
Referencias de color: - Primera entrega -
- Segunda entrega -
- Tercera entrega -

En primer lugar organizamos la idea de la página a base de la aplicación Paint.
También la utilizamos para editar a mano algunas de las ilustraciones que utilicé en el sitio web.

La página se llamará "*Gaming Nation*" y su logo seguramente esté relacionado al fuego.

**** En la segunda entrega decidí cambiar totalmente el diseño de la página; el frontend anterior me pareció un poco arcaico en cuanto a que estoy desarrollando una página web que vende videojuegos (tecnología pura) en pleno 2018, por lo que opté por un diseño mucho más moderno incluso hasta en los colores. ****

**** En la tercera entrega decidí cambiar el nombre de la página a "Gamer's Shroud". También cambié el diseño; esta vez en lugar de incluir varios de los colores principales junto al negro, sólo mantengo blanco, negro, y una tonalidad especial de verdeagua. ****

Decidí que la página sólo distribuya juegos de pc porque así sería más fácil encajar con mis gustos, ya que los seleccioné en base a ello, además de que ayudaría a simplificar el catálogo dándome la posibilidad de añadir más juegos.

Utilizaremos un fondo negro y contrastaremos el resto de las cosas con colores llamativos.

En la parte superior se encuentra una tabla la cual a la izquierda tendrá el logo de la página ("GN" con llamas) y a la derecha el nombre de la empresa en blanco.

Debajo colocaremos un anuncio sobre descuentos en juegos que promoveremos.

Todo esto que he nombrado es una plantilla que toma parte de todas las páginas (inicio, lista de juegos de cada género, e incluso la vista particular de cada juego) excepto el formulario de compras y el de confirmación de compra.

**** Para la segunda entrega decidí respetar la plantilla para utilizarla en las demás páginas, pero generando distintos cambios. Generé un nuevo logo para *Gaming Nation*, mucho más acorde al nuevo diseño de la web que incluso contiene en él las mismas fuentes que las utilizadas para el cabecal de la web. También decidí eliminar el banner que informaba sobre descuentos ya que me pareció algo que quizás no sería tan básico para una página de videojuegos (de todas maneras quizás lo vuelva a utilizar para la última entrega). ****

**** Aparece nuevamente un rediseño del logo de la página. Se elimina el banner de anuncios lateral. La barra de exploración horizontal debajo del header pasa a ser vertical sobre el lado izquierdo de la página. Rediseño general de la página (header, aside, contenido, footer). ****

Aunque en esta primera entrega no se requiere estilo, lo utilicé para explayar mi primera idea sobre la página utilizando los conocimientos que he adquirido hasta ahora.

Con esto dejo la puerta abierta a la posibilidad de que más adelante quizás haya una modificación total del estilo de la página.

**** Como dije anteriormente, decidí cambiar totalmente el frontend de la página, manteniendo solamente algunas cosas que las tengo en cuenta como base de la web y que seguramente se queden así hasta la entrega final. ****

En la página principal ideé un sistema llamativo de imágenes con el nombre de cada género, los cuales son enlaces a las listas de juegos de cada uno de ellos. Esto será sólo para la página principal ya que en las páginas de género y en la vista de cada juego colocaremos una barra con los nombres de cada género que funcionan como enlaces.

**** Decidí suplantar las imágenes que hacían referencia a los géneros por los nombres de los mismos, los cuales tienen un borde y un color de fuente igual, que ya generan un pequeño avance al estilo que llevan el resto de las url. ****

Para cada género:

Utilizaremos colores y un ícono que caracterice a los juegos de ese tipo.

Entre los nombres de cada uno de los géneros se verá el ícono que lo representa; pero esto tiene un toque especial, ya que el ícono varía dependiendo de la vista de género en la que nos encontramos:

- En la página del género acción el ícono será una granada .

**** En esta segunda entrega el ícono pasó a ser una estrella militar estadounidense de color blanco. ****

- En la página del género carreras el ícono será una bandera a cuadros.

- En la página del género rol/mmo el ícono será una antorcha.

- En la página del género survival horror el ícono será una cruz de cabeza.

- Por último, en la página del género deportes y simulación el ícono será un balón con las costuras en negro, y cada uno de los pentágonos del mismo tendrá un color representando a cada aro de los juegos olímpicos.

**** Como expliqué más arriba, en la tercera entrega se eliminó todo el estilo y diseño de la barra de exploración; ahora es más simple, más vistoso, y menos llamativo. Además ahora la barra se encuentra a la izquierda y solamente muestra el nombre de cada género. ****

En cuanto a los colores decidí que:

- la página de acción tendrá relación con la guerra:

Elegí verde militar para simbolizar el equipo de combate, y ámbar para simbolizar el dorado de las medallas y las balas.

**** Para la segunda entrega decidí mantener el verde militar y relacionarlo con el blanco de las estrellas militares estadounidenses (así como el ícono de género). ****

- la página de carreras tendrá relación con la velocidad:

Elegí el blanco y rojo porque son los colores que representan a la velocidad. Blanco y rojo son los colores que tienen los pianos que se colocan en los bordes de las curvas.

