

<https://pec2-quartdepoblet.netlify.app/>

<https://github.com/chineatoledo/pec2-quartdepoblet.git>

## PEC 2: web y recursos multimedia

### 1. Documenta paso a paso todo el proceso de desarrollo de esta práctica y en cada uno de los pasos:

En primer lugar, pasamos todas las imágenes a los respectivos formatos con los que se va a trabajar. La entrega anterior se utilizaban imágenes con formato .jpeg y .png mientras que en la presente entrega se hace una conversión a los siguientes formatos:

- Webp. En general, todas las imágenes con formato jpeg
- ICO. Los iconos que aparecen como el logo.
- SVG. Todas las imágenes básicas que pudiesen aparecer, sobre el proyecto hay una animación en la página presentation.html.

Los formatos AVIF y JPEG XR no se emplean porque no están tan extendidos, por lo que se decide emplear para mayor compatibilidad con la mayoría de navegadores el formato webp.

En segundo lugar, se decide optimizar los formatos de las imágenes para mejorar el rendimiento en la carga de la página, así poder ser más accesible a los formatos móvil donde no hay buena conexión.

- Dirección de arte. Los casos donde se trabaja con un tamaño de pantalla menor a 600px (formato móvil) aparece una imagen de background en las páginas index.html y en la página categories.html se decide por un fondo blanco. Por otro lado, los formatos de mayor tamaño como portátil o los ordenadores sobremesa, en general, se tiende a usarse con una conexión wifi de mayor calidad, por ello, se mantiene un video presentación del pueblo de gran tamaño, un video promocional de la ciudad donde no habría problemas en su visualización con una buena conexión.
- Resolución switching (tamaño). Las imágenes que se muestra en las páginas de detalle han sido recortadas a tres tamaños de ancho 600px, 768px y 992px donde el navegador elige cuál mostrar según el tamaño de pantalla (móvil, Tablet y portátil o ordenador de sobremesa respectivamente). La web donde se realiza el recorte es: [www.resizepixel.com](http://www.resizepixel.com)
- Las imágenes restantes como las cabeceras no se deciden transformar porque no tiene un peso considerable y, además, al cambiar el ancho se ve afectado el alto. El cambio del alto en la imagen supone un problema en el diseño de la página. Por otro lado, las imágenes que se muestran en

presentación tampoco se decide modificar porque de igual manera, no tienen un tamaño considerable y se prefiere no perder calidad. Se le da una alta importancia por el echo de encontrarse en la página que presenta el pueblo, la página que más se desea cuidar.

Los cambios realizados consiguieron reducir sustancialmente el peso de las imágenes:

Nombre del archivo	Peso entregable: PEC1 (kb)	Peso entregable: PEC2 (kb)
det-rio	664	Pequeño: 58 Mediano: 87 Grande: 323
det-ermita	295	Pequeño: 62 Mediano: 63 Grande: 87
det-cisterna	166	Pequeño: 46 Mediano: 72 Grande: 160
det-fallas	148	Pequeño: 19 Mediano: 26 Grande: 37
det-passeja	205	Pequeño: 19 Mediano: 58 Grande: 169
det-cristianos	201	Pequeño: 62 Mediano: 88 Grande: 127
det-bovaria	11292	Pequeño: 50 Mediano: 62 Grande: 64
det-zamorano	184	Pequeño: 41 Mediano: 47 Grande: 56
det-valerosa	7469	Pequeño: 41 Mediano: 47 Grande: 58
det-comercio	120	Pequeño: 56 Mediano: 84 Grande: 116
cat-comercio	83	49
cat-fiestas	190	51
cat-gastronomia	45	35
cat-lugares	148	51

Ya habían imágenes que se habían descargado en mala calidad donde no se nota tanto la diferencia. Sin embargo, en las imágenes de más peso se pudo observar una reducción de 11Mb a apenas unos pocos kb, la experiencia de carga de la página se ha notado durante su desarrollo.

Por otro lado, las diferencias entre los tres tamaños no parecen ser notables pudiendo ahorrar bastante trabajo simplificando la web a un único tamaño (el mayor), habría que realizar test de rendimientos para llevar a cabo dicha consideración.

Una última consideración al respecto, analizar el tamaño de recorte de la imagen y no ir a los anchos justos de pantallas (por ejemplo: tamaño pantalla Tablet 768px y recorte de imagen a 768px), parece que se pierde más calidad de lo esperado.

En tercer lugar, se diseñan animaciones y transiciones para mejorar la experiencia del usuario:

- Transiciones:
  - Enlaces. Cuando se encuentran en su estado :hover, éstas pierden opacidad llamando la atención al usuario e indicando que se trata de un enlace. La transición tiene un tiempo para que se muestre de una forma suave.
  - Card. En la página index.html, se muestran los enlaces a las diferentes páginas de la web. Se resalta el sombreado en estos cajones cuando se encuentran en su estado :hover. La transición tiene un tiempo para que se muestre de una forma suave.
- Animaciones:
  - Shaker. Las tarjetas que se encuentran en la página categories.html tienen una animación cuando se encuentran en su estado :hover. Se observa una pequeña agitación.
  - Heart-bit. El corazón (imagen) que se muestra en la página presentation.html simula un latido continuo. La imagen se amplía y vuelve a su posición de una manera suave y continua. Para esta animación se decide aplicar una imagen en formato SVG, el efecto recrea una ampliación de la imagen y se opta por vector gráfico escalable para evitar que se pueda mostrar el pixelado.

Se destaca que, en el primer entregable se usaba el logo del ayuntamiento mientras que para este nuevo proyecto se aplica un logo básico pero original, se emplea como herramienta 'Canva' para su creación.

Otro de los recursos aplicados es el atributo clip-path, es empleado en el logo que se encuentra en la página index.html, el logo principal. Hace una forma característica de romboide, para su efecto, se realiza el recorte sobre la imagen del logo y sobre un rectángulo con un background negro, tendría la misma forma pero más ancho y alto (5px por cada lado) dando un efecto de borde sólido negro.