noticias [consulta aquí la noticias del club](#)

Número de socios: 318

PALMARÉS



Pantalla de mínimo 1250px

SOBRE NOSOTROS



Estrella Coja es un equipo de fútbol sala universitario fundado en el año 2022 por un conjunto de estudiantes de la USC. Desde su aparición en la Liga Universitaria de Fútbol Sala, ha ido escalando divisiones hasta posicionarse como uno de los clubes más vistosos de la Primera División, enamorando con su juego y conquistando un total de cuatro títulos.

DATOS DEL CLUB

Fundación: 13 enero de 2022

Presidente: Florentino Pérez

Junta Directiva: Asamblea de Socios

Galería [consulta aquí la galería del club](#)

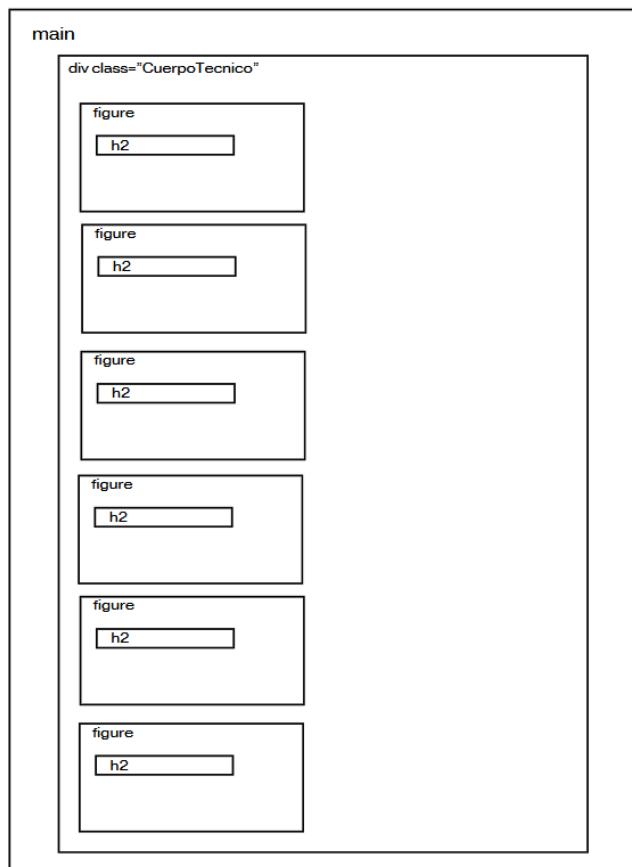
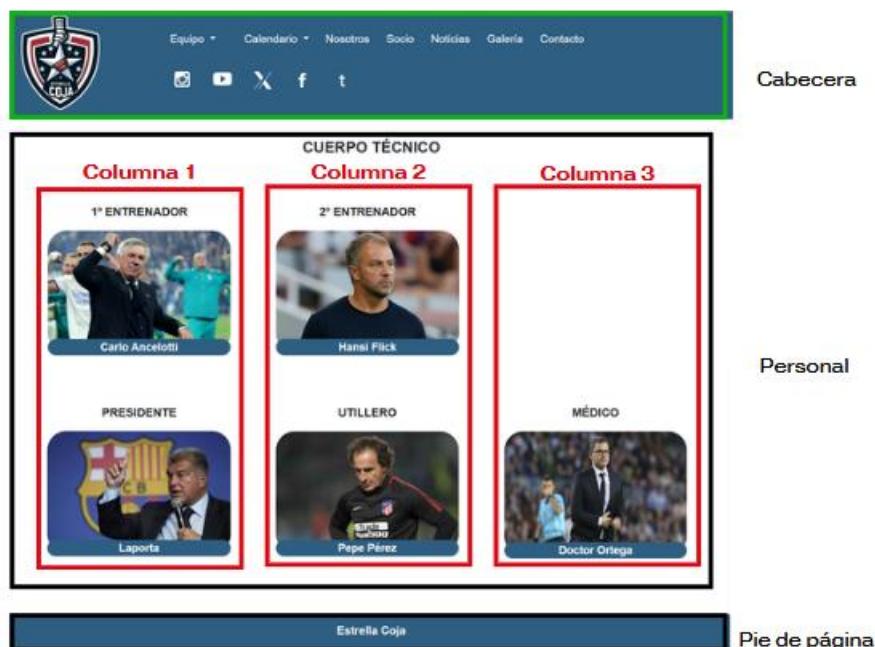
Noticias [consulta aquí la noticias del club](#)

Número de socios: 318

Pantalla de mínimo 480px

8.3.2: Multicol:

Para la aplicación de la técnica **CSS Multicol** se escogió la página de “Cuerpo Técnico”, donde se muestra al personal del equipo distribuido por columnas. En las siguientes imágenes se pueden ver las distintas zonas o secciones que componen la página, junto con el mapa de etiquetas.:.



Se puede distinguir una figura con identificador ‘Vacia’. Esta figura se utiliza para mantener las proporciones indicadas en el mockup correspondiente a esta página. Si no se pusiese, la imagen que se corresponde con el médico del equipo (segunda fila, tercera imagen) se situaría en la primera fila. Por lo tanto, se carga otra imagen con las mismas proporciones para la que se define una regla de estilo con *visibility: none*, lo que permite que se conserven las propiedades de ancho y alto de la misma sin que se vea en la página.

Para lograr la responsividad en esta página, se definió un número de columnas de 3, para que se pudiesen distribuir los diferentes miembros del cuerpo técnico como muestra la siguiente imagen.

CUERPO TÉCNICO

1º ENTRENADOR



Carlo Ancelotti

2º ENTRENADOR



Hansi Flick

PRESIDENTE



Laporta

UTILERO



Pepe Pérez

MÉDICO



Doctor Ortega

Dispositivo de sobremesa

Con el fin de que el texto y las imágenes se adapten al tamaño de la ventana, se definen reglas de estilo en el fichero ‘cuerpotecnico.css’ que hacen que el tamaño de fuente e imagen dependan del tamaño del viewport, mediante el uso de la unidad *vw* y anchos relativos al tamaño de la ventana.

Sin embargo, a medida que se reduce el tamaño de la ventana se vuelve más difícil visibilizar el contenido de la página, por lo que se define en este mismo fichero un punto de ruptura para tamaños de ventana menores que 1000px, para los que se distribuyen los miembros del cuerpo técnico en una única columna, como se puede ver en la siguiente imagen.

CUERPO TÉCNICO

1º ENTRENADOR



Carlo Ancelotti

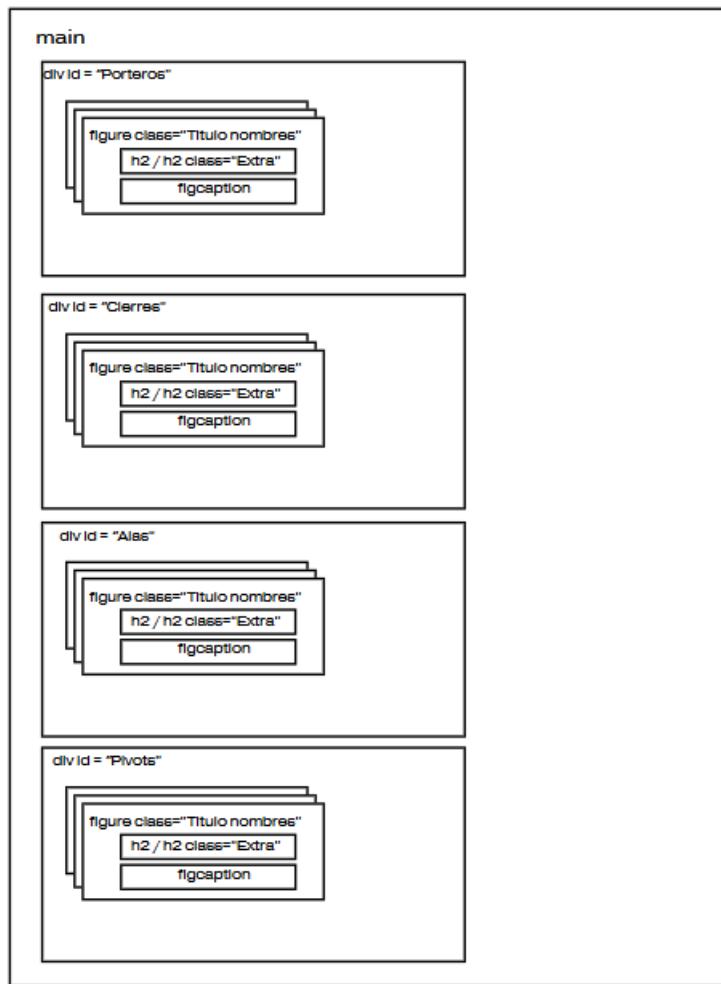
PRESIDENTE



Dispositivo móvil

8.3.3: Flex Container:

Para la aplicación de la técnica responsiva **Flex Container** se utilizó la página de “Plantilla”, donde se busca una distribución ordenada por filas de los diferentes jugadores que juegan en cada una de las posiciones del terreno de juego; portero, cierre, ala y pivote. En la siguiente imagen se muestra un mapa de etiquetas de la página:



Se distribuyen los distintos jugadores en fila por cada posición, distinguiendo clases para cada posición debido a la cantidad de jugadores que las ocupan. Para cada una de las figuras se define la clase “*Titulo nombres*”, clasificación que permite aplicar un efecto ‘hover’ al posicionar el cursor encima de cada jugador. También se define una etiqueta *h2*, que irá encima del primer jugador, y que se ocultará para el resto de los jugadores. El motivo por el que se define dicha etiqueta para el resto de los jugadores es para no romper el equilibrio en cuanto a la altura que existe con respecto al primer jugador. También se añade una etiqueta *figcaption* en cada figura para mostrar el nombre del jugador.

Con el fin de que cada contenedor se adapte al tamaño de la ventana, se define dentro de cada contenedor la propiedad *flex-wrap: wrap*, para que en caso de que no exista suficiente espacio para contener a todas las imágenes, la última se disponga en la siguiente fila.

En las siguientes imágenes se muestra el resultado para un tamaño de ventana próximo a un dispositivo móvil y otro para un dispositivo de sobremesa.

PLANTILLA PORTEROS



CIERRES



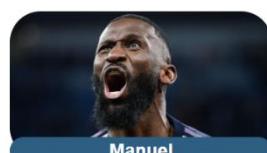
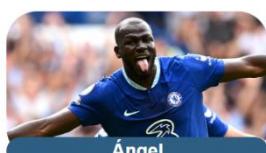
Dispositivo móvil

PORTEROS



PLANTILLA

CIERRES



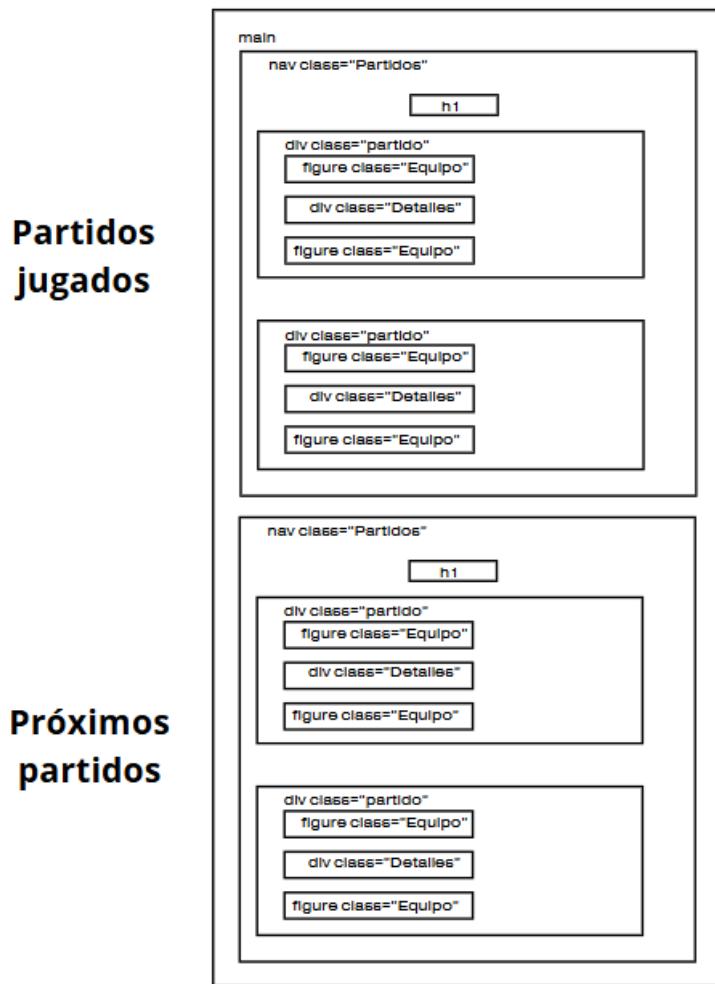
ALAS



Dispositivo de sobremesa

8.3.4: CSS GRID:

El método **CSS Grid** se aplicó en la página de “Partidos”, donde el efecto que se buscaba era posicionar en columnas diferenciadas los distintos equipos que participan en el encuentro, a los extremos de los recuadros que los contienen, junto con la información disponible de cada encuentro, situada en el centro. Para alcanzar dicho efecto, se emplean las siguientes etiquetas y clasificadores dentro del código HTML.



