

Ejercicio 4: Bootstrap

Fecha de entrega: 30 de enero de 2025

Se requiere implementar la estructura de una página web para la compra de cromos de “*Los mejores futbolistas de la historia*”. La página web, que se debe desarrollar con Bootstrap de forma *responsiveness*, en su contenido principal, visualizará tres cromos en un carrusel y un formulario con los campos necesarios para realizar una compra. Los tres cromos serán elegidos por cada estudiante de entre los doce contenidos en la subcarpeta `img`. Por la funcionalidad de la página, observar que su contenido ocupa solo la parte central del navegador para todos los tipos de dispositivos.

Preparativos

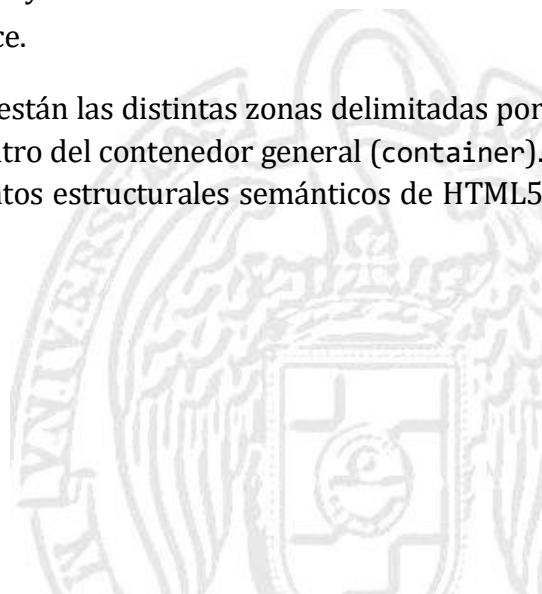
Descarga el archivo `Ejercicio4.zip` que encontrarás en el espacio virtual de la asignatura. Ya estarán creadas las carpetas `bootstrap` y `web`. La segunda contiene la carpeta `img`, con los cromos requeridos, la carpeta `css` con un fichero `Style.css` vacío y la página `index.html`, con algo de código inicial. También hay una subcarpeta `trozos` que contiene los ficheros: `Menu.html`, `Formulario.html`, `Carrusel.html`, `Pie.html` y `Bienvenida.txt`, con parte de la implementación de las diferentes secciones que componen la página.

