Si yo quiero aumentar el número de elementos de este menú lateral, nos encontramos con el limitante de que queda una barra lateral que puede ocupar más de lo que nos permite la ventana de nuestro navegador. El diseño de este menú es demasiado fijo, por lo que deberíamos buscar una solución que nos permita añadir más elementos sin que afecte demasiado a la estructura del propio menú.

El diseño no es responsivo. Si el tamaño del navegador varia, los elementos no se adaptan a la proporción del zoom especificado. El ejemplo más claro se ve en la barra lateral, donde el zoom hace que se vuelva ilegible tanto para el zoom aumentado, como el zoom reducido.

Contiene secciones creadas pero sin contenido! No existe un enlace que lleve al pinchar en "Formulario", por ejemplo... Esto lleva a pensar que era necesario dejar ahí el elemento para futuras actualizaciones, con un desplegable hecho en CSS, por ejemplo, ese elemento se podría colocar cuando su respectiva página esté realizada



En este caso, nos toca crear una página que incluya un formulario, la cual debe incluir un funcionamiento correcto y un feedback hacia el usuario, tanto si al cubrirlo lo hemos hecho correctamente como si hay algo que falta por cubrir/ está mal cubierto. NOTA: Al ser las transiciones de la estructura de la web muy simples, simplemente hemos documentado los errores encontrados en las páginas que vamos a modificar (y que la práctica exige). Las transiciones se solucionan mediante enlaces que incluye el software que utilizamos para modelar este diseño (Balsamiq Mockups 3)

Asimismo, la pagina no posee ningún tipo de backend que pueda documentarse en funcionamiento, por lo que se omite. Aparte de un diseño anticuado, posee elementos que no aparentan servir (a día de hoy), para nada. El archivo de noticias no contiene datos actuales, quizá por eso, al estar vacio, se queda un cuadro "a rayas azulee" sin ninguna lógica

Isla Negra











Tales of Sword Coast

Trucos

Baldur's Gate II

Gula

Throne of Bhool

Gran Unid. Metálica

cewind Dale

Gula Grupo

Heart of Winter

Trials of Luremoster

Neverwinter N.

Model Viewer

Descargas

Formulario

Foros

Quiénes somos



| Prólogo | Capítulo 1 | Capítulo 2 | Capítulo 3 | Capítulo 4 | Capítulo 5 | Capítulo 6 | Capítulo 7 | Mapa | Personajes |
|---------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------|------------|
| | 23 | 45 | 67 | 8 | 9 10 11 | <u>12</u> | <u>13</u> | Mapa | PNOs |

Candelero **Enemigos: Asesino**

oventura comienza junto a la Posada de Candelero. Tu objetivo en esta zona es comprar el equipo necesario para la aventura. edes entrar en la posada y hablar con Winthrop. Una vez que hayas recorrido toda la zona, para conseguir objetos, dinero, ser algunas misiones y comprar el equipo, dirigete a la fortaleza y habla con Gorion para abandonar Candelera. A continuación les una lista de las cosas que se pueden hacer en este área:

comprarios en la Posada de Candelero. Tu recompensa será una Daga +1 y 50 pe. Dentro de los E. Coge el antidoto y la espada que hay dentro. Llévasela a Hull que está junto a la puerta principal n él. Te dirá que necesita su espada. Vuelve a hablar con él y entrégasela. Recibirás 20 mo y 50 pe. se encuentra Dreppin (x3264 y430). Tendrás que hablar unas cuantas veces para que acepte tu

entra en el Este, habla con Reevor y te pedirá que le ayudes con un problema de ratas en su

compensa será 5 mo y 50 pe. cabar contigo. Su localización es (x2960 y437) y (x2055 y2668). Ganarás unas dagas y 20 pe por

ntrenamiento. Si quieres recibir algo de entrenamiento po Puerta (x3065 y3899). Esto no te reportará mas que prác Jondalar (x4094 y1330). l combate, hay una especie de simulación al que puedes acceder si hablas con el Guardián de la , por si no has jugado antes a este tipo de juegos. También puedes entrenarte si hablas con

Oghma (x4025 y565): Puedes comprar pocione sacerdote que se encuentra allí. Aquí, en vez de estos enlaces que recargan el contenido constantemente, podemos considerar que es información tabulada para cambiarla con JavaScript y mantener un diseño fiel a la técnica AJAX



capítulo no se adapta demasiado bien al texto, pero al no haber demasiadas no se nota en exceso conforme modificas el zoom en navegador. En dispositivo móvil no se adapta, como es de esperar.