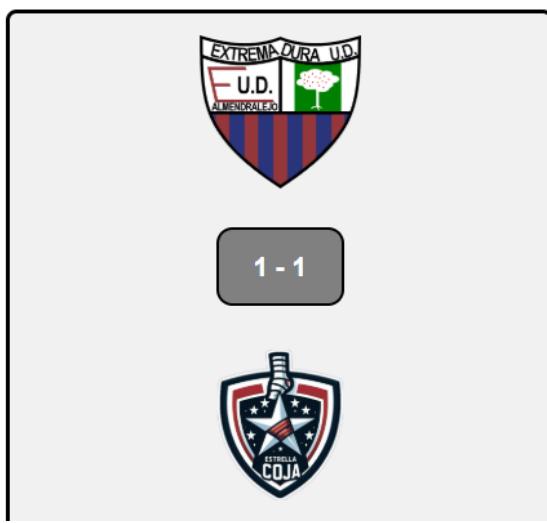
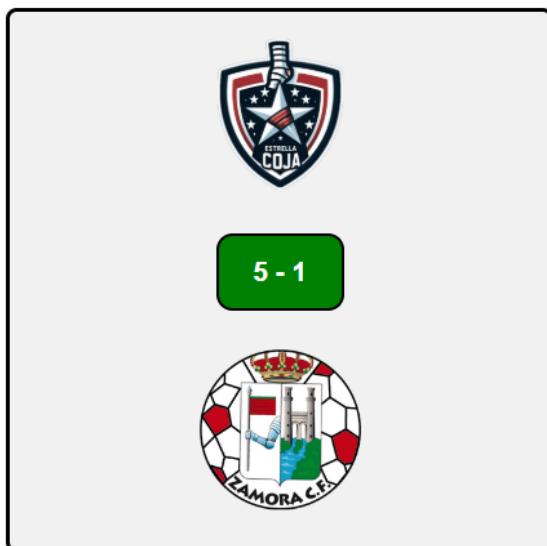
Para la clase “Partidos” se define un contendor con un ancho relativo al tamaño de la pantalla del 70%, que contendrá a los distintos contenedores que representan a los partidos. La clase “Partido”, que representa a estos, utilizará un display de tipo ‘grid’ donde se definen tres columnas, donde la central, información del partido, ocupa dos fracciones del espacio que ocupa el contenedor, mientras que los extremos, que representan a los escudos de los equipos, ocuparán una fracción. Estos elementos se dispondrán alineados en el centro del contenedor.

Se utilizan dos contenedores de la clase “Partidos” para representar primero a aquellos partidos que ya han sido disputados, donde se muestra el resultado, y aquellos partidos por disputar, donde se indica la fecha en la que se celebrarán.

Para conseguir una representación apropiada de los diferentes elementos que conforman a la página, se definen dos reglas ‘media’, una para dispositivos con un máximo de 1024px, donde se modifica el tamaño de las figuras y el espacio de estas con el resultado, y para dispositivos con un máximo de 768px, donde se cambia el contenedor de la clase “Partido” para que disponga a los distintos partidos en una única columna.

Las siguientes imágenes muestran el resultado para un tamaño de ventana próximo al de un dispositivo móvil y otro para un dispositivo de sobremesa.

PARTIDOS JUGADOS



Dispositivo móvil

PARTIDOS JUGADOS

	5 - 1	
	1 - 1	
	0 - 4	

PROXIMOS PARTIDOS

	dom, 26 feb 21:00	
--	----------------------	--

Dispositivo de sobremesa

8.3.5: Bootstrap:

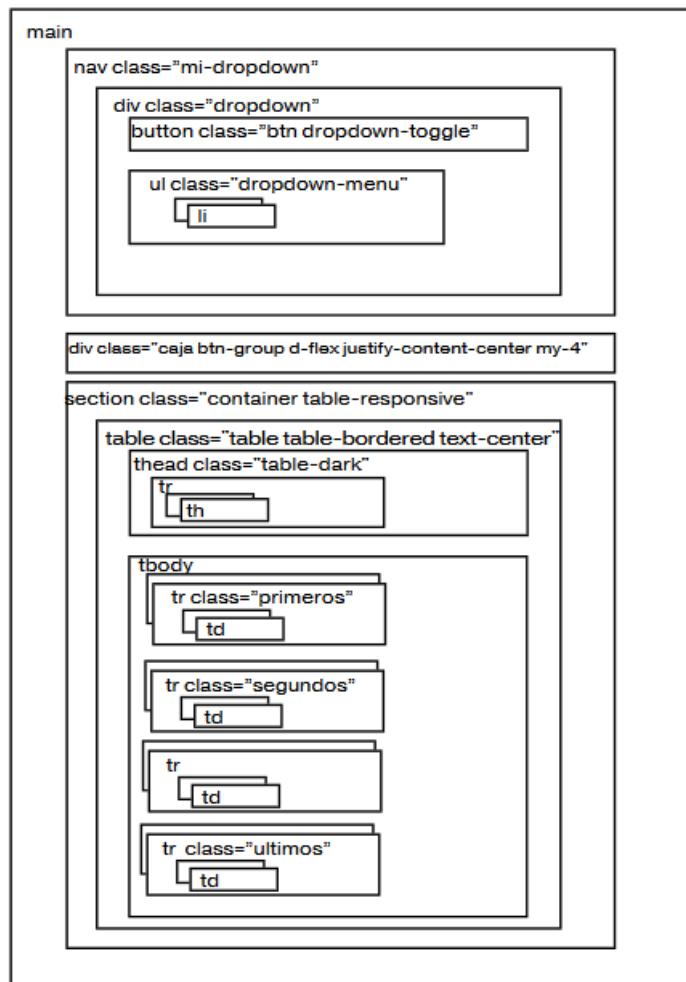
El uso de **Bootstrap** se aplica en la página “clasificación.html”, donde se utiliza para el formateo y responsividad de la tabla, botones y desplegable que se encargan de mostrar la clasificación del equipo en las diferentes competiciones en las que participa, utilizando las clases y etiquetas definidas en la documentación de la librería.

En la siguiente imagen se muestra el mapa de etiquetas correspondiente a la página, para la que se utilizaron las clases “dropdown”, “btn”, “dropdown-toggle”, “dropdown-menu” y “dropdown-item”, comentadas en el apartado 8.1 y “mi-dropdown”, definida en el fichero “desplegable.css” y que contempla las propiedades de estilo para un desplegable que mostrará las diferentes competiciones en las que participa el equipo, y “caja”, definida en “clasificacion.css” y que asigna un margen a la izquierda y a la derecha del contenedor.

También se utilizan las clases las siguientes clases definidas en la librería Bootstrap, a la que se accede a través de un CDN:

- “btn-group”: clase que agrupa un conjunto de botones; en este caso se agrupan en un mismo contenedor a los botones que permiten acceder a las distintas representaciones de la clasificación. Estos son enlaces a las páginas donde se encuentra cada una de las tablas definidos con las clases:
 - o btn: clase que asociada a un botón.

- selección: clase que permite definir propiedades de estilo a cada uno de los botones que se representan en el contenedor. Cuando se pase por cada uno de los botones de la página se podrá apreciar un efecto *hover* que transforma el color del botón de blanco a azul.
 - active: clase que permite distinguir la opción seleccionada.
- “d-flex”: clase que permite aplicar *display:flex*.
- “justify-content-center”: clase que centra el contenido dentro del contenedor.
- “my-4”: clase que permite agregar un margen vertical entre los diferentes botones.
- “table”: clase que permite extender las propiedades de estilo de la etiqueta *table*.
- “container”: clase que define los puntos de ruptura para el contenedor.
- “table-responsive”: clase que permite crear una tabla responsive
- “table-bordered”: clase que permite definir los bordes de cada celda
- “text-center”: clase que centra el contenido de cada una de las celdas de la tabla.
- “table-dark”: clase que le da un estilo oscuro al encabezado de la tabla



Se definen también clases para las etiquetas ‘tr’ que permitirán distinguir entre aquellos equipos que se posicionen primeros, segundos y últimos en la clasificación, distinción que se empleará para mostrar aquellos equipos que clasifiquen como tal.

En las siguientes imágenes se puede ver el efecto de dicha aplicación en la página web.

Liga 2024/25 ▾

Completa Resumida Forma

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+18	28-10	32
2	Equipo 1	14	9	3	2	+13	25-12	30
3	Equipo 2	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo 3	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo 4	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo 5	14	7	3	2	+4	18-14	24
7	Equipo 6	14	6	4	4	+4	22-18	22
8	Equipo 7	14	5	5	4	+1	19-18	20
9	Equipo 8	14	5	3	6	-2	17-19	18
10	Equipo 9	14	4	4	6	-4	16-20	16
11	Equipo 10	14	4	2	8	-8	14-22	14
12	Equipo 11	14	3	3	8	-11	12-23	12
13	Equipo 12	14	2	4	8	-14	11-25	10
14	Equipo 13	14	1	3	10	-18	9-27	6

Formato móvil

Completa		Resumida						Forma	
#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts	
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+18	28-10	32	
2	Equipo 1	14	9	3	2	+13	25-12	30	
3	Equipo 2	14	9	2	2	+10	24-14	29	
4	Equipo 3	14	8	3	3	+8	23-15	27	
5	Equipo 4	14	7	5	3	+8	20-12	26	
6	Equipo 5	14	7	3	2	+4	18-14	24	
7	Equipo 6	14	6	4	4	+4	22-18	22	
8	Equipo 7	14	5	5	4	+1	19-18	20	
9	Equipo 8	14	5	3	6	-2	17-19	18	
10	Equipo 9	14	4	4	6	-4	16-20	16	
11	Equipo 10	14	4	2	8	-8	14-22	14	
12	Equipo 11	14	3	3	8	-11	12-23	12	
13	Equipo 12	14	2	4	8	-14	11-25	10	
14	Equipo 13	14	1	3	10	-18	9-27	6	

Formato ordenador de sobremesa

En la siguiente imagen se puede ver la aplicación de las hojas de estilo utilizadas y el efecto que tiene la activación del desplegable y de los botones que muestran las distintas formas de representar la clasificación.

Liga 2024/25 ▾

Liga 2024/25

Copa 2024/25

Completa

Resumida

Forma

Uso del desplegable

Clasificación forma 'Resumida'

#	Equipo	Pts
1	Estrella Coja	32
2	Equipo 1	30
3	Equipo 2	29
4	Equipo 3	27
5	Equipo 4	26
6	Equipo 5	24
7	Equipo 6	22
8	Equipo 7	20
9	Equipo 8	18
10	Equipo 9	16
11	Equipo 10	14
12	Equipo 11	12
13	Equipo 12	10
14	Equipo 13	6

9. JavaScript

En esta sección se detalla el trabajo realizado durante la Práctica 4, dedicada a la inclusión de dinamismo en el sitio web mediante el uso de código JavaScript. Se dotará al sitio de un total de seis efectos distintos, con las siguientes características:

- Dos efectos que definan cinco métodos de acceso al DOM distintos y que respondan a tres eventos diferentes.
- Dos efectos que hagan uso de jQuery y JES6.
- Dos efectos que carguen contenido en formato XML y en formato JSON.

En los siguientes apartados se detallarán los efectos incluidos junto con el código empleado para producirlos.

9.1: Acceso al DOM:

9.1.1: Index - Botón para subir al hacer Scroll:

El siguiente script agrega automáticamente un botón de “Volver arriba”, ubicado en la parte inferior derecha, que aparece cuando el usuario ha hecho scroll hacia abajo (en concreto, aparece cuando ha hecho scroll con más de 300 píxeles). Al hacer clic en ese botón, la página se desliza suavemente hacia la parte superior, dejando la posición original al cargar la página principal.