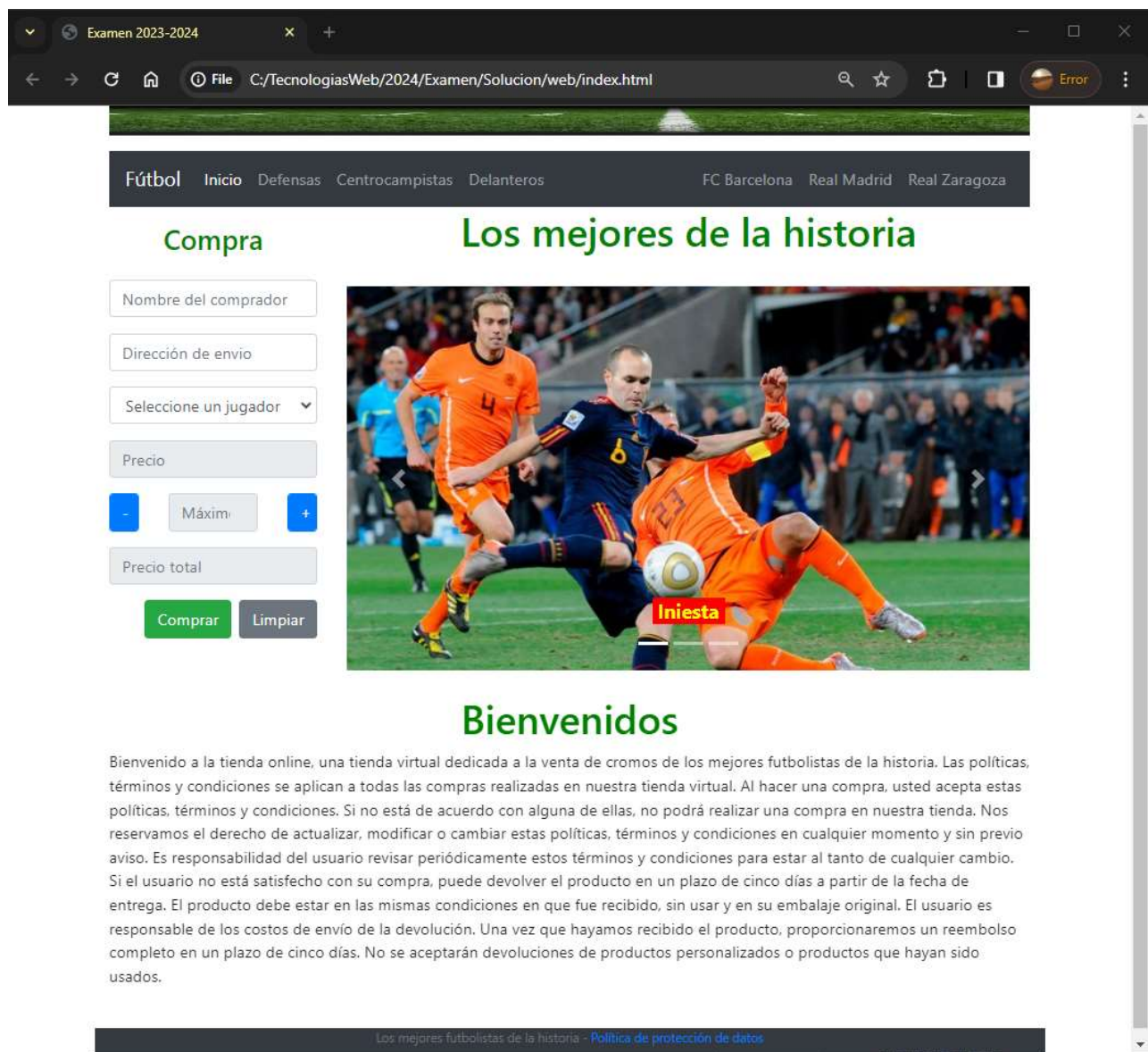
Página `index.html`

La página tiene cinco secciones:

- El encabezado, compuesto por la imagen `header.jpg`.
- El menú, compuesto por la barra de navegación.
- Una sección de contenido, compuesta por el formulario y la visualización de tres cromos a través de un carrusel.
- Una sección de Bienvenida con texto sobre términos y condiciones.
- El pie de página, compuesto por un texto y un enlace.

En el código HTML inicial de la página `index.html` ya están las distintas zonas delimitadas por medio de elementos `div` de clase `row` de Bootstrap dentro del contenedor general (`container`). Tal y como se indica, no olvidar establecer los elementos estructurales semánticos de HTML5 (“`header`”, “`nav`”, “`aside`”, “`section`” y “`footer`”).





El encabezado

Simplemente un párrafo con la imagen header . jpg.



El menú

En la carpeta trozos se encuentra el fichero Menu.html, el cual contiene una plantilla que puedes utilizar para implementar la barra de navegación. La barra de navegación dada se debe ampliar con las opciones que se muestran en la siguiente imagen:



Recuerda añadir los enlaces a JavaScript requeridos por Bootstrap para que el botón del menú de navegación (que aparece solo en los dispositivos pequeños) funcionen correctamente.

Sección Contenido

Consiste en dos columnas principales. Una columna izquierda que implementa el formulario de compra y una columna derecha que visualiza tres cromos a través de un carrusel. Se requiere que cumpla las siguientes condiciones:

- El formulario debe ocupar 1/4 del ancho de la pantalla en dispositivos grandes y muy grandes.
- El formulario debe ocupar 1/2 del ancho de la pantalla en dispositivos medianos.
- El formulario debe ocupar todo el ancho de la pantalla en dispositivos muy pequeños y pequeños.



