

Examen: Ordinario

Evaluación: Primera

Curso académico: 24/25

Fecha: 22/11/2024

Tiempo: 3 horas

Nombre: _____

Curso: _____

Profesor: *Jonathan Carrero*

Este prueba contiene 1 ejercicios que corresponden a 100 puntos de la valoración final del examen. Intenta responder las que te resulten más sencillas en primer lugar. Utiliza bolígrafo azul o negro y evita el hacer uso del tipp-ex.

Pregunta:	1	Total
Puntos:	100	100
Resultado:		

1. (100 puntos) A pesar de que en los videojuegos Pokémon nunca ha tenido rival, cualquier persona medio cuerda sabe que Digimon fue y será mucho mejor a todos los niveles. La trama, música y momentos épicos hacen que este anime esté varios niveles por encima de Pokémon. De hecho, a modo de curiosidad, durante la batalla final de Digimon 1, justo en el momento más importante de la serie, de fondo suena el majestuoso Concierto de Aranjuez. Si todavía no te he convencido, será mejor que durante las próximas 3 horas seas un gran fan de Digimon, porque vas a tener que hacer un proyecto de cartas digimon utilizando **Astro** y **Tailwind**. Entre otras cosas, debes utilizar ficheros `.md` con información de 12 digimons, los cuales te proporciono. Al mismo tiempo, debes utilizar las imágenes de cartas, tal y como observas en la segunda página.
- Esta permitido el uso de cualquier extensión de Visual Code, salvo aquellas donde puedas introducir un **prompt** para la construcción del sitio web. Además, aquí te dejo la lista de páginas web que puedes utilizar. Si en algún momento del examen en tu pantalla hay otra cosa que no sea el Visual o estas páginas, tu examen termina.
- Documentación de Tailwind: Tailwind.

■ Colores: Color Hunt.

■ Iconos svg: Tabler Icons

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

```
---
nombre: Beelzemon
hp: 5500
nivel: Mega
habilidad: Disparo Infernal
fuerza: 4800
img: Beelzemon.png
descripcion: Un digimon demonio de alto nivel que combina velocidad y poder, armado
             con sus pistolas gemelas.
valor: 25 euros
---
```

- En este proyecto utilizaremos todos los conocimientos que hemos aprendido hasta ahora. Tendrás una lista de requerimientos que tendrás que ir cumpliendo. Cuantos más requisitos logres completar, mayor será tu nota. No es obligatorio hacer un diseño en particular, debes ser imaginativo. Por supuesto, la cantidad de efectos y trabajo dedicado en los detalles sumarán puntos (vamos, que voy a penalizar las chapuzas. Lo cual tampoco es una sorpresa). El proyecto, que por defecto debe hacerse en la versión light (modo claro), consta de las siguientes páginas:
- **Layout.astro**: aunque no es una página como tal, ya sabemos que este componente siempre debe estar presente, envolviendo y dando un estilo uniforme a todas nuestras páginas.

■ **index.astro**: página inicial donde aparecerá un mensaje sobre ti diciendo que eres un friki de Digimon. Añade algunos botones o enlaces a otros sitios que no nos interesa, sólo por el postureo. Lo que sí nos interesa es que esta página tendrá un **Footer** y algún tipo de **Header**, por lo que podríamos decir que la página esta partida en tres partes (estos dos componentes no son obligatorios, pero sí opcionales).

■ **coleccion.astro**: página donde se mostrará la colección de tus cartas. A esta página se accede a través del **index.astro** mediante algún botón o lo que quieras.

■ **[id].astro**: si en la página anterior pulsas sobre una carta, entonces te muestra todos los detalles de esa carta. Pues bien, eso es lo que hace esta página; mostrar la imagen un poco más grande junto a los detalles de la carta pulsada.

Los requerimientos se encuentran divididos en dos listas. Si un alumno completa la lista de requerimientos obligatorios, entonces obtendrá la nota mínima para hacer media (4,5).

- Lista de requerimientos **obligatorios**:
- El proyecto astro debe tener las páginas anteriormente descritas, pudiendo navegar entre ellas sin ningún problema. Además, cada una de ellas debe realizar su función descrita.

■ Se debe estilar, al menos, el **Layout** y la página **[id].astro**.

■ Mostrar las cartas y la información de cada una de ellas almacenada en los ficheros `.md`, por lo que es necesario iterar sobre la colección de cartas.

Por otro lado, completar tareas de la lista opcional irá incrementando la puntuación obtenida.

Lista de requerimientos **opcionales**:

- Uso de Tailwind para estilar todas las páginas.
- Implementación de un **Footer** y **Header** común a todas las páginas.
- Sin contar el **Footer** ni el **Header**, crear tres componentes (recuerda que prácticamente todo puede ser un componente) y utilizarlos, al menos, una vez cada uno de ellos.
- Transiciones de **Astro** v5 entre páginas (la transición agradable que hacíamos entre libros).
- Modo oscuro.
- Uso de, al menos, tres efectos/etiquetas de estilado Tailwind que no hayamos visto en clase.
- Tres puntos de ruptura *responsive* (móvil por defecto, tablet y pc).

A veces ocurre que el problema es que no sabemos qué estilos aplicar o cómo darle algo de vida a nuestra web. Aquí te dejo algunas características que normalmente tienen las páginas modernas. No es obligatorio aplicar todas, pero se valora positivamente que las hayas tenido en cuenta.

Nombre	Descripción
Diferente tipografía	Uso de fuentes modernas y tipografía variable en la página.
Paleta de colores pastel o neutros	Colores relajantes, a menudo con acentos brillantes para destacar elementos clave.
Añadir iconos	Representaciones visuales simples con iconos SVG.
Gradientes y efectos de transparencias	Mezcla de colores en degradado o transparencias con efectos borrosos.
Diseño modular o basado en grids	Bloques de contenido organizados de manera uniforme para una apariencia estructurada.
Efectos de hover creativos	Cambios visuales atractivos al pasar el ratón sobre elementos interactivos.
Bordes estilados	El uso de bordes redondeados proporciona un detalle agradable en la navegación.
Uso estratégico de sombras	Efectos sutiles para dar sensación de profundidad.

Cuadro 1: Características de un diseño moderno y minimalista

