

Actividad

Web de libro-juego con HTML 5

Que es un libro-juego

- Un librojuego es un libro en el que nosotros elegimos el capítulo que vamos a leer en función de una serie de reglas. En este caso hemos escogido uno al azar de Internet y los vamos a transformar en página web. Cada capítulo lo pondremos en una página y nos vamos a mover entre capítulos utilizando los enlaces.
- En texto de cada capítulo lo puedes copiar del pdf original del librojuego.
- Al final de cada capítulo tenemos las opciones para saltar a otros capítulos y es donde tendremos que poner los enlaces.

Que vamos a hacer

- Crea una carpeta que se llame “ContraLosTrolls” y en ella crea los siguientes archivos.
- **Portada.** Crea un pagina de inicio llamada portada.html, que contenga el titulo, el autor y un pequeño indice con enlaces a las siguientes secciones: “Como jugar”, “Ver mapa”, “Comenzar a jugar” (que va al capitulo uno).
- **Como jugar.** En la página 4 del pdf comienzan las instrucciones de cómo jugar.
- **Mapa.** Crea una página llamada mapa.html que contenga la imagen de la pagina 3.
- **Capítulos.** Solo vamos a crear cuatro páginas de capítulos. Los capítulos 1, 28,19, 9.
- **Hoja de Aventura.** Al final del pdf del librojuego tienes la hoja de aventura. Crea una hoja parecida en formato tabla.

Tienes que aplicar

- Estructura de HTML 5 vista en clase.
- Estilo unificado.
- Haz una captura de pantalla de la página 1 del pdf y recorta el titulo: Contra los Trolls. Esta imagen debe aparecer en todas las paginas.
- H1, h2, etc para los títulos.
- UL. Para listas de características, equipo etc.
- P . Para separa los párrafos.
- B. Para resaltar lo que está en negrita.
- I. Para los ejemplos.
- Usa la menor cantidad de CSS posible y cuanto mas simple sea mejor!

Antes de empezar

- Crea un pequeño esquema de la estructura del sitio web, es decir, como podemos navegar de una pantalla a otra.
- Haz un diseño previo, un wireframe, de cada pagina.