Este efecto se encuentra en la página principal de la aplicación, en el fichero *index.html*

Para ello se define el siguiente código JavaScript:

```
<script>
    document.addEventListener("DOMContentLoaded", function () {

        let btnSubir = document.createElement("button");
        btnSubir.setAttribute("title", "Volver arriba");
        btnSubir.innerHTML = "↑ Volver arriba";
        btnSubir.className = "btnSubir";
        document.body.appendChild(btnSubir);
        window.addEventListener("scroll", function () {

            if (window.scrollY > 300) {
                btnSubir.style.display = "block";
            } else {
                btnSubir.style.display = "none";
            }
        });

        btnSubir.addEventListener("click", function () {
            window.scrollTo({ top: 0, behavior: "smooth" });
        });
    });
</script>
```

Análisis por partes

1. Evento DOMContentLoaded

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function () {
```

Este evento espera que el HTML se cargue completamente antes de ejecutar el script. Esto evita errores por intentar modificar elementos que aún no existen.

2. Creación y configuración del botón

```
let btnSubir = document.createElement("button");
btnSubir.setAttribute("title", "Volver arriba");
btnSubir.innerHTML = "↑ Volver arriba";
btnSubir.className = "btnSubir";
document.body.appendChild(btnSubir);
```

- Crea el botón dinámicamente.
- La da un texto (Volver arriba) y un título
- Le asigna una clase CSS *btnSubir* para darle estilo
- Se agrega el elemento al <body>

3. Mostrar u ocultar el botón según el scroll

```
window.addEventListener("scroll", function () {
    if (window.scrollY > 300) {
        btnSubir.style.display = "block";
    } else {
        btnSubir.style.display = "none";
    }
});
```

- Detecta cuándo el usuario hace *scroll* con el *listener*
- Si el usuario se ha desplazado más de 300 píxeles hacia abajo, el botón se muestra (*display:block*)
- Si vuelve hacia arriba, el botón se oculta (*display:none*)

4. Animación suave hacia arriba al hacer clic

```
btnSubir.addEventListener("click", function () {
    window.scrollTo({ top: 0, behavior: "smooth" });
});
```

- Cuando el usuario hace clic en el botón, la página se desliza suavemente hacia el principio (top: 0) gracias a *behaviour: "smooth"*

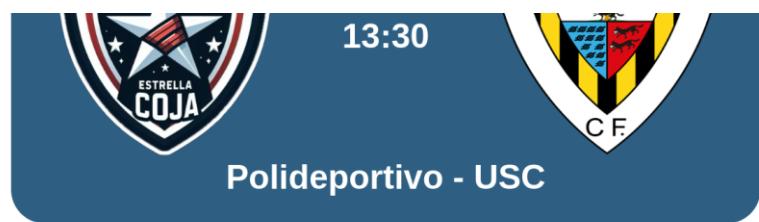
Métodos de acceso al DOM

1. *Document.createElement("button")*: Crea un nuevo elemento <button>
2. *BtnSubir.setAttribute("title", "Volver arriba")*: Modifica los atributos del DOM (título en este caso)
3. *BtnSubir.innerHTML = "Volver a arriba"*: Inserta contenido HTML dentro del botón
4. *Document.body.appendChild(btnSubir)*: Asigna una clase CSS al botón
5. *BtnSubir.style*: Asigna un atributo CSS

Eventos utilizados

1. *DOMContentLoaded*
 - Elemento afectado: *document*
 - Función: espera a que toda la estructura HTML esté cargada antes de ejecutar el script para garantizar que el DOM esté disponible.
2. *Scroll*
 - Elemento afectado: *window*
 - Función: detecta cuándo el usuario hace *scroll*. En este caso, permite ocultar o mostrar el botón dependiendo de la posición del *scroll*.
3. *Click*
 - Elemento afectado: el botón creado
 - Función: Al hacer clic, ejecuta un *scroll* animado hacia el tope de la página.

Efecto en la aplicación



CLASIFICACIÓN

1	Estrella Coja	33
2	Equipo 1	27
3	Equipo 2	24
4	Equipo 3	22
5	Equipo 4	18
6	Equipo 5	15
7	Equipo 6	10

ÚLTIMOS RESULTADOS



[↑ Volver arriba](#)

9.1.2: Clasificación: Interacción dinámica con las filas.

Este efecto consiste en añadir una interacción dinámica a las filas de una tabla aplicando efectos visuales al pasar el cursor sobre ellas y mostrando un mensaje emergente (tooltip) con información detallada al hacer doble clic.

Dicho efecto se localiza en la página “clasificacion.html” y el código JavaScript es el siguiente:

```

const filas = tbody.querySelectorAll("tr");

filas.forEach(fila => {
    fila.addEventListener("mouseover", function () {
        this.style.transform = "scale(1.05)";
        this.style.transition = "all 0.3s ease-in-out";
    });

    fila.addEventListener("mouseout", function () {
        this.style.transform = "scale(1)";
    });

    fila.addEventListener("dblclick", function () {
        // Elimina cualquier tooltip abierto
        document.querySelectorAll(".tooltip-info").forEach(t => t.remove());

        // Luego crea el nuevo tooltip
        let tooltip = document.createElement("div");
        tooltip.classList.add("tooltip-info");

        // Obtener el contenido de la fila (<td>)
        let celdas = this.getElementsByTagName("td");

        // Crea un texto con toda la información de la fila
        let texto = "Detalles: ";
        for (let j = 0; j < celdas.length; j++) {
            texto += celdas[j].innerText + " | ";
        }

        tooltip.innerText = texto;           //Inserta el texto en el tooltip
        tooltip.style.position = "absolute"; // Estilos al tooltip
        tooltip.style.background = "#000";
        tooltip.style.color = "white";
        tooltip.style.padding = "5px";
        tooltip.style.borderRadius = "5px";
        tooltip.style.fontSize = "12px";
        tooltip.style.top = "10px";
        tooltip.style.left = "50%";
        tooltip.style.transform = "translateX(-50%)";
        tooltip.style.zIndex = "1000";
        tooltip.style.whiteSpace = "nowrap";

        this.style.position = "relative";
        this.appendChild(tooltip);

        // Eliminar automáticamente el tooltip después de 3 segundos
        setTimeout(() => {
            tooltip.remove();
        }, 3000);
    });
});
});

```

Análisis por partes

1. Selección de todas las filas de la tabla

```
const filas = tbody.querySelectorAll("tr");
```

Selecciona todas las filas <tr> dentro del elemento <tbody> de la tabla. El NodeList generado con todas las coincidencias se guarda en la constante filas.

2. Efecto de zoom al pasar el cursor

```

fila.addEventListener("mouseover", function () {
    this.style.transform = "scale(1.05)";
    this.style.transition = "all 0.3s ease-in-out";
});
```

- Evento: mouseover. Se ejecuta al pasar el ratón por encima de una fila
- Agranda ligeramente la fila sobre la que está el cursor (5% más grande) y la aplica una transición suave para hacer el zoom.

3. Restauración del tamaño al quitar el cursor

```
fila.addEventListener("mouseout", function () {
  this.style.transform = "scale(1)";
});
```

- Evento mouseout: Se ejecuta cuando el ratón sale de la fila.
- Es estilo transform: scale(1) restaura el tamaño original.

4. Etiqueta informativa al hacer doble clic

```
fila.addEventListener("dblclick", function () {
  // Elimina cualquier tooltip abierto
```

- Evento dblclick: Se ejecuta al hacer doble clic sobre una fila.
- Desencadena una serie de acciones que mostrarán un pequeño cartel con la información de esa fila.

A. Eliminar tooltips anteriores

```
// Elimina cualquier tooltip abierto
document.querySelectorAll(".tooltip-info").forEach(t => t.remove());
```

Se eliminan con remove todos los tooltips anteriores para que no haya varios activos a la vez.

B. Crear un nuevo div como cartel

```
// Luego crea el nuevo tooltip
let tooltip = document.createElement("div");
tooltip.classList.add("tooltip-info");
```

Se crea dinámicamente un div y se le asigna la clase tooltip-info para estilos CSS

C. Extrae el contenido de las celdas

```
// Crea un texto con toda la información de la fila
let texto = "Detalles: ";
for (let j = 0; j < celdas.length; j++) {
  texto += celdas[j].innerText + " | ";
}
```

Se accede a todas las celdas de la fila y se genera un texto que concatena el contenido de cada celda separado por barras.

D. Aplica estilos y posiciones al cartel

```
tooltip.innerText = texto;
tooltip.style.position = "absolute";
tooltip.style.background = "#000";
tooltip.style.color = "white";
tooltip.style.padding = "5px";
tooltip.style.borderRadius = "5px";
tooltip.style.fontSize = "12px";
tooltip.style.top = "10px";
tooltip.style.left = "50%";
tooltip.style.transform = "translateX(-50%)";
tooltip.style.zIndex = "1000";
tooltip.style.whiteSpace = "nowrap";
```

Se personaliza el tooltip y se posiciona de forma absoluta centrado horizontalmente sobre la fila.

E. Inserta el cartel en la fila

```
this.style.position = "relative";
this.appendChild(tooltip);
```

Se asegura que la fila ten position:relative para que el div se posicione correctamente dentro de ella. Luego se añade como hijo de la fila clicada.

F. Elimina el cartel al pasar 3 segundos

```
setTimeout(() => {
  tooltip.remove();
}, 3000);
```

Al pasar 3 segundos, se elimina el tooltip automáticamente.

Métodos de acceso al DOM

1. *remove*: Elimina un nodo del DOM, este caso todos los tooltips que haya
2. *getElementsByName*: Selecciona todos los elementos con una determinada etiqueta. En este caso selecciona los <td>
3. *innerText* : Modifica el contenido visible del elemento, en este caso el texto que se concatena en la etiqueta.
4. *add*: añade una o más clases CSS a un elemento, en este caso se añade la clase “tooltip-info”-
5. *querySelectorAll*: Selecciona todos los elementos del DOM que coincidan con un selector CSS. En este caso selecciona todas las <tr>

Eventos utilizados

1. *mouseover*

- Elemento afectado: *cada fila*
 - Función: al pasar el ratón sobre una fila se aplica un efecto de zoom visual
2. *mouseout*
- Elemento afectado: *cada fila*
 - Función: restaura el tamaño original al retirar el cursor
3. *dblclick*
- Elemento afectado: cada fila
 - Función: Borra tooltips anteriores, crea e inserta un nuevo tooltip.

Efecto en la aplicación

- Página sin efecto

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+18	28-10	32
2	Equipo 1	14	9	3	2	+13	25-12	30
3	Equipo 2	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo 3	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo 4	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo 5	14	7	3	2	+4	18-14	24

- Efecto zoom

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+18	28-10	32
2	Equipo 1	14	9	3	2	+13	25-12	30
3	Equipo 2	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo 3	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo 4	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo 5	14	7	3	2	+4	18-14	24

- Generación del tooltip

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+18	28-10	32
2	Equipo 1	14	Detalles: 2 Equipo 1 14 9 3 2 +13 25-12 30				+13	25-12
3	Equipo 2	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo 3	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo 4	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo 5	14	7	3	2	+4	18-14	24

9.2: Uso de jQuery y JES6:

9.2.1: jQuery - Plantilla:

Este fragmento de código jQuery aplica una interacción visual a elementos con clase jugador, mostrando dinámicamente un bloque oculto de estadísticas cuando el usuario pasa el cursor por encima, y ocultándolo al retirarlo.

El efecto aplicado con jQuery se encuentra en el fichero plantilla.html y el código JavaScript asociado es el siguiente:

