

GUIDELINES Y PATRONES DE DISEÑO

Para crear nuestros componentes hemos utilizado el material que nos proporcionaban en Figma en Material IU, ya que contiene muchos ejemplos sobre distintos componentes básicos que se encuentran en la mayoría de aplicaciones móviles que podíamos usar directamente, adaptarlos , o usarlos como referencia para crear los nuestros propios.

Para mantener un poco la coherencia, decidimos usar el tono **naranja** para los botones, de forma que fuese más visual y más intuitivo la aplicación . Además, usamos una paleta de colores creada para que tuviese unos tonos amaderados, simulando un poco la madera, que para nosotros se relaciona con los juegos de mesa.

Tenemos algunos elementos de navegación fija, como el menú de navegación inferior, ya que es el elemento donde se encuentran las secciones más importantes de nuestra aplicación, que son los torneos, la tienda y el perfil de usuario.

Nuestro diseño está muy centrado a lo visual, por lo que contamos con muchas fotos para hacer la aplicación más ilustrada y cercana, donde todo lo que ofrecemos se puede ver a primera vista.

Algunos componentes interesantes que utilizamos son:

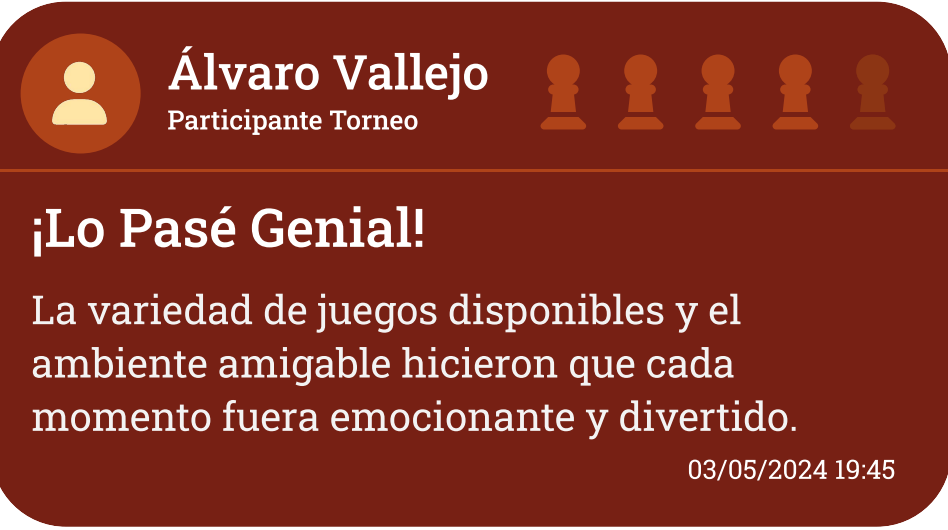
- Carrousel: es una forma muy estética de mostrar distintas fotos sin llenar la pantalla del teléfono de fotos. De esta forma, solo tienes que desplazar hacia el lado para ver más fotos, sin perder el resto del contenido importante de la pantalla.
- Formularios con etiquetas claras para hacerlo más sencillo a la hora de rellenarlo.

