

2º DAW	CURSO 2024/25
DISEÑO DE INTERFACES WEB	
PRÁCTICA 4	Bootstrap y jQuery

1. DEFINICIÓN DE LA PRÁCTICA

Elabora las siguientes dos páginas web respetando las consideraciones descritas a continuación.

1.1. Consideraciones generales

- Usa exclusivamente **Bootstrap**. Todos los estilos que apliques deben ser a través de las clases que proporciona Bootstrap. No está permitido usar estilos personalizados. Toda práctica que no respete esta premisa será considerada no válida y puntuada con 0 puntos.
- Debes usar correctamente los tags semánticos de HTML5 (*nav*, *header*, *main*, *footer*, etc.). No usarlos será considerado un error y penalizado con 2 puntos.
- Debes respetar los espacios y colores aproximados empleados en el diseño original. Será considerado un error no ajustarse a ellos de una forma razonable.
- Utiliza los iconos de Bootstrap exclusivamente.
- Usa las últimas versiones de Bootstrap (5.3.3) y jQuery (3.7.1).

2. BOOTSTRAP

2.1. Página index.html

2.1.1. Barra de navegación

- **Diseño y estructura:** Debe tener un fondo oscuro y ajustarse al ancho del contenido. En pantallas grandes, los elementos deben mostrarse en línea. En pantallas pequeñas, el menú debe colapsar en un botón.
- **Marca e icono:** Incluye un enlace a la página principal con un icono de casa antes del texto. Ambos deben estar alineados verticalmente.
- **Menú de navegación:** Debe alinearse a la derecha y contener enlaces a “Inicio”, “Registro”, “Servicios”, “Nosotros” y “Contacto”.

- **Menú desplegable:** Agrega un elemento “Recursos” con opciones para “Documentación”, “Tutoriales” y “Soporte”, separadas por un divisor.
- Asegúrate de que el botón de colapso y el menú desplegable funcionen correctamente.
- La barra debe permanecer visible en la parte superior al hacer scroll.

2.1.2. Portada

- La imagen de fondo se ajusta a toda la pantalla y se recorta manteniendo su proporción de aspecto.
- La capa de contenido encima tiene un fondo oscuro semitransparente, lo que hace que el texto contraste y sea legible sobre la imagen.
- El texto está centrado tanto vertical como horizontalmente.
- El encabezado (**h1**) ajusta su tamaño con el ancho de pantalla.
- El botón tiene efecto *hover* (ver vídeo).

2.1.3. Sección principal

- **Carrusel:** Muestra tres diapositivas con imágenes que ocupen todo el ancho disponible. Debe cambiar automáticamente y permitir navegación manual con indicadores y botones. Cada diapositiva debe incluir un título y una descripción con fondo oscuro semitransparente y bordes redondeados.
- **Acordeón:** Incluye tres elementos colapsables titulados “Nuestra Misión”, “Servicios” y “Contacto”. El primero debe estar visible al cargar la página y los demás deben expandirse al hacer clic.
- **Tarjetas:** Muestra tres tarjetas con imagen, título, descripción y un botón. Deben distribuirse en varias columnas según el tamaño de pantalla. El comportamiento responsive de las tarjetas se aprecia en las imágenes y el vídeo proporcionado.

2.1.4. Footer

- El fondo es oscuro y con texto blanco.
- Dentro del footer hay dos secciones:
 - La primera, donde debes incluir tu nombre, está alineada a la izquierda en pantallas grandes y centrada en pantallas pequeñas.
 - La segunda contiene links con iconos de redes sociales.

2.2. Página registro.html

La barra de navegación es la misma que en index.html.

1. Estructura Principal:

- El formulario ocupará el 100% de la pantalla para anchuras menores de 992px.
- El comportamiento responsive de cada elemento se aprecia en las imágenes y el vídeo proporcionado.

2. Campos del Formulario:

- **Nombre, Apellidos y eMail:** Son campos de texto con etiquetas flotantes.
- **Tipo de Usuario:** *Select* con opciones para elegir entre “Individual”, “Empresa” y “Corporativo”.
- **Comunidad Autónoma:** Datalist para seleccionar entre CCAA de España.
- **Código de referido:** Un campo de texto junto con un botón para aplicar el código de referido.
- **Intereses:** Tres checkboxes para seleccionar intereses como Tecnología, Negocios y Diseño.
- **Plan de Suscripción:** Un grupo de opciones de radio para elegir entre “Plan Básico” y “Plan Premium”.
- **Tema:** Un input de tipo color para seleccionar el color del tema, mostrando el valor elegido junto a él en RGB.
- El botón de registro está centrado.

3. Tooltip:

- Los 6 primeros campos tienen *tooltips* para ofrecer información adicional cuando el usuario pasa el ratón sobre ellos, así como los iconos de información de los planes de suscripción.

3. JQUERY

La parte de jQuery se centrará en el formulario de registro.