```
<script>
$(document).ready(function () {
    $(".jugador").hover(
        function () {
            $(this).find(".stats").stop(true, true).slideDown(300);
        },
        function () {
            $(this).find(".stats").stop(true, true).slideUp(300);
        }
    );
}</script>
```

Análisis por partes

1. `$(document).ready(function () { ... });`

Espera a que el DOM esté completamente cargado antes de ejecutar cualquier código. Esto evita errores al intentar acceder a elementos que aún no han sido añadidos.

2. `$(".jugador").hover(function() {...}, function(){...});`

Selecciona todos los elementos con la clase .jugador. Aplica el método `hover()` para detectar dos eventos:

- Cuando el ratón entra en el elemento
- Cuando el ratón sale del elemento

3. `$(this).find(".stats").stop(true, true).slideDown(300);`

- `$(this)`: hace referencia al elemento .jugador actual
- `.find(".stats")`: busca un elemento hijo con la clase .stats dentro de .jugador.
- `.stop(true,true)`: detiene animaciones previas para evitar efectos acumulados o retrasos.

- `.slideDown(300)`: muestra el .stats con una animación de deslizamiento hacia abajo durante 300 milisegundos.
4. `$(this).find(".stats").stop(true, true).slideUp(300);`
- Es el comportamiento inverso:
 - Se detiene la animación previa.
 - Se oculta el bloque .stats con una animación hacia arriba.

Efecto

- Página sin efecto

PLANTILLA

PORTEROS

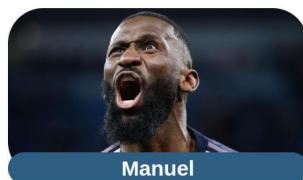


Xurxo

CIERRES



Ángel



Manuel



Andrés

ALAS



- Efecto



9.2.2: JSE6 - Index:

El siguiente fragmento de código implementa una cuenta atrás hasta una fecha determinada empleando funcionalidades introducidas en JavaScript ES6. El presente efecto se sitúa en la página principal de la aplicación web, es decir, en el index.html:

```

<!-- Módulos de JavaScript ES6 -->
<script type="module" src="./Contenido/JS/ES6/main.js"></script>
</main>

Contenido > JS > ES6 > js_countdown.js > ...
1  export const countdown = () => { // Función Arrow
2
3    // Uso de const (ES6)
4    const fecha = new Date("2025-04-20T18:00:00").getTime();
5    const ahora = new Date().getTime();
6    const diff = fecha - ahora;
7
8    if (diff > 0) {
9
10      // Funciones Arrow (ES6)
11      // Uso de let (ES6)
12      // Uso de Math.trunc() -> método del Objeto Math introducido en ES6
13      let funcionDias = (diferencia) => Math.trunc(diferencia / (1000 * 60 * 60 * 24));
14      let funcionHoras = (diferencia) => Math.trunc((diferencia % (1000 * 60 * 60 * 24)) / (1000 * 60 * 60));
15      let funcionMinutos = (diferencia) => Math.trunc((diferencia % (1000 * 60 * 60)) / (1000 * 60));
16      let funcionSegundos = (diferencia) => Math.trunc((diferencia % (1000 * 60)) / 1000);
17
18      document.getElementById("countdown").innerHTML = `${funcionDias(diff)}d ${funcionHoras(diff)}h ${funcionMinutos(diff)}m ${funcionSegundos(diff)}s`;
19
20    } else {
21      document.getElementById("countdown").innerHTML = "El partido ha comenzado!";
22    }
23  };

```

Análisis por partes

1. Uso de const y let

- **Const:** define constantes (fecha, ahora, diff) cuyo valor no se modificará durante la ejecución de la función
- **Let:** se usa para definir funciones arrow a variables.

Ambas funcionalidades se introducen en ES6 reemplazando el uso de *var*.

2. Funciones Arrow

```
// uso de Math.trunc() - método del objeto Math introducido en ES6
let funcionDias = (diferencia) => Math.trunc(diferencia / (1000 * 60 * 60 * 24));
//
```

Las funciones arrow (`=>`) se usan para calcular los días, horas, minutos y segundos a partir de la diferencia entre la fecha actual y fecha objetivo. Esto permitió escribir funciones más breves con sintaxis clara.

3. Uso de *Math.trunc()*

Este método, introducido también en ES6, elimina los decimales de un número entero, truncándolo hacia cero. Aquí se emplea para mostrar los valores de tiempo como números enteros sin redondear.

4. Uso de *Template Literals*

```
document.getElementById("countdown").innerHTML = `${funcionDias(diff)}d ${funcionHoras(diff)}h ${funcionMinutos(diff)}m ${funcionSegundos(diff)}s`;
```

En lugar de concatenar texto con `+`, se usan plantillas literales (template literals) con `(` `)` y `${}` para insertar variables. Esto hace que el código sea más limpio y fácil de mantener.

5. Módulos ES6

```
<!-- Módulos de JavaScript ES6 -->
<script type="module" src="./Contenido/JS/ES6/main.js"></script>
</main>
```

Al usar `type="module"` en el script, se habilita el uso de módulos de JavaScript ES6, lo que permite dividir el código en archivos reutilizables y usar `export/import` para compartir funciones entre archivos:

```
export const countdown = () => {
```

Aquí se usa `export` para hacer la función `countdown` disponible en otros archivos

Efecto

The screenshot shows a dark blue header with the club's logo on the left and social media links (Instagram, YouTube, Twitter, Facebook, and Telegram) on the right. Below the header, a large blue box displays the following information:

PRÓXIMO PARTIDO

Martes 15 de Febrero

Quedan: 19d 5h 2m 45s

ESTRELLA COJA vs **C.F. BARAKALDO**

13:30

Polideportivo - USC

CLASIFICACIÓN

ÚLTIMOS RESULTADOS

9.3: Carga de contenido en formato XML y JSON:

9.3.1: Carga de datos con XML:

El siguiente fragmento de JavaScript implementa la carga dinámica de estadísticas de un jugador desde un archivo XML externo, usando AJAX mediante XMLHttpRequest. El objetivo es mostrar automáticamente en una tabla HTML los datos correspondientes al jugador especificado por su id.

Este efecto se encuentra aplicado en cada una de las páginas relativas a los jugadores del club, esto es: Andres.html, Angel.html, Iglesias.html, Javi.html, Liste.html, Manuel.html, Ruben.html, Sergio.html y Xurxo.html.

```

function cargarEstadisticasXML(idJugador, selectorTabla) {
    var xhr = new XMLHttpRequest();
    xhr.open("GET", "../XML/datosXML.xml", true);

    xhr.onload = function () {
        if (xhr.status === 200) {
            var xml = xhr.responseXML;

            var jugador = null;
            for (var i = 0; i < jugadores.length; i++) {
                if (jugadores[i].getAttribute("id") === idJugador) {
                    jugador = jugadores[i];
                    break;
                }
            }
            if (jugador) {
                /* Extracción de todos los datos */
                var partidos = jugador.getElementsByTagName("partidos")[0].textContent;
                var goles = jugador.getElementsByTagName("goles")[0].textContent;
                var asistencias = jugador.getElementsByTagName("asistencias")[0].textContent;
                var rojas = jugador.getElementsByTagName("tarjetas_rojas")[0].textContent;
                var lesiones = jugador.getElementsByTagName("lesiones")[0].textContent;
                var pases = jugador.getElementsByTagName("pases")[0].textContent;
                var amarillas = jugador.getElementsByTagName("amarillas")[0].textContent;
                var centros = jugador.getElementsByTagName("centros")[0].textContent;

                var tablaHTML = `
                    <tr><th>Partidos</th><th>${partidos}</th><th>Tarjetas Rojas</th><th>${rojas}</th></tr>
                    <tr><th>Goles</th><th>${goles}</th><th>Lesiones</th><th>${lesiones}</th></tr>
                    <tr><th>Asistencias</th><th>${asistencias}</th><th>Pases</th><th>${pases}</th></tr>
                    <tr><th>Tarjetas Amarillas</th><th>${amarillas}</th><th>Centros</th><th>${centros}</th></tr>
                `;

                document.querySelector(selectorTabla).innerHTML = tablaHTML;
            }
        }
    };
    xhr.send();
}

```

Análisis por partes

1. Cargar el script

```

<script>
    window.onload = function () {
        cargarEstadisticasXML("ruben", ".tabla table");
    };
</script>

```

Usa el evento `window.onload`, que espera a que toda la página esté completamente cargada. Después llama a la función `cargarEstadisticasXML()`, pasándole dos argumentos:

- El id del jugador (para acceder a sus datos en el XML)
- El selector CSS del elemento donde se insertarán los datos

2. Función `cargarEstadisticasXML()`

```

function cargarEstadisticasXML(idJugador, selectorTabla) {

```

Esta función es la que encapsula todo el proceso de cargar, procesar y mostrar los datos desde el XML. Permite reutilización con todos los jugadores.

2.1. Creación del objeto AJAX

```
var xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open("GET", "../XML/datosXML.xml", true);
```

Se crea un objeto XMLHttpRequest para hacer una petición HTTP tipo GET al archivo XML que contiene los datos. El parámetro true indica que la petición es asíncrona, por lo que no bloquea la página.

2.2. Recepción y comprobación de la respuesta

```
xhr.onload = function () {
    if (xhr.status === 200) {
```

Esta función se ejecuta cuando la respuesta se recibe correctamente. Comprueba que el servidor haya respondido con éxito (status 200, que se corresponde con “OK”)

2.3. Acceso al contenido del archivo XML

```
var xml = xhr.responseXML;
var jugadores = xml.getElementsByTagName("jugador");
```

Xhr.responseXML devuelve el archivo como un documento DOM XML, por lo que se puede acceder a él. De hecho, se seleccionan todos los nodos <jugador>, que representan a cada jugador del archivo.

2.4. Búsqueda del jugador por id

```
var jugador = null;
for (var i = 0; i < jugadores.length; i++) {
    if (jugadores[i].getAttribute("id") === idJugador) {
        jugador = jugadores[i];
        break;
    }
}
```

Se recorre la lista de jugadores y se compara el atributo id con el nombre recibido como parámetro. Cuando se encuentra el jugador, se guarda su nodo.

2.5. Extracción de datos del XML

```

    / Extracción de todos los datos /
var partidos = jugador.getElementsByTagName("partidos")[0].textContent;
var goles = jugador.getElementsByTagName("goles")[0].textContent;
var asistencias = jugador.getElementsByTagName("asistencias")[0].textContent;
var rojas = jugador.getElementsByTagName("tarjetas_rojas")[0].textContent;
var lesiones = jugador.getElementsByTagName("lesiones")[0].textContent;
var pases = jugador.getElementsByTagName("pases")[0].textContent;
var amarillas = jugador.getElementsByTagName("amarillas")[0].textContent;
var centros = jugador.getElementsByTagName("centros")[0].textContent;

```

Se extraen los contenidos de etiquetas como del XML como <partido>, <goles>, <asistencias>... Con `textContent` devolvemos el valor de texto contenido en cada nodo.

2.6. Inserción dinámica en el HTML

```

var tablaHTML = `

<tr><th>Partidos</th><th>${partidos}</th><th>Tarjetas Rojas</th><th>${rojas}</th></tr>
<tr><th>Goles</th><th>${goles}</th><th>Lesiones</th><th>${lesiones}</th></tr>
<tr><th>Asistencias</th><th>${asistencias}</th><th>Pases</th><th>${pases}</th></tr>
<tr><th>Tarjetas Amarillas</th><th>${amarillas}</th><th>Centros</th><th>${centros}</th></tr>
`;

document.querySelector(selectorTabla).innerHTML = tablaHTML;

```

Finalmente, se construye una tabla HTML con los datos extraídos y luego se inyecta directamente en la tabla del HTML indicada por el selector que se había pasado como argumento.

Efecto



Andrés Pensado

Andrés es sinónimo de solidez y disciplina táctica. Con una gran lectura del juego y capacidad defensiva, es el encargado de dar equilibrio al equipo. Siempre bien posicionado, su inteligencia en la cancha lo convierte en un futbolista clave en las transiciones.

Fecha de Nacimiento: 11/09/2004 Altura: 188 cm Peso: 65 kg

Partidos	25	Tarjetas Rojas	1
Goles	8	Lesiones	1
Asistencias	12	Pases	180
Tarjetas Amarillas	2	Centros	95



La tabla remarcada en rojo es la que se carga dinámicamente con XML.

9.3.2: Carga de datos con JSON:

Por último, este fragmento de JavaScript implementa la carga dinámica de datos desde un archivo JSON usando la API Fetch. El objetivo es generar automáticamente una tabla de clasificación en función de los datos contenidos en el archivo clasificacion.json, dándole estilo y resaltando ciertas filas según las condiciones específicas.

Este efecto se encuentra accesible en el fichero clasificacion.html, dado que se pretende cargar toda la información de la clasificación con JSON de manera automática.

