



# Desarrollo de aplicaciones multiplataforma

Elaborado por: José Antonio Sánchez

# Módulo 3

**Programación HTML5**

# SESIÓN 8

## 14. Arquitectura HTML5



# 14. Arquitectura HTML5



# 14. Arquitectura HTML5

## *Semántica*

- ✓ Nuevas etiquetas: article, section, hgroup, time, inputs
- ✓ Nuevos tipos de formulario

## *Almacenamiento*

- ✓ Web Storage
- ✓ Web SQL
- ✓ IndexedDB

## *Offline (caché)*

- ✓ <http://www.html5rocks.com/es/tutorials/appcache/beginner/>
- ✓ <http://www.arkaitzgarro.com/html5/capitulo-9.html>

# 14. Arquitectura HTML5

## *Acceso al dispositivo*

- ✓ Orientación:  
[http://www.html5rocks.com/en/tutorials/device/orientation/?redirect\\_from\\_locale=es](http://www.html5rocks.com/en/tutorials/device/orientation/?redirect_from_locale=es)
- ✓ Get user media:  
<http://www.html5rocks.com/es/tutorials/getusermedia/intro/>
- ✓ Ficheros:  
<http://www.html5rocks.com/es/tutorials/file/dndfiles/>  
<http://www.arkaitzgarro.com/html5/capitulo-15.html>
- ✓ Drag and drop:  
<http://www.arkaitzgarro.com/html5/capitulo-10.html>
- ✓ Geolocalización

# 14. Arquitectura HTML5

## *Multimedia*

- ✓ Audio
- ✓ Video

## *Rendimiento y conectividad*

- ✓ Web Workers
- ✓ Web Sockets:  
<http://www.arkaitzgarro.com/html5/capitulo-13.html>

## *Efectos y 3D*

- ✓ Canvas y Web GL



# Bibliografía

- ✓ Arkaitz Garro: <http://www.arkaitzgarro.com/html5/index.html>
- ✓ HTML5 Rocks: <http://www.html5rocks.com/es/>
- ✓ Mozilla: <https://developer.mozilla.org/es/docs/HTML/HTML5>
- ✓ W3Schools: [http://www.w3schools.com/html/html5\\_intro.asp](http://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp)

Dudas



## 15. Ejercicio práctico

Se quiere desarrollar un aplicación web que se trata de un juego basado en un programa que estamos viendo en TV en ese momento y debe cumplir los siguientes requisitos:

- ✓ Debemos consultar la información de un JSON que contendrá los datos del juego que va a comenzar
- ✓ Estos datos debemos almacenarlos en local para minimizar el número de consultas al servidor
- ✓ Cada juego constará de varios retos
- ✓ En cada reto tendremos que adivinar qué opción elegirá un jugador entre dos que se presentan
- ✓ Cada reto se desarrollará en un lugar y en cualquier momento podremos consultar dónde se encuentra en un mapa y dónde estamos nosotros

## 15. Ejercicio práctico

- ✓ Las fotos de los jugadores y las opciones se descargarán en local y se mostrarán en la interfaz a medida que vaya cambiando el reto
- ✓ Al finalizar el usuario podrá consultar sus resultados tanto en este juego como en otros anteriores
- ✓ La aplicación tendrá una sección encuesta donde se le realizarán distintas preguntas al usuario una vez que haya visto sus resultados

## 15. Ejercicio práctico

### Requisitos técnicos:

- ✓ Utilización de HTML5 con etiquetas semánticas
- ✓ Uso de Modernizr para comprobar las funcionalidades disponibles, debemos dar al usuario otra opción para jugar siempre que sea posible
- ✓ Utilización del API de geolocalización y las librerías necesarias para mostrar la localización del reto en el mapa (Google Maps u otras)
- ✓ Se valorará la utilización de “data attributes” donde sea necesario
- ✓ Es necesario almacenar la información en local, bien en WebSQL o bien en IndexedDB
- ✓ Si alguna tarea se considera pesada puede realizarse con Web Workers

## 15. Ejercicio práctico

### Requisitos técnicos:

- ✓ El formulario de encuesta debe validar los campos con HTML5 y se almacenará en local. Se tendrá en cuenta el tipo de campos que se pongan en la encuesta (siempre que tengan sentido)
- ✓ Se tendrá en cuenta la claridad del código y el diseño de la aplicación (no el uso de CSS)
- ✓ Se indica un JSON del que se puede partir y unas imágenes de prueba que ya estarán en local
- ✓ Puede modificarse en JSON si se considera necesario