

Diario de Aventura

Mi Elección del Arma

Para este proyecto decidí usar un poco de frameworks externos como Bootstrap.

Elegí esta opción porque quería tener control total sobre cada estilo y diseño, desde los colores, tipografías, hasta los efectos de animación en las tarjetas y el carrusel. Lo que más me gustó fue poder personalizar todos los detalles sin limitaciones de clases predeterminadas. Lo más difícil fue manejar la responsabilidad y los efectos de animación en diferentes dispositivos, especialmente para que el fondo y los elementos se vieran bien en móviles y computadoras.

¡Mis Cimientos HTML5!

Usé HTML5 semántico para estructurar todo el proyecto. Por ejemplo:

- `<header>` para el navbar.
- `<main>` para la sección principal de bienvenida y el contenido del blog o habilidades.
- `<footer>` para la sección de contacto.
- `<section>` y `<div>` con clases específicas para agrupar tarjetas de habilidades y proyectos.

Me sorprendió lo mucho que ayudan las etiquetas semánticas y a la organización del código, ya que navegando entre `<main>`, `<section>` y `<footer>` se vuelve muy fácil encontrar y modificar cualquier parte del sitio.

Trucos CSS Desplegados

Al trabajar con CSS puro, apliqué varias buenas prácticas que hicieron mi código más limpio y eficiente:

1. Flexbox y Grid: Para organizar las tarjetas de habilidades y las entradas del blog, lo que permitió una disposición adaptable a cualquier pantalla.
2. Transiciones y animaciones suaves: Añadí `transition` y `transform` en las tarjetas y el carrusel para mejorar la experiencia visual sin sobrecargar el código.

3. Variables y consistencia de estilos: Mantener colores, tamaños y sombras consistentes para todas las tarjetas y botones, logrando un diseño uniforme y profesional.

Estas prácticas ayudaron a que el código fuera más legible, mantenible y con un diseño elegante.

¡Los Monstruos en el Camino!

Durante el desarrollo enfrenté dos desafíos importantes:

1. Animaciones de las tarjetas y la aparición al hacer scroll: Al principio no aparecían correctamente en todas las tarjetas y resolví el problema usando un `IntersectionObserver` y verificando el cálculo de la posición de cada tarjeta.
 2. Responsabilidad del fondo y de los elementos multimedia: El fondo fijo y las tarjetas con imágenes/videos no se veían bien en móviles. Lo solucioné usando `media` y ajustando `background-attachment`, así como escalando correctamente imágenes y videos.
-

Mi Botín de Guerra

Lo más importante que aprendí fue la importancia de combinar estructura semántica con estilos limpios y adaptables, y cómo las animaciones pueden mejorar la experiencia del usuario si se aplican correctamente.

Si hiciera este proyecto nuevamente, planificaría desde el inicio la responsabilidad y los tamaños de imágenes/videos, para que todos los elementos se adapten de forma más natural sin ajustes posteriores.