

# Anclora UI Library — .fig spec (Layers & Components)

Versión: 1.0 · Archivo destino: Anclora UI Library.fig

Nota: Aquí tienes el **árbol exacto de páginas, capas y variantes** para recrear el .fig en Figma siguiendo la guía acordada. Incluye Auto Layout, estilos y propiedades de componentes.

## 0) Páginas del archivo

1. 📖 **Library (Anclora UI)** — Variables/Tokens y Componentes.
2. 🛠️ **Sandbox** — pruebas de estados/variants.
3. 📁 **Templates** — ejemplos de uso (opcional).

## 1) Variables / Estilos (Library)

- **Variables:** importar JSON de *Tokens Studio* (color, typography, radius, spacing, shadow, opacity). Vincular estilos a variables.
- **Estilos de texto:** display, h1, h2, h3, body, small, button.
- **Estilos de efecto:** shadow/elevation/{xs,sm,md,lg}.

## 2) Componentes

Cada componente está en **Library** dentro de una sección, con *Auto Layout* y nombres consistentes.

### 2.1 Navbar

**Nombre del componente:** Navbar/Default - Navbar/Container (Frame) — Auto Layout H (gap 24, padding 24), fill #00000014, stroke #FFFFFF1A, backdrop blur 16, altura 72.

- **Brand/Group** \*(Auto Layout H, gap 12)\*
  - **Brand/Logo** \*(40×40, círculo)\* — **fill** gradiente teal400→teal700.
  - **Brand/Logo/Mark** \*(T)\* — "N" ( **weight 800**, color #FFFFFF ).
  - **Brand/Name** \*(Auto Layout H, gap 6)\*
    - **Brand/Name/Left** \*(T)\* — "ANCLORA" (color text.secondary).
    - **Brand/Name/Right** \*(T)\* — "NEXUS" (color accent.primary).
  - **Nav/Links** \*(Auto Layout H, gap 24)\* — 5 capas de texto **small**. - CTA (Instance → Button/Primary md) — label "Acceder a la app".

**Constraints:** Left/Right, Altura fija.

## 2.2 Button (Component Set)

**Nombre del set:** Button - **Propiedades:** Variant = { Primary, Secondary } - Size = { sm, md, lg } - State = { Default, Hover, Focus, Disabled }

**Estructura interna (todas las variantes):** - Button/Root (Auto Layout H, gap 8; radius radius.2x1) - Icon/Left (opcional, 16-20px) - Label (T, estilo button) - Icon/Right (opcional)

**Tokens:** - Primary — fill {accent.primary}, text #FFF, hover #1FC7B6, focus ring accent.primary 40%. - Secondary — fill #FFFFFF1A, border #FFFFFF1A, text text.primary.

**Padding por tamaño:** sm 8×12, md 10×16, lg 12×20.

---

## 2.3 Card

**Nombre:** Card/Glass - Card/Root (Frame; radius radius.3x1; fill #FFFFFF0D; stroke #FFFFFF1A; effect shadow/elevation/md; Auto Layout V gap 12, padding 24) - Card/Header (Auto Layout H, gap 12; visible?) - Card/Body (Frame / slot) - Card/Footer (Auto Layout H, gap 12; visible?)

**Props (Boolean):** With Header, With Footer (muestran/ocultan slots).

---

## 2.4 Badge (Component Set)

**Nombre del set:** Badge - **Propiedades:** Tone = { Default, Accent, Info, Success, Warning, Error }, Size = { sm, md } - Badge/Root (Auto Layout H, padding: sm 4×10 / md 6×12; radius radius.md; gap 6; fill #FFFFFF1A; stroke #FFFFFF1A) - Badge/Icon (opcional, 14-16px) - Badge/Label (T, small)

**Paleta (Tone → fill/text):** - Default: #FFFFFF1A / text.primary - Accent: {accent.primary} 20% / {accent.primary} - Success: {states.success} 20% / {states.success} - Warning: {states.warning} 20% / {states.warning} - Error: {states.error} 20% / {states.error}

---

## 2.5 PricingCard (Component Set)

**Nombre del set:** PricingCard - **Propiedades:** Variant = { Default, Popular }

**Estructura:** - PricingCard/Root (Instance → Card/Glass) - Header/Row (Auto Layout H, space-between) - Plan/Title (T, h3) - Plan/BadgePopular (Instance → Badge[Tone=Accent]) — visible solo en Popular - Price/Row (Auto Layout H, baseline; gap 6) - Price/Value (T, display 48-56) - Price/Note (T, small, color text.secondary) - Benefits/List (Auto Layout V, gap 8) — bullets • en small - CTA (Instance → Button/Primary lg; full width)