```
function cargaJSON() {
    fetch('JSON/clasificacion.json')
        .then(r => r.json())
        .then(data => {
            // Construcción de la tabla
            const tbody = document.getElementById('clasificacionBody');
            let tablaHTML = '';

            data.clasificacion.forEach(equipo => [
                //Se distingue el tipo de equipo en base a su posición en la tabla
                let claseFila = '';
                if (equipo.posicion <= 2) {
                    claseFila = 'primeros';
                } else if (equipo.posicion <= 4) {
                    claseFila = 'segundos';
                } else if (equipo.posicion >= data.clasificacion.length - 1) {
                    claseFila = 'ultimos';
                }

                //Distinguimos al equipo 'Estrella Coja' en la tabla
                let estilo = '';
                if (equipo.equipo === 'Estrella Coja') {
                    estilo = 'font-weight: bold; background-color: #e0f7fa;';
                }

                // Añade una fila <tr> con los datos del equipo
                tablaHTML += `
                    <tr class="${claseFila}" style="${estilo}">
                        <td>${equipo.posicion}</td>
                        <td>${equipo.equipo}</td>
                        <td>${equipo.j}</td>
                        <td>${equipo.g}</td>
                        <td>${equipo.e}</td>
                        <td>${equipo.p}</td>
                        <td>${equipo.dg > 0 ? '+' + equipo.dg : equipo.dg}</td>
                        <td>${equipo.gfgc}</td>
                        <td>${equipo.pts}</td>
                    </tr>
                `;
            ]);
            // Inserta en la tabla
            tbody.innerHTML = tablaHTML;
        });
}
```

Análisis por partes

1. Carga del archivo JSON con fetch()

```
fetch('JSON/clasificacion.json')
    .then(r => r.json())
    .then(data => {
```

fetch() realiza una petición HTTP GET al archivo clasificacion.json.
.then(r => r.json()) convierte la respuesta recibida en un objeto JavaScript usando el método .json()

2. Procesamiento del contenido del JSON

```
.then(data => {
```

Una vez transformado el archivo en un objeto, se accede a los datos de la propiedad data.clasificacion, que contiene un array de objetos con los equipos y sus estadísticas.

3. Inicialización de variables

```
// Construcción de la tabla
const tbody = document.getElementById('clasificacionBody');
let tablaHTML = '';
```

Se localiza el elemento <tbody> donde se insertarán las filas de la tabla (id="clasificacionBody"). Se inicializa una cadena vacía para ir construyendo las filas HTML dinámicamente.

4. Recorrido de los equipos

```
data.clasificacion.forEach(eqipo => {
    //Se distingue el tipo de equipo en base a su posición en la tabla
    let claseFila = '';
```

Se recorre el array de equipos y, para cada uno, se construye una fila con sus estadísticas.

5. Aplicación de clases condicionales

```
let claseFila = '';
if (equipo.posicion <= 2) {
    claseFila = 'primeros';
} else if (equipo.posicion <= 4) {
    claseFila = 'segundos';
} else if (equipo.posicion >= data.clasificacion.length - 1) {
    claseFila = 'ultimos';
}
```

Según la posición del equipo:

- Se asigna la clase “primeros” a los dos primeros, que pinta el fondo de la celda en verde.
- “segundos” a los puestos 3 y 4, que le da un color amarillo al fondo de estas dos filas.
- “ultimos” al penúltimo y al último, dándole un fondo rojo.

Con esto resaltamos filas con diferentes estilos CSS.

6. Resaltado de un equipo concreto

```
//Distinguimos al equipo 'Estrella Coja' en la tabla
let estilo = '';
if (equipo.equipo === 'Estrella Coja') {
    estilo = 'font-weight: bold; background-color: #e0f7fa;';
}
```

Para nuestro equipo, Estrella Coja, le aplicamos un estilo especial de línea para destacarlo visualmente del resto.

7. Generación del HTML de la tabla

```
// Añade una fila <tr> con los datos del equipo
tablaHTML += `
<tr class="${claseFila}" style="${estilo}">
<td>${equipo.posicion}</td>
<td>${equipo.equipo}</td>
<td>${equipo.j}</td>
<td>${equipo.g}</td>
<td>${equipo.e}</td>
<td>${equipo.p}</td>
<td>${equipo.dg} > 0 ? '+' + equipo.dg : equipo.dg}</td>
<td>${equipo.gfgc}</td>
<td>${equipo.pts}</td>
</tr>
```

Se añade una nueva fila con los datos del equipo concatenando cadenas.

Se aplica la clase y estilo definidos en los pasos anteriores. Se representa toda la información: partidos jugados (J), ganados (G), empatados (E), perdidos (P), diferencia de goles (dg), goles a favor y en contra (gfgc) y puntos (pts).

8. Inserción den el DOM