Baldur's Gate

Baldur's Gate II

Gula

Objetos BG2 y ToB

Throne of Bhool

Gran Unid. Metálica

Icewind Dale

Gula

Grupo **Heart of Winter**

Trials of Luremoster

Neverwinter N.

Model Viewer

Descargas

Formulario

Foros

Quiénes somos



PNJs

| | | Ajantis (Granja al Norte del Brazo Amigo - x 1572 y 3139) | | | | | | | | | |
|-----|--------|---|--------------|--------------|-----------|---------|--------|---------|---------------|--|--|
| | Fuerza | Destreza | Constitución | Inteligencia | Sabiduria | Carisma | Raza | Clase | Alineam iento | | |
| No. | 17 | 13 | 16 | 12 | 13 | 17 | Humano | Paladin | Legal Bueno | | |

| 20 | | Alora (Baldur's Gate Oeste - x 1600 y 2200) | | | | | | | | | |
|----|----------|---|--------------|--------------|-----------|---------|---------|--------|---------------|--|--|
| | Fileriza | Destreza | Constitución | Inteligencia | Sabiduria | Carisma | Rava | Clase | Alineamiento | | |
| 1 | 8 | 19 | 12 | 11 | 7 | 10 | Mediano | Ladrón | Caótico Bueno | | |

| [| VALUE OF | Coran (Bosque de las Capas 1 x 1515 y 690) | | | | | | | | | |
|---|----------|--|----------|--------------|--------------|-----------|---------|------|-----------------|---------------|--|
| | | Fuerza | Destreza | Constitución | Inteligencia | Sabiduria | Carisma | Raza | Clase | Alineamiento | |
| | V. | 14 | 20 | 12 | 14 | 9 | 15 | Elfo | Luchador/Ladrón | Caòtico Bueno | |

| 1 | N | Dynaheir (Baluarte Cnol x 2530 y 1440) | | | | | | | | | |
|---|---|--|----------|--------------|--------------|-----------|---------|--------|-----------|--------------|--|
| | į | Fuerza | Destreza | Constitución | Inteligencia | Sabidoria | Carisma | Raza | Clase | Alineamiento | |
| 1 | 3 | 11 | 13 | 16 | 17 | 15 | 12 | Humano | Invocador | Legal Bueno | |

| | | Imoen (Se incorpora cuando muere Gorion) | | | | | | | | | | |
|--|--------|--|--------------|--------------|-----------|---------|--------|--------|---------------|--|--|--|
| | Fuerza | Destreza | Constitución | Inteligencia | Sabiduria | Carisma | Raza | Clase | Alineamiento | | | |
| | 9 | 18 | 16 | 17 | - 11 | 16 | Humano | Ladrón | Neutral Bueno | | | |

Los elementos dentro de la misma sección de cada uno de los juegos se recargan por completo, siendo ineficiente para aquellos elementos que permanecen dentro de cada sección (la imagen de la cabecera, el fondo...). Por suerte, el menú lateral NO se recarga cada vez que cambiamos de página. Mantenemos esta filosofía que nos ofrece el funcionamiento de AJAX.

La "lista" de personajes, es un conjunto de tablas colocadas una después de la otra, con una estructura muy rígida... No se adapta tampoco a los cambios del navegador ni a la carga en el dispositivo móvil.



MODEL VIEWER 🦗



₽ Tales of Sword Coast

Baldur's Gate II

Objetos BG2 y ToB

Throne of Bhool

Gran Unid. Metálica

Trucos

Icewind Dale

Gula Grupo

Heart of Winter

Trials of Luremoster

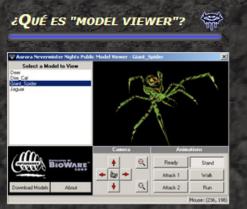
Neverwinter N.

Model Viewer

Descargas

Foros Quiénes somos

MODELOS PARA DESCARGAR Formulario



El "Model Viewer" de Neverwinter Nights es una utilidad que te permite ver algunos de los modelos en 3D que se utilizan en el juego. Con el ejecutable se incluyen cuatro modelos de criaturas y se irán sacando más, poco a poco. Estad atentos porque os los iremos trayendo todos.

Aquí os podéis descargar el Programa. Las descargas de los nuevos modelos están más abajo.

-Descargar "Model Viewer" (1.7 Megas)

Una vez descargado, os creáis un directorio para descomprimir los archivos, y luego sólo hay que ejecutarlo. Deberías tener el Windows con 32 bits de colores aunque también funciona con 16 bits. Puede darte algún error al girar las cámaras, pero al fin y al cabo es una utilidad de prueba.

Página con texto e imágenes. Pese a ser muy normal, desentona en general como está colocado el texto respecto a la imagen.