**** En la segunda entrega decidí añadir el color amarillo ya que combina con la imagen de fondo, además de que es el color del logo de *Ferrari*, uno de los símbolos más importantes de la industria automovilística. ****

-la página de rol y mmo tendrá relación con el medievo fantástico:

Elegí dorado y plateado porque el dorado es el color de la armadura y el plateado es el color de las espadas.

**** Para la segunda entrega opté por el modelo de modernidad, tomando los colores a partir de la imagen de fondo, que sería alguna especie de orco, algo que se ve mucho en los juegos de este estilo (a diferencia que éste es un poco más moderno). ****

-la página de survival horror tendrá relación con la sangre:

Elegí dos tonalidades de rojo para hacer referencia a los rastros de sangre (típicos en juegos de este estilo) y a las inscripciones en sangre seca (que también suele hallarse en las paredes de estos juegos).

**** Para ser sincero, el diseño anterior me parecía excelente, pero debí cambiarlo por algo más moderno aunque manteniendo algunas ideas intactas. Los colores utilizados en la cruz van en referencia al astronauta esquelético que utilicé como fondo del sitio para éste género y sus respectivos juegos. ****

-la página de deportes y simulación tendrá relación con el campo de juego:

Elegí el color verde simbolizando el campo de juego de la mayoría de los deportes que vemos hoy en día (y que se encuentran en el catálogo) y el color blanco que simboliza al balón en la gran mayoría de estos deportes.

**** En esta segunda entrega decidí que el apartado deportes debía ser el que llevase el diseño más moderno de todos, tomando los colores que se utilizaron para promocionar *FIFA 18* y que casualmente son similares a los del fondo que decidí utilizar. A mi gusto tiene la mejor combinación de colores que decidí utilizar. ****

**** El estilo propio de cada página de género se cambió al que podemos ver durante todo el recorrido de la página. La simplificación de estilo proviene de intentar lograr una web más seria/formal usando como ejemplo referente la aplicación Steam. ****

En la página inicial se me ocurrió poner la noticia de un juego que recién llega a nuestra página para distribuirlo. Elegí *Battlefield V* por ser nuevo (RECORDAR que todos los datos que desarrollo son para hacer que el sitio parezca lo más real posible) y porque su imagen de presentación es muy llamativa. Al hacer click sobre dicha imagen nos llevará directamente a la vista de ese juego.

**** En la tercera entrega decidí renovar la página, por lo tanto los juegos son más actuales (2023). Mantenemos el sistema de banner de anuncio de un nuevo juego lanzado. Eliminamos el add del lateral derecho. A la vez agregamos la barra de navegación de géneros en el lateral izquierdo. ****

A la derecha del juego nuevo colocaremos una imagen simulando ser un típico add de los laterales de páginas. En este caso será el de *Warface* ya que es algo que podemos hallar actualmente en casi cualquier página que contenga adds de juegos. Para no hacerlo sólo visual decidí que el add funcione correctamente.

Para la vista de género decidí colocar una tabla con 6 títulos, los cuales van a tener bordes relacionados a los colores que ya nombré anteriormente.

Al hacer click en la imagen de cada uno de ellos se abrirá el enlace del juego en una nueva pestaña, permitiéndonos así que podamos seguir explorando los juegos del género, e incluso cambiar el mismo.

**** Ahora la vista de género va a tener 3 juegos para cada uno (reducimos la cantidad de 6 a 3 títulos ya que esta web está desarrollada en HTML puro). Si utilizase PHP podría añadir una cantidad enorme de videojuegos sin necesidad de crear un archivo para cada uno. ****

En la vista particular de cada juego decidí que en la parte superior central apareciese el nombre del juego y su valoración. Debajo encontraremos dos tablas, las cuales se organizan de la siguiente manera:

-Tabla superior

A la izquierda vemos la imagen del juego, y a la derecha los requisitos recomendados para que el mismo funcione en tu pc.

**** Para la segunda entrega decidí que los requisitos se encuentren debajo de la imagen del juego. ****

< entre las tablas se hallará el trailer de lanzamiento oficial del juego >

-Tabla inferior

A la izquierda encontraremos la descripción general del juego, y a la derecha el botón de reserva que nos guiará al formulario.

**** Para la tercera entrega esta estructura se cambia casi por completo.**

Arriba solamente el nombre del juego, luego una imagen del mismo.

Debajo una descripción del producto y el botón para ir a la página/formulario de reservas.

Más abajo los requisitos mínimos y recomendados para disfrutar del juego.**

Colocaremos un pie de página que tendrá el nombre del equipo de desarrollo ó desarrollador, y también la forma de contacto.

**** En la segunda entrega decidí también darle al *footer* un diseño moderno, combinando los colores de la plantilla del header.**

Footer* y *header* se mantienen en todas las pestañas ya que forman parte de la plantilla base. *

**** Para la tercera entrega el footer vuelve a cambiar, más en cuanto a organización que a estilos. ****