Resumen DIZ

Adivina la canción

**Centro Educativo:** Escuela Virgen de Guadalupe

**Ciclo Formativo:** Desarrollo de Aplicaciones Web

**Curso:** 2022-2023

**Asignatura:** Diseño de Interfaz Web

**Alumnos:** Cristian Silva Guerrero, Mario Perez Garcia, Juan Daniel Carvajal Montes, Domingo Miño Redondo

1. *Este documento tiene como objetivo presentar un resumen de los procedimientos realizados durante los diferentes sprints del proyecto.*

# Cristian

En el primer sprint del proyecto, realicé las siguientes tareas:

* Creación de mockups, un total de 8. Realicé todos los formularios. Empecé los siguientes mockups:
* anadircanciones.html
* anadirtemas.html
* asignartemas.html
* crudcanciones.html
* crudtemas.html
* formulariopuntuacion.html
* inicio\_sesion.html
* vistacategorias.html

Hice uso de iconos sacados de [fontawesome](https://fontawesome.com/) y apliqué estilos a los botones mediante Bootstrap.

# Mario Pérez

* Mockups:
  + crudcanciones.html
  + crudtemas
  + error.html
  + index.html
  + inicio\_sesion.html
  + inicioadmin.html
  + instrucciones.html
  + juego.html
  + nick.html
  + puntuacion.html
* buscar iconos para nuestras necesidades y editar algunos

# Domingo Miño

* **Mockup:** Modificar y mejorar los mockups ya hechos en el sprint anterior, crear los mockups de los CRUDs de luchas y canciones y hacer que los botones de volver y de ir a otra página vayan bien y cada uno a su sitio.
* Hacer las medias queries para la visualización en móvil y en tablets.
* **Accesibilidad Achecker:** Comprobar la página de inicio y de categorías, arreglar los fallos de accesibilidad que tenían y poner el logo del Achecker en la página de inicio.
* **Escalar imágenes de categorías:** He escalado las imágenes de las categorías para la media query de las tablets.(Sin memoria, ya solo es cambiar el tamaño base de las imágenes)

# Juan Daniel Carvajal

* **Creación de mockups necesarios y modificación de mockups ya creados:** Generación de mockups necesitados desde los segmentos de servidor y cliente, además de mejora a los mockups y vistas ya creados para mantener una línea gráfica mucho más sólida en toda la aplicación. En ambos casos se han aplicado conceptos de flexbox, modificando los valores por defecto en ciertas áreas de la aplicación:
  + **flex-shrink**: Esta propiedad se aplica en los botones de la barra del menú del administrador, para mantener los botones de la barra dentro del contenedor sin que se desborden al reducir el tamaño de la ventana del navegador.
  + **flex-grow**: Esta propiedad se utiliza durante la vista de juego en los contenedores de drag & drop y respuesta a los títulos, hace que los elementos aprovechen mejor el espacio sobrante dentro del contenedor y se distribuyan de forma más equilibrado, combinado con un flex-wrap permite que los elementos puedan tener una salto de línea y que los elementos que hagan el salto ocupen la totalidad del espacio sobrante de la línea en la que caen.
  + **flex-direction**: Esta propiedad se utiliza en el tema responsive del formulario de creación de categorías, cuando el formulario se ve reducido a tamaño móvil el contenedor cambia su valor, que por defecto es dirección de fila, a dirección de columna, distribuyendo los elementos del formulario de forma vertical.
  + **flex-wrap**: Esta propiedad se aplica en los contenedores de drag & drop, respuestas de título y resumen de títulos escuchados. Esta propiedad evita que los elementos de una flexbox puedan desbordarse de su contenedor y en vez de eso salten a una nueva línea.
* **Tema responsive**:
  + Mejora a nivel responsive y gráfico del menú del administrador, generando el menú hamburguesa cuando la aplicación llega a resoluciones móviles.
  + Restringir las vistas de juego únicamente a resoluciones de ordenadores y tablets.
  + Adaptación de formularios a resoluciones móviles para mejorar la experiencia del administrador a la hora de acceder desde un móvil.
* **Accesibilidad:** Monitorizar que todos los mockups cumplen con las reglas de accesibilidad especificadas por el AChecker.
* **Música de fondo**: Funcionalidad que puede reproducir o pausar la música de fondo al usuario presionar el botón correspondiente.
* **Memoria gráfica**: Documento que recoge la creación del isologo producido para el proyecto.
* **Mockups realizados**: Vista resumen de puntuación, anadircategoria.html, guardar\_puntuacion.html, anadircanciones, canciones\_luchas.html