3.1. input color

Cuando el usuario cambie el color en el input para seleccionar el color, el color seleccionado será mostrado en formato RGB justo al lado, con letra monospace, tal y como se muestra en las imágenes y vídeo.

3.2. Código de referido

Cuando el usuario pulse “Aplicar” sobre el botón para aplicar un código de referido, se hará una llamada Ajax al fichero `codigos.json`. casos posibles:

- Si el input está vacío, se mostrará un toast rojo en la parte superior derecha de la pantalla indicándolo.
- Si el código no es válido (no está en el fichero), se mostrará un toast rojo en la parte superior derecha de la pantalla indicándolo.
- Si el código es válido (sí está en el fichero), se mostrará un toast verde en la parte superior derecha de la pantalla y se creará dinámicamente un mensaje indicando el descuento aplicado. También se deshabilitará tanto el botón de “Aplicar” como el propio input para que no se pueda modificar.

3.3. Botón de registro

Al pulsar sobre el botón de registro se comprobarán los campos del formulario.

- Si cualquiera de los primeros 5 campos están vacíos, se mostrará un toast rojo en la parte superior derecha de la pantalla indicándolo. Además, se señalarán los campos vacíos con un fondo rojo pálido. Ese fondo desaparecerá cuando cada campo reciba el foco.
- Si no se ha elegido un plan de suscripción, se mostrará un toast rojo en la parte superior derecha de la pantalla indicándolo.
- Si todo es correcto, se hará una petición AJAX al fichero `registro.json` con los datos del formulario serializados. Se procesará la respuesta y se analizará el código de error recibido (**error**). Si es 0, se mostrará un modal con un mensaje de registro correcto, si es distinto de cero, se mostrará en el cuerpo del modal el mensaje recibido en **error_msg**. No es necesario mandar los datos del formulario.

¡Importante! Ni el modal ni el toast es necesario crearlos de forma dinámica, pero sí modificar su contenido dinámicamente

4. ENTREGA

Debes entregar un **archivo zip** en el que empaquetes **SOLO** los ficheros necesarios para visualizar la página (html, css, js y jpg), no el enunciado proporcionado ni cualquier otro archivo no relacionado con tu práctica.

Este fichero se deberá nombrar de la siguiente manera:

[PrimerApellido]-[Nombre]-P4.zip

Por ejemplo, la alumna Laura Núñez Gil debería nombrar su archivo así:

Núñez-Laura-P4.zip

Será puntuada con 0 puntos cualquier práctica entregada sin esta nomenclatura.

Utiliza una correcta estructura de directorios y rutas relativas para archivos css, js o imágenes. Es tu responsabilidad que esas rutas funcionen al empaquetar los archivos. No cumplir con este requisito será considerado un **error grave**.

Será penalizado con 2 puntos cualquier práctica que no cumpla con esta premisa.

Debes completar la entrega **antes de la hora indicada** en la tarea de Classroom creada a tal efecto.

Será puntuada con 0 puntos cualquier práctica entregada fuera de plazo.

Recuerda validar tu código antes de entregarlo en <https://validator.w3.org/>

Será puntuada con 0 puntos cualquier práctica con errores de validación.

5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Toda práctica será calificada de inicio con 10 puntos. Sobre esos 10 puntos se restarán puntos en base a elementos sin desarrollar, errores e imprecisiones.

Elementos sin desarrollar: Se restarán entre 2 y 5 puntos por cada elemento de la práctica no desarrollado, según su magnitud. Se entenderá por *elemento* a aquella parte o zona de una página web con entidad propia o que representa una sección concreta (*header, aside, footer, section*, zona particular representativa del *main*, etc.).

Errores: Se restarán entre 1 y 3 puntos por error, en función de su gravedad y/o repetición. Se entenderá por *error* a un desarrollo ineficaz, ineficiente o deficiente de una parte de la práctica, se haya cometido en HTML, CSS o JavaScript/JQuery. No entran en esta categoría los errores de validación o uso de estilos en línea o internos, que implican una puntuación global de 0 puntos.

Imprecisiones: Se restarán entre 0,25 y 1 punto por imprecisión, en función de su gravedad y/o repetición. Se entenderá por *imprecisión* a situaciones como:

- Definir una propiedad CSS que no es necesaria o que es su valor por defecto.
- Definir clases o identificadores con nombres no representativos.
- Utilizar tags HTML no semánticamente correctos.
- Presentar un código poco legible.

6. PLAGIOS

Ante cualquier indicio de fragmentos de código copiados entre alumnos, estos alumnos podrán ser llamados a la defensa de la práctica. Esta defensa consistirá en una batería de preguntas relacionadas con el código de la práctica durante el tiempo que el profesor estime necesario.

En el caso de que un alumno no supiera responder a una cantidad significativa de preguntas acerca de la práctica se considerará que la ha copiado y **suspenderá automáticamente la evaluación en curso.**