**Trabajo Final de Práctica**

**Profesor: Sosa Alberto**

**Alumno: Salazar Mauro Gabriel**

**Carrera: Desarrollo de Software 1er Año**

**1-Actividad: Desarrollar una página web de un tema a elegir.**

La temática que termine eligiendo para la página ha sido **Dungeons & Dragons**, conocido también el juego como calabozos y dragones en español. ¿Por qué elegí este juego de rol de mesa como tema? Porque es un hobbie del que suelo disfrutar de forma regular, y por eso lo vi apropiado como material sobre el que hacer la página.

He visto muchas páginas relacionadas a dicho juego o bien de otros juegos similares, por lo que me encontraba mucho más cómodo diseñando esta página que alguna de un tema del que no conozca tanto realmente.

En esta página he implementado los conocimientos que adquirí de tutoriales de html y css que vi por youtube, y el diseño que me parecía que se veía estéticamente atractivo a mis ojos con él entre poco y nada conocimiento que tengo de diseño gráfico.

En la página explico de forma sencilla de que trata Dungeons and Dragons, de una forma bastante introductoria, puesto que repasar y explicar las larguísimas y complicadas reglas del juego llevaría que añadiera aún más partes al trabajo. Me conforme con añadir una cronología, y explicar unos conceptos bases sobre el juego tabletop. Una buena parte del texto lo transcribí de páginas importantes, traducido al español, puesto que estas lo tenían en inglés.

Me asegure de colocar varios hypervinculos a páginas oficiales o famosas que tienen mucho más información detallada al respecto, explicando de forma mucho más extensiva los sistemas del juego.

En cuanto al código, busque sobre semántica de html para guiarme a la hora de armar la página. Construí primero por completo la estructura html del Inicio, una vez terminada pase al css, trabajando los article y el aside primero, luego trabajando el aspecto del header y continuando con el footer. Por último me centre en los retoques, como cambiar las fuentes, el sombreado y checar que no me disgustara en exceso la combinación de colores.

Trabajar la sección de “Sobre el juego” y “Armar un personaje” fue mucho más sencillo una vez que tenía clara la estructura html que usar y que el trabajo css ya estaba prácticamente totalmente completo. Para esta parte no necesité mirar constantemente los tutoriales para mirar cómo hacer ciertas cosas, me relaje y me puse completar el código escuchando mashups de canciones viejas.