

1. PERCEPTIBLE

1.1. Contenido no textual

Todos los elementos no textuales presentan un texto alternativo, salvo el fondo que es puramente decorativo.

- Barra de búsqueda: se le añadió en la propiedad *title*
- Botón de buscar: incluido ya en la propiedad *value*
- Botón expandible: el propio texto evita que haya que declarar texto alternativo
- Inputs de los formularios: ya tienen un *label* asociado
- Botón de recarga: ya tiene la propiedad *alt*
- Botón "cargando": se le incluyó en la propiedad *alt*.
- Botón flotante: se le incluyó en la propiedad *alt*

En la pantalla de resultados:

- Sprite del pokemon: se le añadió en la propiedad *alt*
- Stats del pokemon: los números que indican los stats se pasan a guardar en párrafos en vez de en *divs*
- Botones para cambiar sprite: se pasó a incluir en *alt* una explicación de para qué es cada botón

1.2. Contenido multimedia basado en el tiempo

No existe este contenido por lo que no se ha realizado ningún cambio al respecto.

1.3. Adaptable

Respecto a la relación entre los elementos cabe destacar:

- Los ficheros HTML dividen el documento en las secciones *header* y *main*.
- Se cambió el nombre del logo de un *h1* por un *p*, ya que no es un encabezado.
- *Navbar*: agrupa links relacionados entre sí (acceder a distintas páginas)
- *Form inputs*: tienen asociado su *label* correspondiente. Además, se han rediseñado para que pertenezcan a un mismo *fieldset*.

Los elementos se definen siguiendo el orden de la presentación y el lógico según el cual navegaría el usuario.

Se añadió el cambio de color a la barra de navegación y el botón de buscar cuando se hace *focus*, las cartas de Pokémon ya lo tenían. En la pantalla de resultados se le añadió este detalle a los botones para cambiar de sprite.

2. OPERABLE

2.1. Accesible mediante teclado

Todo el contenido es accesible mediante teclado, se puede navegar perfectamente mediante la tabulación para cambiar el foco, las flechas para operar con las listas de autocompletado y el enter para accionar botones o modificar entradas. Tan solo se cambió el *snackbar* para que ahora sea un botón y sea accesible.

2.2. Suficiente tiempo

La única acción que depende del tiempo es la aparición del *snackbar* con el mensaje de error cuando falla alguna conexión. Se ha cambiado el tiempo de aparición del elemento (3s) por una aparición infinita pero que se pueda eliminar con un click.

2.3. Reacciones físicas

No existen elementos que parpadeen ni cambios continuos que puedan provocar flashes o parpadeos muy rápidos. La expansión de los filtros o actualizar la lista filtrada depende exclusivamente del usuario, por lo que él mismo decidirá la velocidad con la que se actualicen estos elementos.

2.4. Navegabilidad

Cada página tiene su título, el *focus* es visible en todos los elementos, los *labels* de cada *input* describen su finalidad, la funcionalidad de cada link viene dado bien por el propio texto (en el caso de la navbar o en la página About por el nombre PokeApi) o bien por el propio contexto (la imagen del Pokémon y el botón de búsqueda).

En la página de resultados y about además los encabezados describen la temática de la sección a continuación y están ordenados para organizar correctamente la página web.

2.5. Modalidades de entradas

Los botones funcionan con el evento 'click', por lo que gestos no deseados que hayan pulsado el botón no activarán la acción a no ser que el gesto termine dentro del botón (up-event).

Los input cuentan con un *label* (en el formulario) o *placeholder* (barra de búsqueda) que se corresponde directamente con el componente, para facilitar la explicación de cada entrada.

3. COMPRENSIBLE

3.1. Legible

Se incluye en cada página HTML el lenguaje por defecto, que es el inglés.

3.2. Predecible

Al enfocar o introducir alguna entrada no se produce un cambio de contexto sino que las produce el usuario por voluntad propia al accionar algún botón (Search o elegir el Pokémon de la lista). La navegación se repite en todas las páginas (consistente).

3.3. Asistencia en las entradas

Cada input textual contiene una lista con las posibles opciones para rellenar, además de que si se introduce un dato incorrecto se muestra con un texto de error destacándolo junto a la entrada en color rojo.

Los inputs numéricos corrigen automáticamente los valores si exceden los límites y todas las entradas cuentan con un texto que las describe.

4. ROBUSTO

4.1. Compatible

Todos los elementos tienen sus etiquetas de comienzo y final, están correctamente anidados y no existen identificadores duplicados.

Además todos los elementos tienen un nombre o rol asociado: los enlaces mediante el propio enlace o un texto alternativo, los input mediante el tipo indicado (*text*, *number* o *image*) y los *label* correspondientes, y los botones con el propio texto contenido. Se cambió el botón flotante para añadirle el rol correspondiente.

5. WAI-ARIA

Se ha intentado aprovechar al máximo la semántica de las etiquetas HTML, por lo que los cambios introducidos son pocos:

- Los roles vienen dados por las etiquetas HTML y los cambios ya mencionados.
- Se ha añadido la propiedad *aria-live* a la sección de la lista de Pokémons y al *snackbar* de error, para que los *screen readers* alerten en cuánto se produzca un cambio.
- Se podría añadir la propiedad *tabindex* al *snackbar* para que fuera accesible mediante teclado, pero se optó por cambiar la etiqueta *div* por *button* para lograrlo.