```
// Inserta en la tabla
tbody.innerHTML = tablaHTML;
```

Finalmente, se inserta el contenido generado dentro del <tbody> de la tabla del HTML, mostrando la clasificación completa en la página.

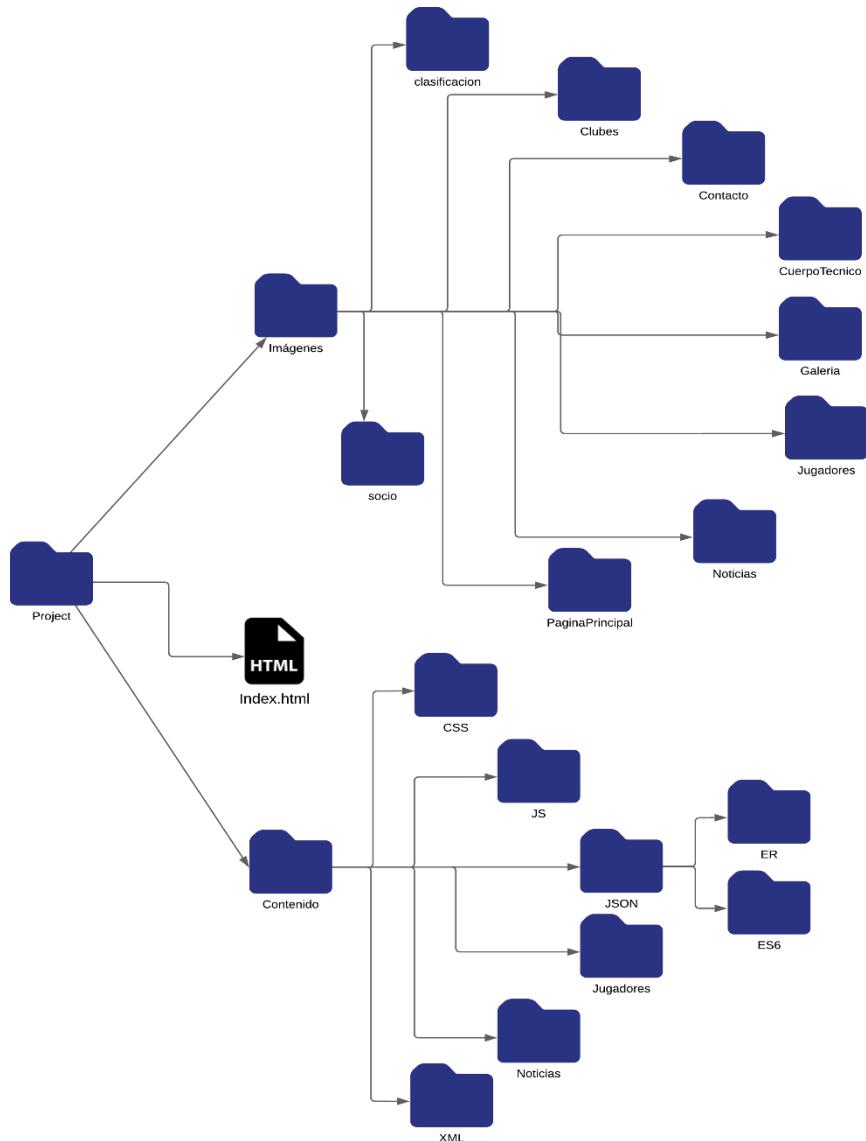
Efecto

Se cargan los datos, con JSON y API Fetch, que están en las filas rodeadas en rojo dentro de la tabla de clasificación.

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+18	28-10	32
2	Equipo 1	14	9	3	2	+13	25-12	30
3	Equipo 2	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo 3	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo 4	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo 5	14	7	3	2	+4	18-14	24
7	Equipo 6	14	6	4	4	+4	22-18	22
8	Equipo 7	14	5	5	4	+1	19-18	20
9	Equipo 8	14	5	3	6	-2	17-19	18
10	Equipo 9	14	4	4	6	-4	16-20	16
11	Equipo 10	14	4	2	8	-8	14-22	14
12	Equipo 11	14	3	3	8	-11	12-23	12
13	Equipo 12	14	2	4	8	-14	11-25	10
14	Equipo 13	14	1	3	10	-18	9-27	6

10. Estructura de ficheros final

La estructura de los ficheros requeridos para este proyecto viene plasmada en las siguientes imágenes.

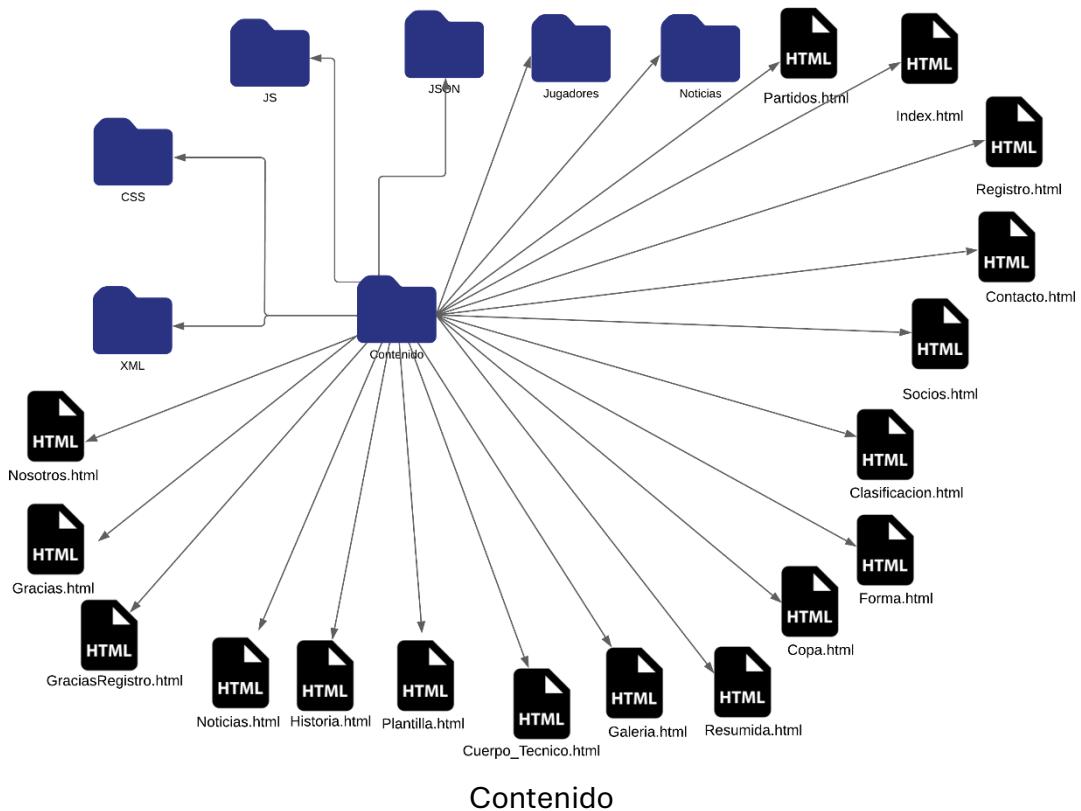


Estructura de ficheros

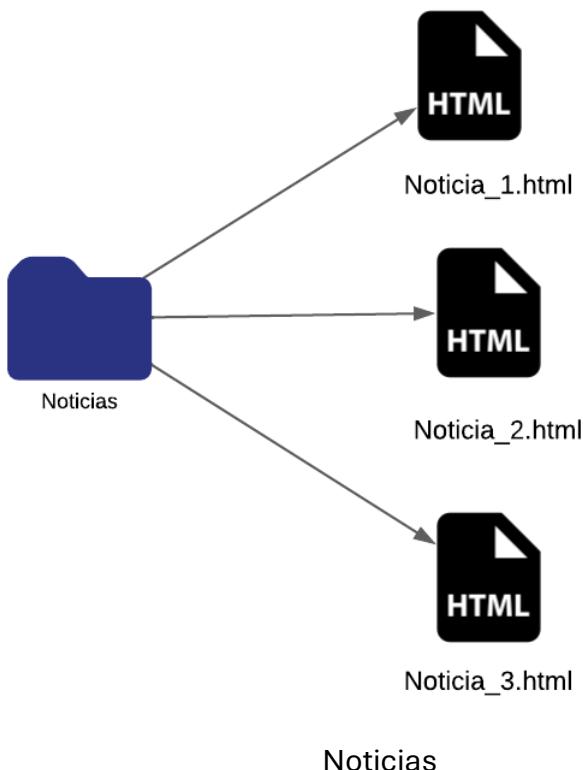
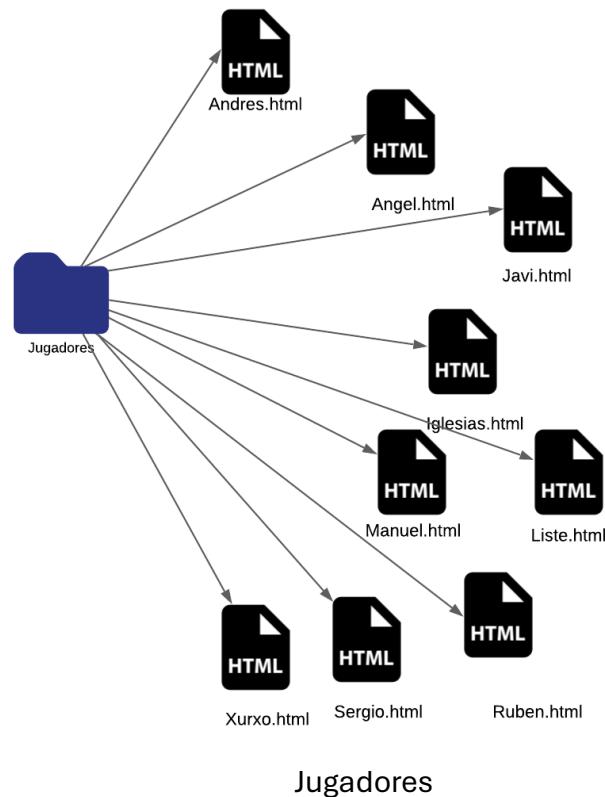
Como se puede observar, tendremos una carpeta principal denominada **Project**, que contendrá a otras dos carpetas, dedicadas al **Contenido** de la página web con todos los ficheros desarrollados durante la práctica y las **Imagenes** que se requieren para el sitio. La carpeta de Project también contendrá el documento HTML que se corresponde con la página principal, junto con un fichero PDF que se corresponde a la **Documentación**.

En la carpeta de **Contenido** estarán todos los ficheros HTML requeridos para las páginas del proyecto junto con dos carpetas, **Jugadores** y **Noticias**. Estas incluirán los ficheros HTML correspondientes a las fichas técnicas de los

jugadores del equipo y aquellas noticias publicadas en el sitio. En esta carpeta también se distinguen carpetas para los ficheros **CSS** correspondientes al estilo de cada una de las páginas del sitio, ficheros de datos de tipo **XML** y **JSON**, y todos los ficheros JavaScript (**JS**) que dotan de dinamismo al sitio, donde se distinguen subcarpetas para ficheros donde se emplean expresiones regulares (**ER**) y ficheros donde se emplea **JES6**.

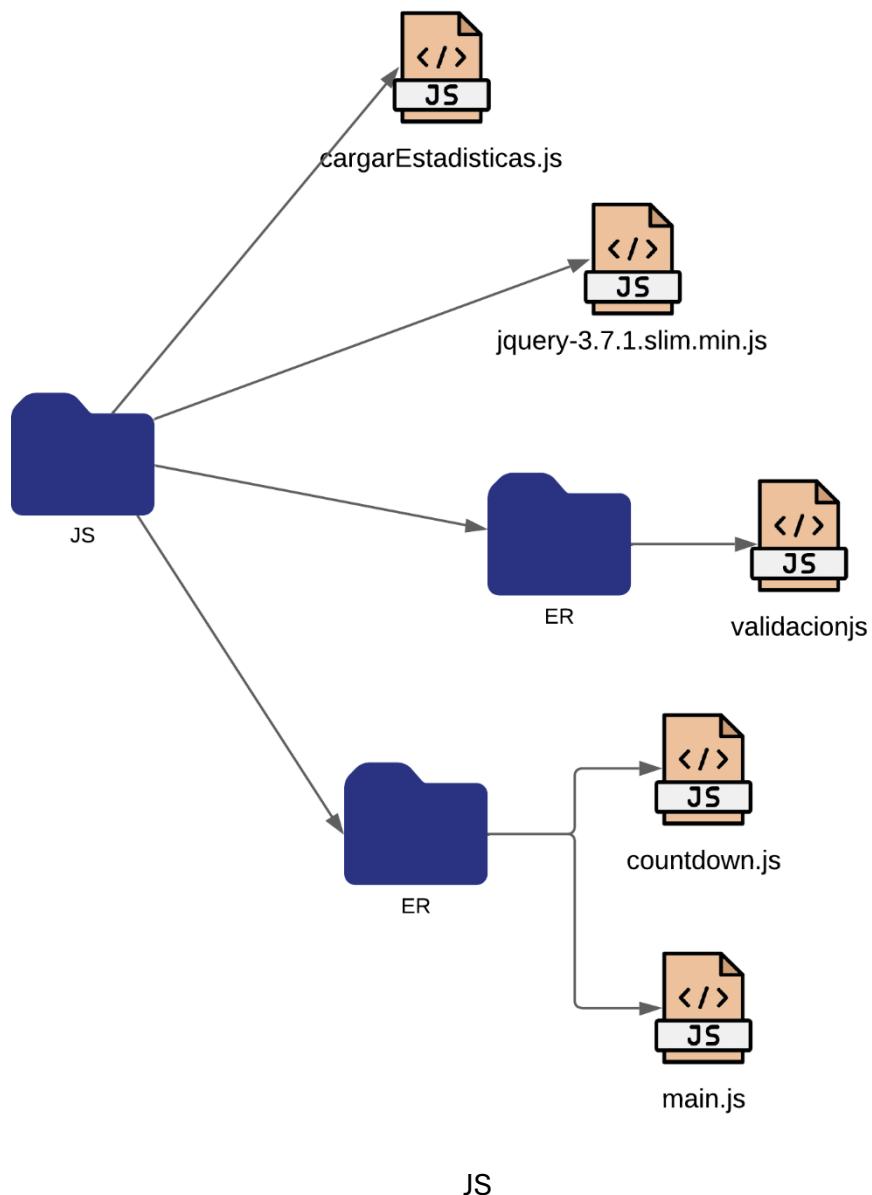


En las siguientes imágenes se pueden ver los ficheros que se encuentran en las carpetas de Jugadores y Noticias. Estos ficheros se corresponden con el código HTML para cada una de las fichas de los jugadores y el contenido de cada una de las noticias relacionadas con el club a las que se puede acceder desde el sitio.

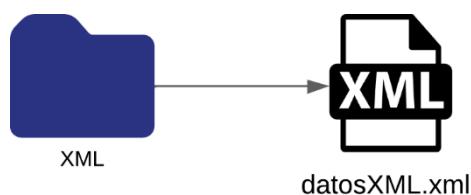


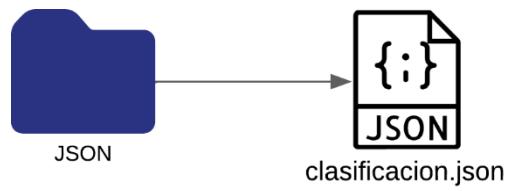
La carpeta **JS** contiene los ficheros requeridos para la carga de estadísticas de los jugadores (**cargarEstadisticas.js**), un comprimido de la versión 3.7.1 de la biblioteca jQuery (**jquery-3.7.1.slim.min.js**), y dos carpetas en las que se encuentran métodos de validación del contenido que se introduce en el formulario de registro (**validación.js**) y el código requerido para representar en la

página principal el contador que indica el tiempo que falta para el próximo partido (**countdown.js** y **main.js**, fichero que invoca a la función ‘countdown’ y la ejecuta).

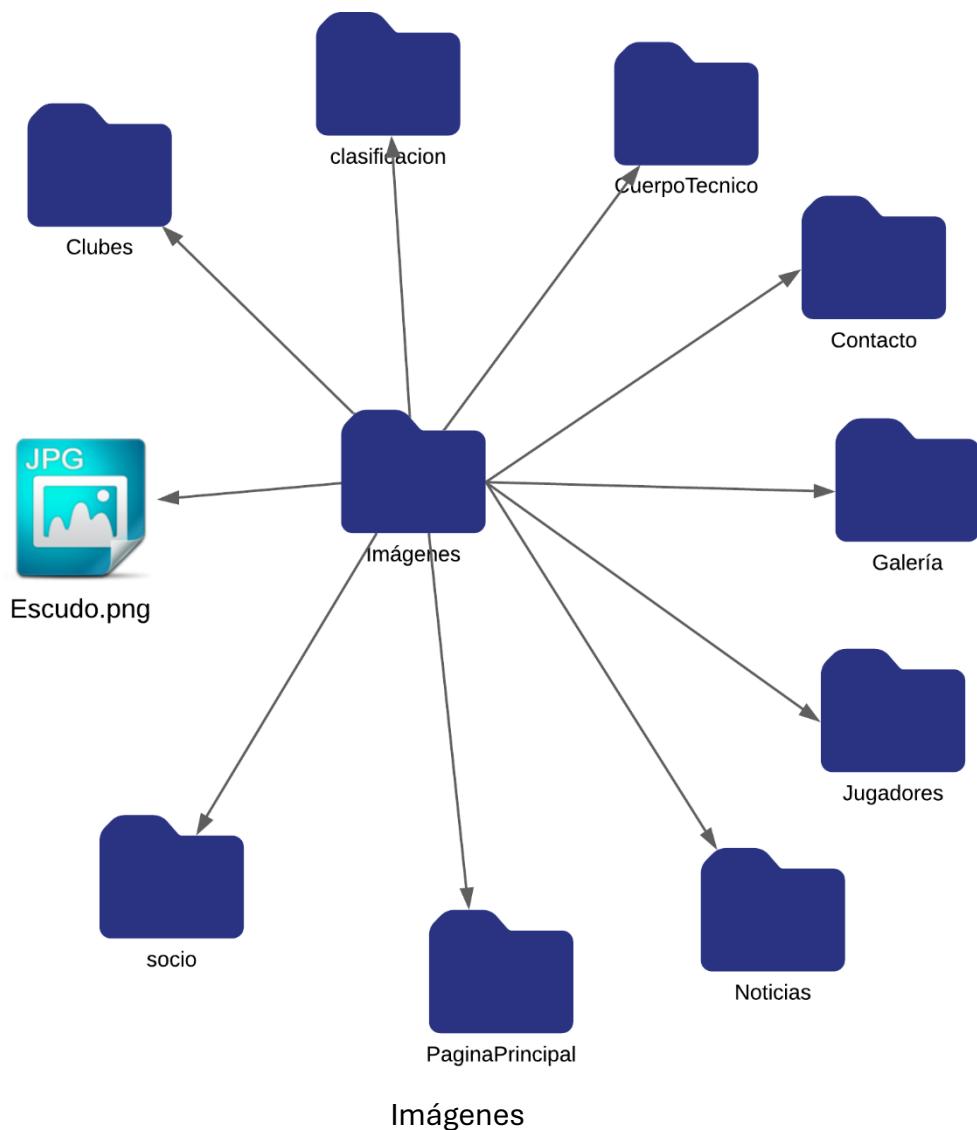


En las carpetas **JSON** y **XML** se disponen de ficheros de datos para la carga de la clasificación actual en la liga 2024/2025 y las estadísticas de los jugadores durante esta temporada, respectivamente. Esta información se cargará en el momento en el que se carguen las respectivas páginas en el navegador.

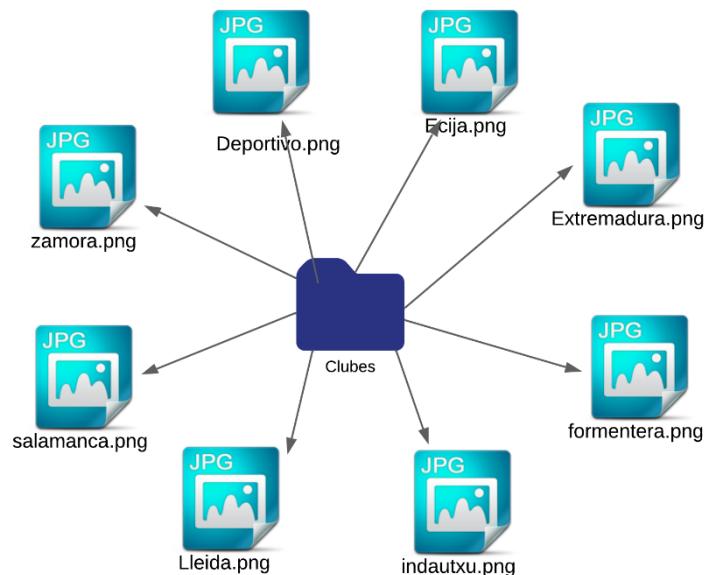




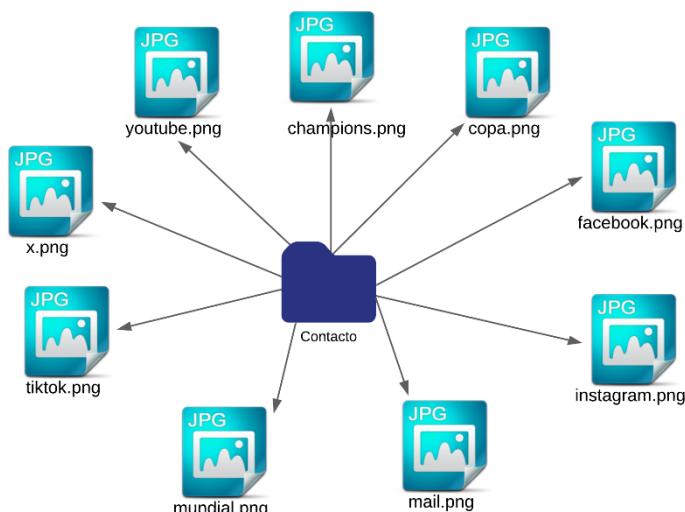
