F1ARCHIVO – WEBAPP DE FÓRMULA 1

LIBRERIAS, FRAMEWORKS Y APIS UTILIZADAS.

Bootstrap: Como framework base de la app.

Ergast: API de fórmula1. Esencial para la obtención y generación de datos de la app.

jQuery: Librería de JavaScript.

Chartist: Librería para la creación de gráficos.

Google Maps: API para generar mapas y ubicaciones.

jQuery Touch: Utilización e interpretación de gestos táctiles

Font awesome: Utilización de iconos.

Offline: Soporte navegación offline.

Animate.css: Transiciones y animaciones.

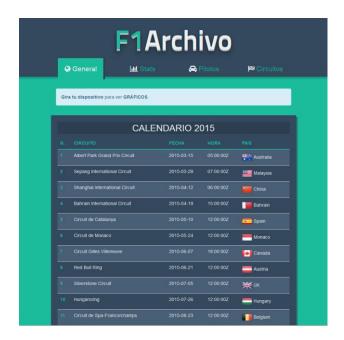
NProgress: Barra de carga entre consultas.

Enquire: Gestión de evento JS según las media queries.

VERSIONES

Desarrollada para adaptarse a 3 versiones diferentes: móvil, tablet y escritorio.







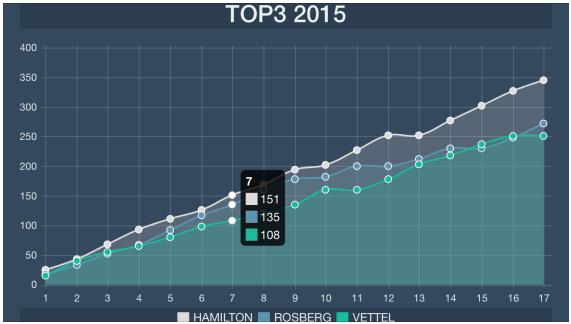
GESTIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN VERSIÓN

La información se gestiona mediante 2 formas en la app: tablas y gráficos.

La versión de escritorio muestra ambas en todas sus secciones. Además esta versión es la que más información muestra en sus tablas.

Las versiones de móvil y tablet muestran tablas cuando están en su modo vertical, y gráficos al girar a modo horizontal. Debido a su limitado tamaño, la información que se muestra en sus tablas es menor, limitándose a las columnas de mayor relevancia.





Por otra parte tanto la versión móvil como la de tablet cuentan con la posibilidad de usar gestos táctiles para interactuar con la app:

Doble pulsación: Pulsando 2 veces de forma consecutiva en cualquier parte avanzará a la siguiente sección/pestaña.



Desplazamiento izquierda/derecha: Desplazando el dedo en una de las 2 direcciones en cualquier parte de la app, avanzaremos de forma natural a la sección/pestaña más próxima que se encuentre a la izda/dcha.



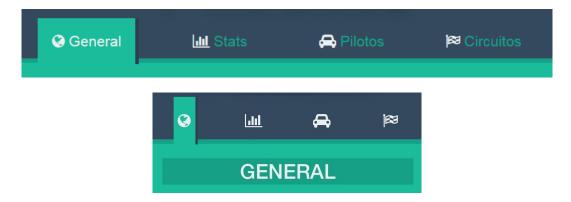
USABILIDAD

Una de las prioridades era que la app fuese sencilla, con un diseño minimalista y atractivo, y que la forma de mostrar la información fuese clara.

Con el propósito de que la experiencia fuese igual de gratificante que en la versión de escritorio, se ha cuidado cada detalle a la hora de desarrollar la versión móvil. Procurando que su uso sea fácil, y poniendo atención en detalles que eviten confusión en el usuario.

Por ejemplo:

Debido a la limitación de espacio, no era viable mostrar de igual forma el menú en la versión móvil. Para que el usuario no tenga que depender solamente de iconos a la hora de interpretar en que sección está se han añadido etiquetas.



Se le muestra constantemente etiquetas de información para que recuerde la posibilidad de obtener datos diferentes girando el dispositivo.



Hay secciones que por la naturaleza de sus elementos pueden ser problemáticas en la versión móvil. En el caso de los mapas, hacer que este abarque por completo la pantalla del dispositivo hace que el usuario pierda el poder de desplazarse dentro de la app. Para solucionar esto se ha realizado lo siguiente. Mientras en la versión de escritorio el mapa se encuentra perfectamente maquetado, en la móvil hay un ligero espacio en el margen derecho (aprovechando que la mayoría de usuarios son diestros).

