



---

# PAGINA WEB ASTRO

---

Hugo Pascual García-Alcalá



## **Contenido**

Introducción .....	2
Estructura.....	2
Accesibilidad y Usabilidad .....	2
Descripción de Elementos y Páginas .....	2
Decisiones y Justificaciones del Proyecto .....	3
Conclusión .....	5

## Introducción

Gotham City Web es una plataforma en línea creada con Astro, enfocada en descubrir el mundo de Batman y la metrópoli de Gotham. Su meta principal es proporcionar una experiencia que sea informativa, visual y educativa, combinando datos externos y buenas metodologías de desarrollo web.

## Estructura

El proyecto se dividió en diferentes carpetas para activos, componentes, diseños y páginas, lo que hace que sea más fácil de escalar y mantener.

## Componentes Reutilizables

Se desarrollaron componentes como BackButton, FilterBar, GadgetCard, PersonajeCard, SectionTitle y ThemeCard para prevenir la repetición de código y mejorar la uniformidad visual.

## Integración con API

La página de Batman utiliza la API de Batman para mostrar información actualizada. Se implementaron soluciones para manejar errores y para asegurar la disponibilidad de datos, garantizando así su robustez.

## Estilo y Experiencia de Usuario

Se eligió una combinación de colores oscuros con toques dorados y azules, efectos de glassmorphism y animaciones en CSS para crear una experiencia actual y atractiva. El diseño se adapta completamente a diferentes dispositivos.

## Accesibilidad y Usabilidad

Se dio prioridad a la accesibilidad en los botones, la navegación y el contraste de colores. La estructura semántica y las funciones de los elementos hacen que la navegación sea más fácil para todos los usuarios.

## Descripción de Elementos y Páginas

BackButton. astro: Botón para navegar.

FilterBar. astro: Barra para filtrar personajes.

GadgetCard. astro: Tarjeta para gadgets.

PersonajeCard. astro: Tarjeta para personajes.

SectionTitle. astro: Título de la sección.

ThemeCard. astro: Tarjeta para temas.

index. astro: Página principal.

batman. astro: Perfil de Batman, conexión con la API de Batman.

batman-temas. astro: Temas destacados (psicología, simbolismo, ética).

personajes. astro: Lista y filtro de personajes (amigos y enemigos).

gadgets. astro: Colección de gadgets.

historia. astro, gotham. astro, mapa-gotham. astro, etica. astro, psicologia. astro, simbolismo. astro: Páginas de temas.

## Decisiones y Justificaciones del Proyecto

### 1. Estructura Modular del Código

Elección: Clasificar el proyecto en diferentes carpetas para los recursos gráficos, los elementos reutilizables, los diseños y las páginas.

Razón: Ayuda a que el proyecto sea más escalable, sencillo de mantener y fomenta la colaboración, permitiendo ubicar y alterar con facilidad cualquier sección del proyecto.

### 2. Componentes

Elección: Desarrollar componentes que se puedan reutilizar para elementos como botones, tarjetas de personajes, gadgets, filtros y encabezados de sección.

Razón: Previene la repetición de código, mejora la uniformidad visual y facilita la actualización de funciones o estilos de manera centralizada.

### 3. Integración de Datos Externos

Elección: Utilizar una API externa para recibir información actualizada sobre personajes.

Razón: Enriquece la información, la mantiene al día y muestra la habilidad de integrar servicios de terceros, lo que mejora la experiencia del usuario.

#### 4. Manejo de Errores y Fallbacks

Elección: Establecer un control de errores y datos por defecto en caso de que la API falle.

Razón: Asegura que la aplicación sea robusta y proporciona una experiencia de usuario fluida aun cuando sucedan fallos externos.

#### 5. Diseño Visual Temático

Elección: Emplear una combinación de colores oscuros con detalles en dorado y azul, efectos de glassmorphism y animaciones sutiles.

Razón: Refuerza el ambiente del mundo de Batman, incrementa la inmersión y hace que la web resulte más atractiva y contemporánea.

#### 6. Responsive Design

Elección: Modificar el diseño para que funcione adecuadamente en dispositivos móviles, tabletas y computadoras de escritorio.

Razón: Garantiza que cualquier usuario pueda acceder y usar la web sin importar el dispositivo que esté utilizando.

#### 7. Accesibilidad y Usabilidad

Elección: Enfocarse en el contraste de colores, la semántica HTML y la navegación por teclado.

Razón: Facilita el acceso a personas con discapacidades y mejora la experiencia general de todos los usuarios.

#### 8. Navegación Clara y Consistente

Elección: Añadir una barra de navegación fija y botones de retroceso en todas las páginas principales.

Razón: Permite a los usuarios desplazarse con facilidad por la web, disminuyendo la confusión y mejorando la retención.

#### 9. Documentación y Comentarios en el Código

Elección: Registrar cada componente y página mediante comentarios claros y concisos.

Razón: Facilita el mantenimiento, la comprensión del código y la integración de nuevos desarrolladores en el proyecto.

## Conclusión

La creación de Gotham City Web ha dado lugar a una plataforma interactiva, atractiva visualmente y educativa sobre el mundo de Batman y la ciudad de Gotham. Gracias a una estructura modular, componentes reutilizables y la incorporación de datos externos, se ha desarrollado un sitio web sólido, que puede crecer y es sencillo de administrar. El diseño centrado en el tema, la consideración por la accesibilidad y la experiencia del usuario han sido fundamentales en cada fase del proyecto, asegurando que cualquier persona pueda disfrutar y aprender sobre este famoso universo. Este trabajo ilustra la relevancia de seguir buenas prácticas en el desarrollo web y de tomar decisiones informadas para lograr resultados de alta calidad y profesionalidad.