En la carpeta de **Imágenes** encontraremos el logo del equipo, que seguirá un formato PNG, y al igual que sucedía con la carpeta de Contenido, se hará una distinción de las imágenes requeridas para cada una de las noticias y cada una de las fichas de los jugadores, todas ellas en formato JPG. Todas estas imágenes se agrupan en una carpeta correspondiente al html en el que figuran, por lo que habrá una carpeta por cada fichero HTML que contenga imágenes.



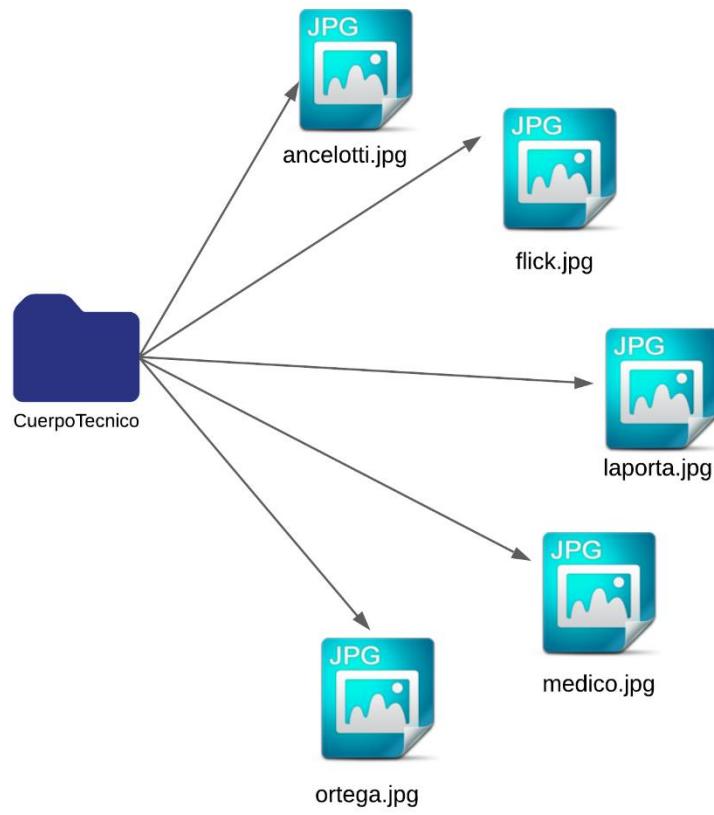
En las siguientes imágenes se desglosa el contenido de cada una de las carpetas asociadas a las distintas páginas del sitio.



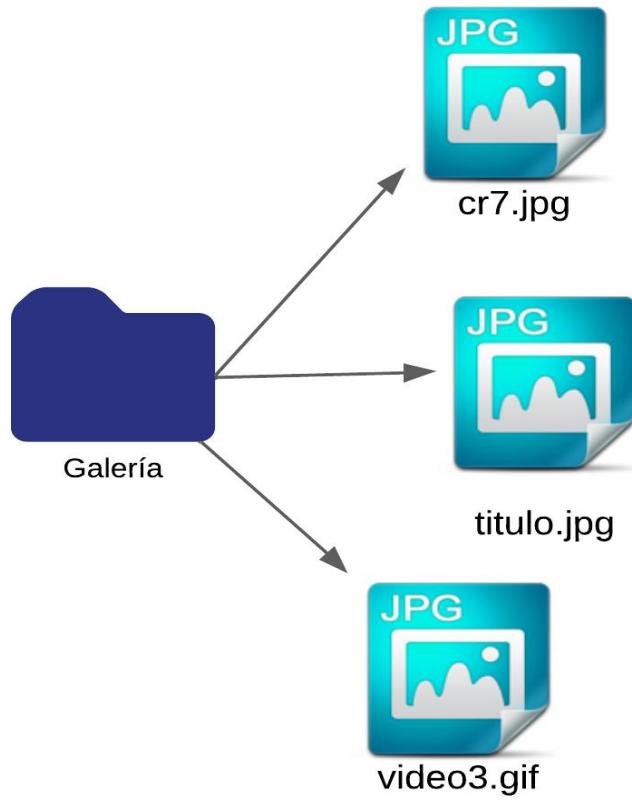
Clubes



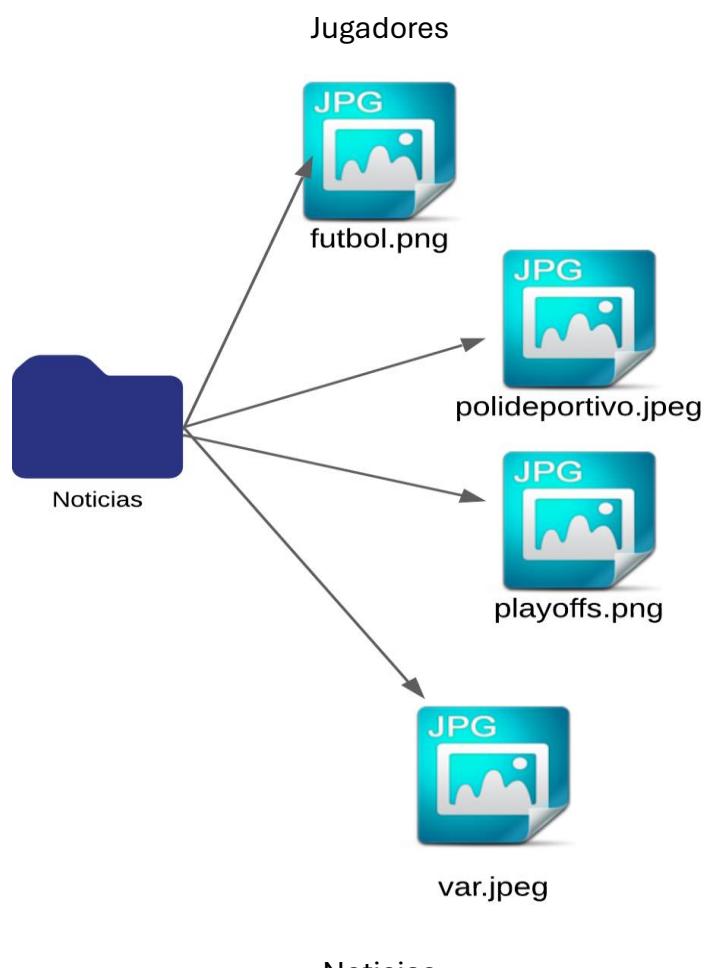
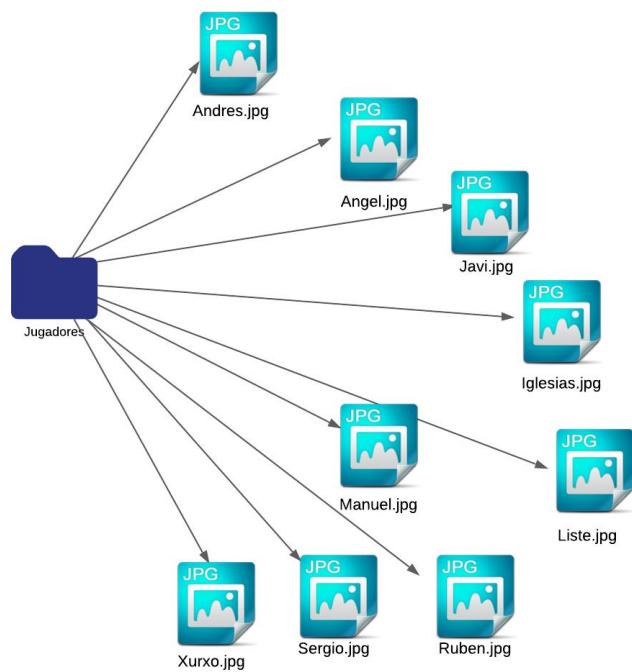
Contacto



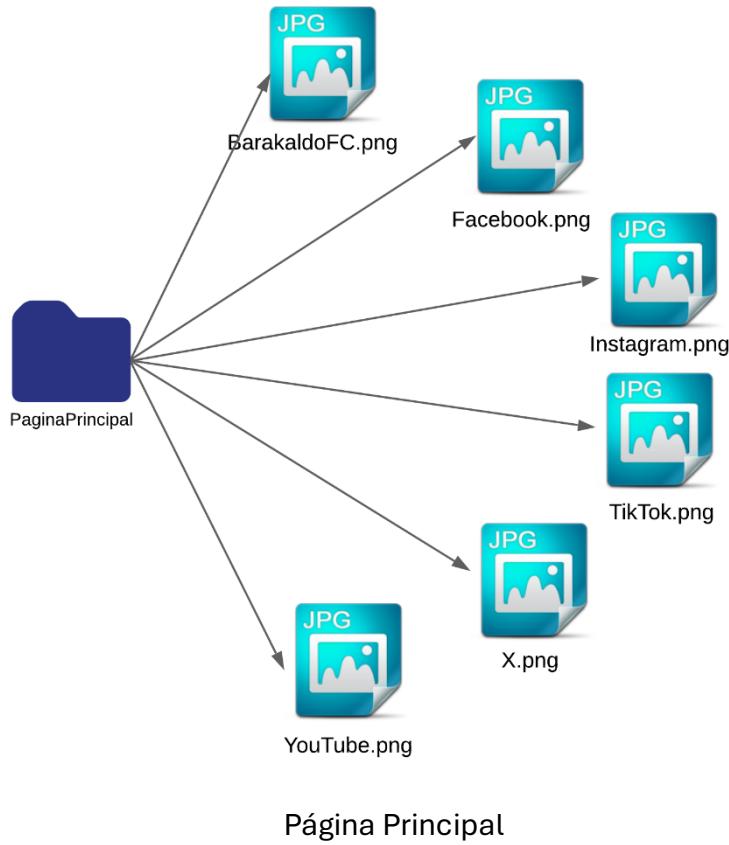
Cuerpo Técnico



Galería



Noticias



11. Registro de Cambios

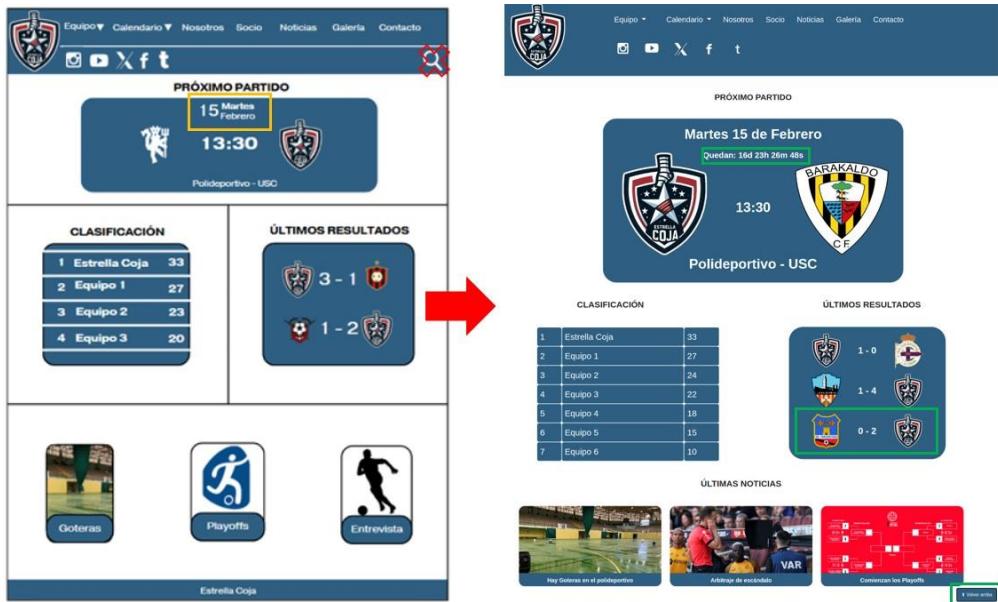
Para las imágenes que se adjuntan, los elementos marcados en rojo son elementos que se han eliminado, los que están marcados en naranja es que han sufrido una modificación y los verdes son los resultados finales.

1. Página Principal

- 1.1. *Nuevas funcionalidades:*
 - 1.1.1. Se añadió un contador regresivo en la sección “Próximo Partido” para mostrar el tiempo restante hasta el evento (formato: días, horas, minutos, segundos).
 - 1.1.2. Se agregó un botón “Volver arriba” en la parte inferior derecha de la página para mejorar la navegación en dispositivos móviles y pantallas largas.
- 1.2. *Mejoras:*
 - 1.2.1. Se actualizó el formato de la fecha en la sección “Próximo Partido” para mayor claridad.
 - 1.2.2. Se amplió el número de resultados mostrados en la sección “Últimos resultados” (de 2 a 3 partidos).
- 1.3. *Eliminaciones:*

1.3.1. Se eliminó el icono de la lupa para búsquedas en la barra de navegación superior para poder priorizar otras funcionalidades. Este cambio se mantiene para todas las páginas.

1.3.2. Se eliminaron las líneas que separaban las diferentes secciones de la página principal.



2. Clasificación

2.1. Nuevas funcionalidades:

2.1.1. Se añadió un efecto JavaScript en la sección de clasificación: al pasar el ratón en una fila de la tabla, esta aumenta de tamaño y muestra un tooltip con información al hacer doble clic

2.2. Mejoras:

2.2.1. El botón para alternar entre los tipos de clasificación (“Resumida”, “Completa”, “Forma) ahora está centrado y ocupa un mayor ancho para mejorar su visibilidad. Además, el color azul del botón se debe a un efecto hover, por lo que al quitar el cursor de él se mantendrá en blanco como los botones adyacentes.

Liga 2024/25

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+16	28-10	32
2	Equipo	14	9	3	2	+13	25-12	30
3	Equipo	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo	14	7	3	2	+4	18-14	24
7	Equipo	14	6	4	4	+4	22-18	22
8	Equipo	14	5	5	4	+1	19-18	20
9	Equipo	14	5	3	6	-2	17-19	18
10	Equipo	14	4	4	6	-4	16-20	16
11	Equipo	14	4	2	8	-4	14-22	14
12	Equipo	14	3	3	8	-11	12-23	12
13	Equipo	14	2	4	8	-14	11-29	10
14	Equipo	14	1	3	10	-18	9-27	8

Completa Resumida Forma

#	Equipo	J	G	E	P	DG	+/-	Pts
1	Estrella Coja	14	10	2	2	+16	28-10	32
2	Equipo 1	14	9	3	2	+13	25-12	30
3	Equipo 2	14	9	2	2	+10	24-14	29
4	Equipo 3	14	8	3	3	+8	23-15	27
5	Equipo 4	14	7	5	3	+8	20-12	26
6	Equipo 5	14	7	3	2	+4	18-14	24
7	Equipo 6	14	6	4	4	+4	22-18	22
8	Equipo 7	14	5	5	4	+1	19-18	20
11	Equipo 10	14	4	2	8	-8	14-22	14
12	Equipo 11	14	3	3	8	-11	12-23	12
13	Equipo 12	14	Desp: 11 Baja: 12 14 2 4 8 14 12 25 13			-14	11-25	10
14	Equipo 13	14	1	3	10	-19	9-27	8

Completa Resumida Forma

Estrella Coja

3. Noticias

3.1. Mejoras

3.1.1. Se ha cambiado la disposición de las noticias para mejorar su apariencia y visibilidad. Los títulos tendrán un efecto de hover y cuando se pase con el ratón el título se cambiará de color a azul y la sección de la noticia se elevará levemente para evidenciar que se está seleccionando. Además, se ha incluido un fondo de un gris claro para diferenciar las noticias.

ÚLTIMAS NOTICIAS

	Gotoras en el Pabellón Las dificultades meteorológicas causan estragos en el polideportivo provocando unas goteras que aplazan toda la jornada 2.
	Comienzan los PlayOffs La Liga - USC este próximo 1 de febrero dará comienzo a los playoffs de la liga para ascensos y descensos.