**Diferencias de variante:** - Popular agrega fill overlay {accent.primary} 10% en PricingCard/Root.

---

## 2.6 AccordionItem (Component Set)

**Nombre del set:** `AccordionItem` - **Propiedades:** `State` = { `Closed`, `Open` }

**Estructura:** - **Accordion/Root** (*Frame; radius* `radius.3xl`; *fill* `#FFFFFF0D`; *stroke* `#FFFFFF1A`; *Auto Layout V; padding 0; overflow hidden*) - **Trigger/Row** (*Auto Layout H, gap 12; padding 20×24*) - **Trigger/Chevron** (*Ícono 16; rotación 0° →* `Closed`; *180° →* `Open`) - **Trigger/Label** (*T, h4 / body*) - **Divider** (*1px line, color* `#FFFFFF1A`) - **Content** (*Auto Layout V, gap 8; padding 0 24 20 24; visible solo en* `Open`)

## 3) Estructura de carpetas (Library)

```
Library (Page)
├─ Variables & Styles
│  ├─ Color / Typography / Radius / Spacing / Shadow / Opacity
│  └─ Text Styles: display, h1, h2, h3, body, small, button
├─ Components
│  ├─ Navbar
│  │  └─ Navbar/Default (component)
│  ├─ Buttons
│  │  └─ Button (component set: Variant×Size×State)
│  ├─ Cards
│  │  └─ Card/Glass (component)
│  ├─ Badges
│  │  └─ Badge (component set: Tone×Size)
│  ├─ Pricing
│  │  └─ PricingCard (component set: Variant)
│  └─ Accordion
│     └─ AccordionItem (component set: State)
└─ Icons (opcional: Lucide instances)
```

## 4) Auto Layout & Resizing (resumen)

- **Navbar/Container:** H, gap 24, padding 24; Resizing: **Hug** (altura), **Fill** (ancho dentro de frame 1440). Links: **Hug**.
- **Button:** Root: H con paddings según `Size`; `Fixed height` por tamaño, `Hug contents` ancho. Estados simulan *fills/borders* con variantes.
- **Card/Glass:** V, padding 24, gap 12; `Hug` / `Fixed` según uso. Header/Footer toggles booleanos.
- **Badge:** H, padding según `Size`, radius `md`; *Hug contents*.
- **PricingCard:** `Root` hereda de Card; CTA `Fill container` horizontal para full width.
- **AccordionItem:** Content *visible/collapsed* según `State`. Chevron rota con `Open`.

## 5) Tokens (mapeo esencial)

- **Fondo oscuro:** `color.ocean.bgDark`

- **Texto principal/secundario:** `color.text.primary` / `color.text.secondary`
- **Acento (teal):** `color.accent.primary`
- **Superficie glass:** fill `#FFFFFF0D`, stroke `#FFFFFF1A`
- **Radius:** `radius.2xl` (Button), `radius.3xl` (Card/Panels)
- **Sombras:** `shadow/elevation/md`

## 6) Ejemplos (Templates)

- **Pricing/3-columns:** instancias de `PricingCard` → {Starter, Professional[Popular], Enterprise}.
- **FAQ/List:** frame con 4× `AccordionItem` {Open/Closed} alternos.
- **Nav + Hero:** `Navbar/Default` + frame hero con H1 y CTAs (instancias `Button`).

## 7) Hand-off

- Activa **Variables** en *Inspect* para que Dev lea tokens.
- Nombra fielmente las capas como en este documento. Evita capas "Frame 123".
- Publica la página **Library** como **Team Library** para reutilizar componentes en otros archivos.

## Apéndice: Nombres exactos de capas (copiable)

```

Navbar/Default
└─ Navbar/Container
    │   └─ Brand/Group
    │       │   └─ Brand/Logo
    │       │       └─ Brand/Logo/Mark
    │       └─ Brand/Name
    │           │   └─ Brand/Name/Left
    │           └─ Brand/Name/Right
    └─ Nav/Links
        │   └─ Link/Proceso
        │   └─ Link/Características
        │   └─ Link/Conversiones
        │   └─ Link/Precios
        └─ Link/FAQ
    └─ CTA (Button/Primary)

Button (Component Set)
└─ Button/Root
    │   └─ Icon/Left
    │   └─ Label
    └─ Icon/Right

Card/Glass
└─ Card/Root
    └─ Card/Header
  
```

```

└─ Card/Body
└─ Card/Footer

Badge (Component Set)
└─ Badge/Root
    └─ Badge/Icon
    └─ Badge/Label

PricingCard (Component Set)
└─ PricingCard/Root (Card/Glass)
    └─ Header/Row
        └─ Plan/Title
        └─ Plan/BadgePopular (Badge)
    └─ Price/Row
        └─ Price/Value
        └─ Price/Note
    └─ Benefits/List
    └─ CTA (Button/Primary)

AccordionItem (Component Set)
└─ Accordion/Root
    └─ Trigger/Row
        └─ Trigger/Chevron
        └─ Trigger/Label
    └─ Divider
    └─ Content

```

Si deseas, puedo convertir este *spec* en un **archivo base .fig** ya montado (con **Team Library** y variantes) siguiendo este árbol, o añadir la **versión Light Mode** con Variables alternas.