The mockup shows two side-by-side panels. The left panel, titled 'Compra' in green, contains a form with the following fields: 'Nombre del comprador' (text input), 'Dirección de envío' (text input), 'Seleccione un jugador' (dropdown menu), 'Precio' (text input), and 'Precio total' (text input). Below the 'Precio' field are three buttons: a blue minus button, a grey button labeled 'Máximo 5', and a blue plus button. At the bottom of the form are two buttons: a green 'Comprar' button and a grey 'Limpiar' button. The right panel, titled 'Los mejores de la historia' in green, displays a carousel of soccer players. The current image shows a player in a blue jersey (Iniesta) being tackled by a player in an orange jersey. A red label 'Iniesta' is overlaid on the bottom right of the image.

El Formulario

Esta columna consiste en un título de tercer nivel (h3) con el texto “Compra” y un formulario compuesto por seis campos y dos botones. En la carpeta trozos se encuentra el fichero `Formulario.html`, que puedes utilizar como punto de partida para implementar el formulario. Adapta el formulario dado para que muestre los siguientes campos, que implementan la propiedad “placeholder” para describir su rol:

- Nombre del comprador: campo de tipo texto y con el foco cuando se carga la página.
- Dirección de envío: campo de tipo texto.
- Jugador: lista desplegable con tres opciones que se deben corresponder con las imágenes que se visualizaran en el carrusel.
- Precio unitario: campo de tipo numérico y de sólo lectura.
- Unidades a comprar: campo de tipo numérico y de sólo lectura. Rodeado de dos botones para decrementar/incrementar las unidades a comprar.

- Observar que los botones y el campo permanecen en la misma línea independientemente del tamaño de dispositivo. Cada botón, para todos los dispositivos ocupa $\frac{1}{4}$ de espacio disponible y el control de entrada $\frac{1}{2}$ del espacio disponible.
- Se recomienda implementar los botones utilizando elementos “input”, como se muestra en el fichero `Formulario.html`.

- Precio total: campo de tipo numérico y de sólo lectura.

Los botones “Comprar” y “Limpiar” no implementan ninguna funcionalidad. Observar que cada botón aplica un estilo definido en Bootstrap, como se muestra en el fichero `Formulario.html`.

La columna del Carrusel

Esta columna consiste en un título de primer nivel (h1) con el texto “Los mejores de la historia” y un carrusel. En la carpeta trozos se encuentra el fichero `Carrusel.html`, que puedes utilizar como punto de partida para implementar el carrusel. El carrusel dado cuenta con Indicadores (en la imagen aparecen como rayitas), que permiten al usuario visualizar un cromó específico, y Controles (en la imagen aparecen como “<” y “>”), que permiten al usuario navegar hacia el anterior o siguiente cromó. Adapta el carrusel dado para que cumpla los siguientes requerimientos:

- El carrusel debe visualizar tres cromos que van cambiando automáticamente de manera cíclica
- Cada cromó debe presentar un título con el nombre del Jugador.
- Recuerda añadir los enlaces a JavaScript requeridos por el carrusel de Bootstrap.

Sección Bienvenida

Consiste en un título de primer nivel (h1) con el texto “Bienvenidos” y un párrafo con el texto que se encuentra en el fichero “Bienvenida.txt”.

Pie de página

En la carpeta trozos se encuentra el fichero `Pie.html`, el cual contiene una plantilla que puedes utilizar para implementar el pie de página que ocupa todo el ancho del contenedor.

Los mejores futbolistas de la historia - Política de protección de datos

Estilos

En la carpeta “css” se encuentra el fichero “styles.css” vacío. Implementar los estilos para cumplir los siguientes requerimientos:

- Color verde y alineación centrada para los títulos del formulario, el carrusel y la sección de bienvenida (h1 y h3).
- El título de cada croqui debe definir un color de fuente y un color de fondo que represente los colores de la bandera del país de origen del jugador. Por ejemplo, para España los colores rojo y amarillo, para Brasil los colores amarillo y verde, etc.

Entrega del ejercicio

Comprime la carpeta web (no se requiere enviar la carpeta bootstrap) y envía el archivo comprimido a través de la tarea correspondiente del espacio virtual.