	Diego Liste: "Arbitraje de escándalo" El jugador de Estrella Coja carga contra el arbitraje ejercido este pasado lunes 3 de febrero frente al club Matalobos. El jugador recalca que el nivel es "pésimo".

ÚLTIMAS NOTICIAS

	Gotoras en el pabellón Las dificultades meteorológicas causan estragos en el polideportivo provocando unas goteras que aplazan toda la jornada 2.
	Comienzan los PlayOffs La Liga - USC este próximo 1 de febrero dará comienzo a los playoffs de la liga para ascensos y descensos.
	Diego Liste: "Arbitraje de escándalo" El jugador de Estrella Coja carga contra el arbitraje ejercido este pasado lunes 3 de febrero frente al club Matalobos. El jugador recalca que el nivel es pésimo.

Completa Resumida Forma

Estrella Coja

4. Noticias & Nosotros

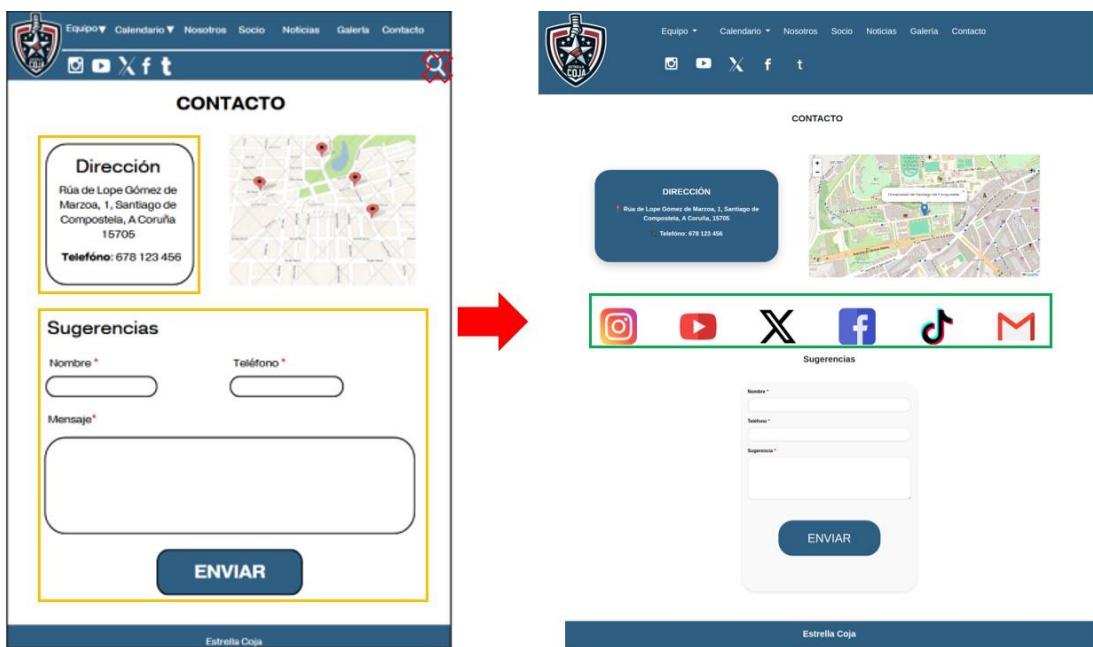
4.1. Nuevas funcionalidades:

4.1.1. Se han añadido 6 iconos interactivos, entre la zona de contacto y el buzón de sugerencias, para acceder a los perfiles sociales del club

4.2. Mejoras:

4.2.1. El cuadro de texto que contiene datos como la dirección y el teléfono para ponerse en contacto ha cambiado su color de fondo para dar juego con la página. Además, se han añadido dos emoticonos que no estaban previstos originalmente. Este cambio también se ha aplicado en la página Nosotros, en concreto, en la descripción del club.

4.2.2. Se ha organizado de manera más limpia el buzón de sugerencias. Se ha centrado y agrupado en un cuadro de fondo gris para darle más armonía a la página.



Sobre Nosotros

DATOS DEL CLUB

Fundación: 13 enero 2022
Presidente: Florentino Pérez
Junta Directiva: Nombre de la Junta
Galería: [consulta aquí la galería](#)
Noticias: [consulta aquí las noticias](#)
Número de socios: 318

PALMARÉS

Liga - USC	2
Copa - USC	1
Copa Interuniversitaria	1

Sobre Nosotros

DATOS DEL CLUB

Fundación: 13 enero de 2022
Presidente: Florentino Pérez
Junta Directiva: Asamblea de Socios
Galería [consulta aquí la galería del club](#)
Noticias [consulta aquí las noticias del club](#)
Número de socios: 318

PALMARÉS

Liga - USC	2
Copa - USC	1
Interuniversitaria	1

5. Jugador

5.1. Mejoras

- 5.1.1. Se ha cambiado la tipografía del texto que referenciaba a los partido, goles y asistencias de cada jugador, pasándolo de letras mayúsculas a letras minúsculas.
- 5.1.2. Se han añadido líneas internas para construir la tabla de estadísticas de cada jugador.

RUBÉN REY

PARTIDOS GOLES ASISTENCIAS

13	5	8
----	---	---

El jugador gallego es uno de los estandartes del Estrella Coja. Jugador del primer equipo desde la inauguración del club, destaca por su polivalencia y sacrificio.

Fecha Nacimiento: 04/03/2004 Peso: 76 Kg Altura: 183 cm

Partidos:	33	Tarjetas Rojas:	0
Goles:	13	Lesiones:	1
Asistencias:	21	Pases:	231
Tarjetas Amarillas:	3	Centros:	120

Xurxo

PARTIDOS GOLES ASISTENCIAS

13	5	8
----	---	---

El guardián del equipo. Xurxo es un portero seguro bajo palos, con reflejos felinos y un gran dominio del área. Su capacidad para leer el juego y ordenar a la defensa lo hace un líder desde la portería. En los momentos clave, siempre responde con intervenciones decisivas.

Fecha de Nacimiento: 11/09/2004 Altura: 188 cm Peso: 65 kg

Partidos	25	Tarjetas Rojas	1
Goles	8	Lesiones	1
Asistencias	12	Pases	180
Tarjetas Amarillas	2	Centros	95

6. Plantilla

6.1. Nueva funcionalidad

6.1.1. Se ha implementado un efecto JavaScript, previamente comentado, que, al pasar por encima de cada perfil de jugador, muestra unas breves estadísticas de ese jugador.



7. Mensaje de agradecimiento

7.1. Nueva funcionalidad

7.1.1. Se ha implementado un par de páginas HTML para mostrar cuando el usuario cubre satisfactoriamente tanto el buzón de sugerencias como el formulario para darse de alta como socio.

¡Gracias por tu mensaje! 🙌

Hemos recibido tu sugerencia. En breve nos pondremos en contacto si es necesario.

[Volver al inicio](#)

¡Gracias por tu registro! 🙌

Ahora eres socio de Estrella Coja. Disfruta de todas las ventajas.

[Volver al inicio](#)