1. GUIDELINES

Menú de Usuario



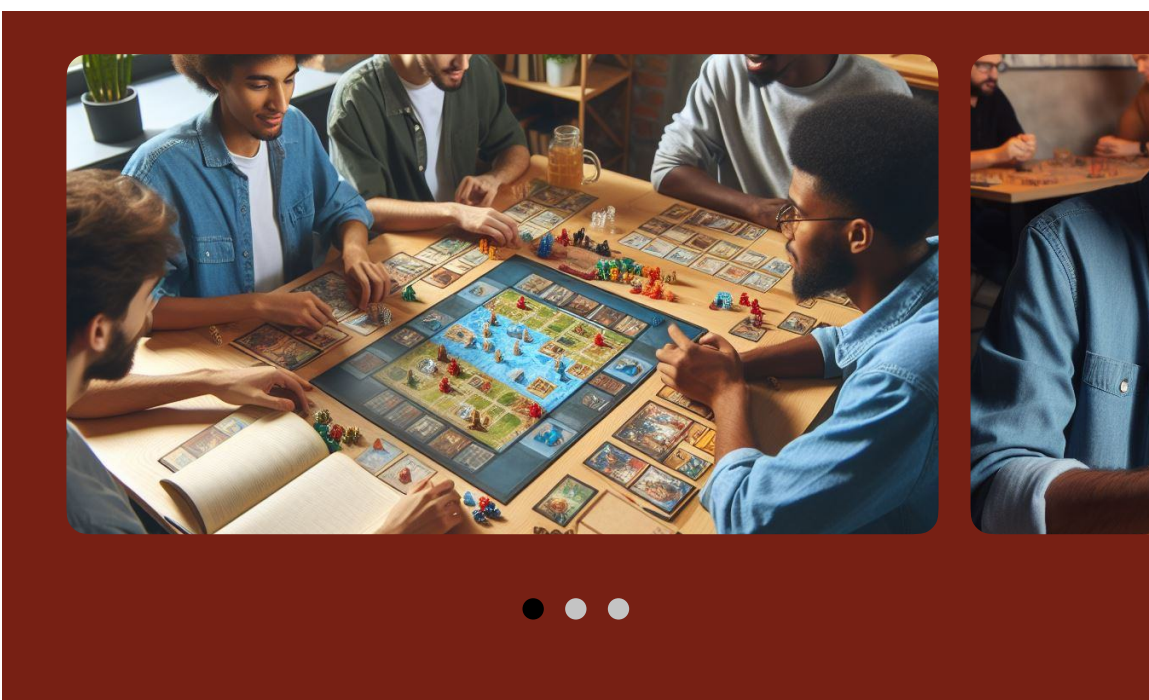
Comentarios



Ubicación



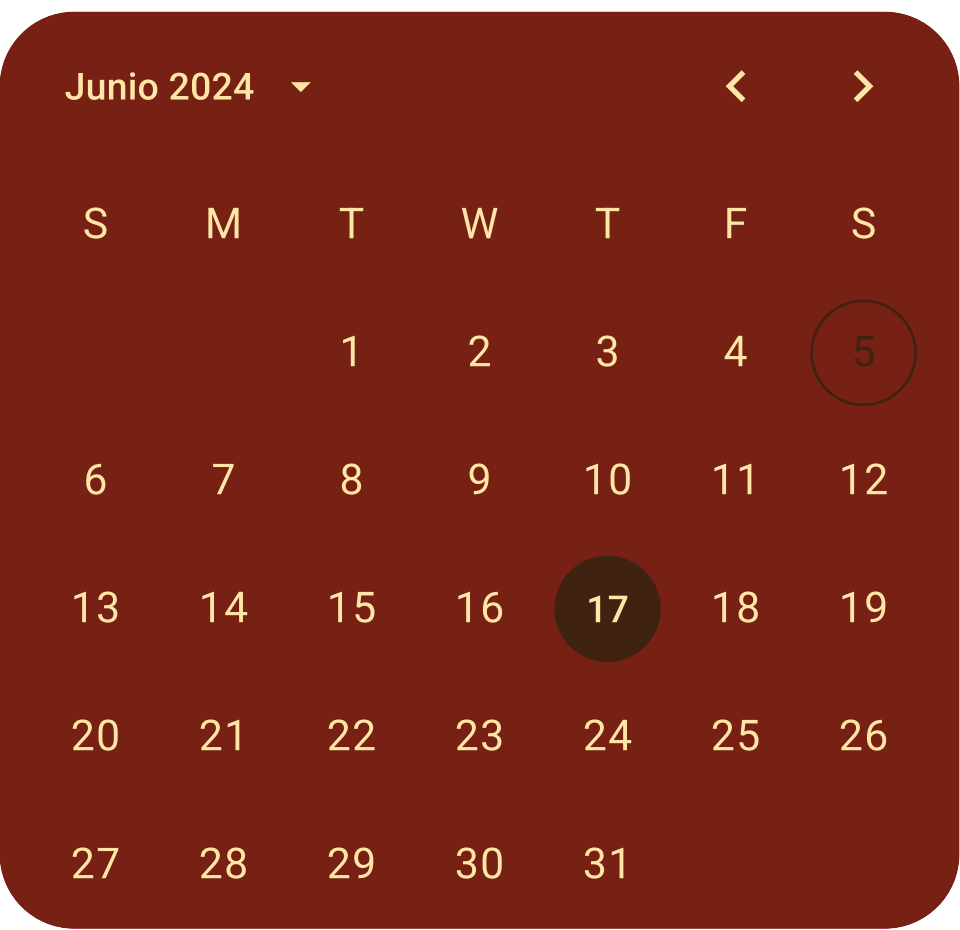
Carousel de imagenes



Header



Calendario



Mis Torneos



Botones



Prodcutos en Cesta



Formulario



Productos Tienda

