

# VISUAL GUIDE DOCUMENT — Proyecto Clash Royale Web

## 1. Paleta de Colores

Inspirada en los colores principales del juego: tonos azules, dorados, grises y acentos rojos.

| Color       | Uso                                     | Código  |
|-------------|---|---------|
| Azul Real   | Fondo principal                         | #0047AB |
| Azul Oscuro | Fondo secundario / Footer y Header      | 0A2A66  |
| Dorado      | Botones, títulos destacados, bordes     | FFD700  |
| Gris Piedra | Fondos de secciones / tarjetas          | CCCCCC  |
| Rojo Royale | Acciones de alerta o botones de batalla | E63946  |
| Blanco      | Texto sobre fondos oscuros              | FFFFFF  |

---

## 2. Tipografía

Para mantener coherencia con el estilo “fantasía-medieval” del juego, puedes usar una combinación de fuentes fuertes y legibles.

| Tipo             | Fuente                      | Uso                                   |
|------------------|-----------------------------|---------------------------------------|
| Título principal | "Bangers" (de Google Fonts) | Títulos grandes, nombres de secciones |
| Texto secundario | "Poppins" o "Montserrat"    | Textos, botones, menús                |

|                             |                       |  |
|-----------------------------|-----------------------|--|
| <b>Alternativa temática</b> | <i>"Luckiest Guy"</i> | Para botones o textos destacados de estilo caricaturesco |
|-----------------------------|-----------------------|--|

### 3. Componentes Definidos

Aquí defines cómo se verán y comportarán los elementos visuales de la web.

#### Header / Barra de navegación

- Fondo: #0047AB
- Texto: Blanco
- Logotipo del proyecto (estilo escudo)
- Hover en los botones: cambio a #FFD700 (dorado)

#### Botones

- **Principal:** fondo #FFD700, texto #0A2A66, bordes redondeados.
- **Hover:** degradado dorado → naranja.
- **Secundario:** fondo transparente, borde dorado, texto blanco.

#### Tarjetas (Cards)

- Fondo: #CCCCCC o una textura tipo piedra.
- Borde: #FFD700.
- Sombra suave.
- Imagen del personaje o carta en el centro.
- Texto del nombre con fuente *Bangers*.

#### Texto / Párrafos

- Color: #FFFFFF o #CCCCCC sobre fondo oscuro.

- Fuente: *Poppins* tamaño base 16px.

### Footer y Header

- Fondo: #0A2A66
  - Texto pequeño color gris claro.
  - Íconos de redes sociales dorados con hover en rojo.
- 

## 4. Iconografía y Estilo Gráfico

- Iconos tipo caricatura con bordes gruesos (puedes usar *Flaticon* o *Lordicon*).
- Bordes redondeados en los componentes.
- Sombras suaves y brillos para dar sensación de profundidad.

# Justificación decisiones de diseño

## 1. Paleta de Colores

La elección de los colores está directamente inspirada en la **identidad visual de Clash Royale**, buscando transmitir la **energía, el dinamismo y el espíritu competitivo** del juego.

- **Azul Real (#1E90FF)**: Es el color predominante en la interfaz de Clash Royale. Representa **confianza, nobleza y poder**, además de estar asociado a los reinos y escudos medievales. Por eso, se utiliza en el fondo principal y en el encabezado (header), generando coherencia con el universo del juego.
- **Azul Oscuro (#0A2A66)**: Sirve como base para contrastar con los elementos dorados y blancos, aportando **profundidad y elegancia**. Su uso en el footer o fondos secundarios permite destacar otros elementos visuales.
- **Dorado (#FFD700)**: Este color evoca **riqueza, victoria y prestigio**, elementos fundamentales en la estética de Clash Royale (por ejemplo, cofres, coronas y trofeos). Se usa para resaltar botones, títulos y bordes, guiando la atención del usuario hacia los elementos más importantes.
- **Gris Piedra (#CCCCCC)**: Inspirado en las **estructuras medievales** del juego (torres, muros, arenas). Aporta una textura neutra que equilibra los colores intensos y evita la saturación visual.
- **Rojo Royale (#E63946)**: Utilizado en alertas o botones de acción, representa **fuerza, energía y urgencia**, ideales para enfatizar acciones clave como “batallar” o “atacar”.
- **Blanco (#FFFFFF)**: Garantiza legibilidad sobre fondos oscuros y da un contraste limpio y moderno, ayudando a mantener una interfaz clara y funcional.

En conjunto, esta paleta refuerza el **carácter épico y competitivo** del universo Clash Royale, manteniendo una armonía visual atractiva y reconocible.

---

## 2. Tipografía

Las fuentes fueron seleccionadas para combinar **fuerza visual, legibilidad y coherencia temática**.

- **"Bangers"**: Su estilo grueso y curvado recuerda a los títulos caricaturescos y medievales del juego. Se eligió para los encabezados y títulos porque **transmite energía, dinamismo y diversión**.

- **"Poppins" / "Montserrat"**: Fuentes modernas, limpias y geométricas. Se seleccionaron para los textos y menús porque equilibran la extravagancia de "Bangers", garantizando **una buena lectura en entornos digitales**.
- **"Luckiest Guy"** (alternativa temática): Su estilo desenfadado y caricaturesco encaja con el tono alegre del juego, ideal para textos destacados o decorativos.

En conjunto, estas fuentes crean un **balance entre fantasía y profesionalismo**, evocando el mundo del juego pero manteniendo una buena usabilidad web.

---

### 3. Componentes y Estilo Visual

Cada componente fue diseñado para **reflejar elementos del universo Clash Royale** y mantener una experiencia visual coherente:

- **Header**: Usa tonos oscuros y tipografía fuerte para asemejarse a los banners del juego.
- **Botones**: El color dorado remite a la insignia del juego. Las transiciones (hover dorado → naranja) simulan brillo o energía, evocando el estilo vibrante de los menús del juego.
- **Tarjetas**: Su estructura imita las cartas coleccionables de Clash Royale. Los bordes dorados y la textura tipo piedra transmiten **robustez y jerarquía visual**.
- **Footer**: Retoma el azul oscuro para generar equilibrio visual y cierre, manteniendo coherencia cromática con el header.

El objetivo fue crear una interfaz **inmersiva**, donde cada elemento recuerde visualmente al jugador el universo de Clash Royale, sin perder claridad ni usabilidad.

---

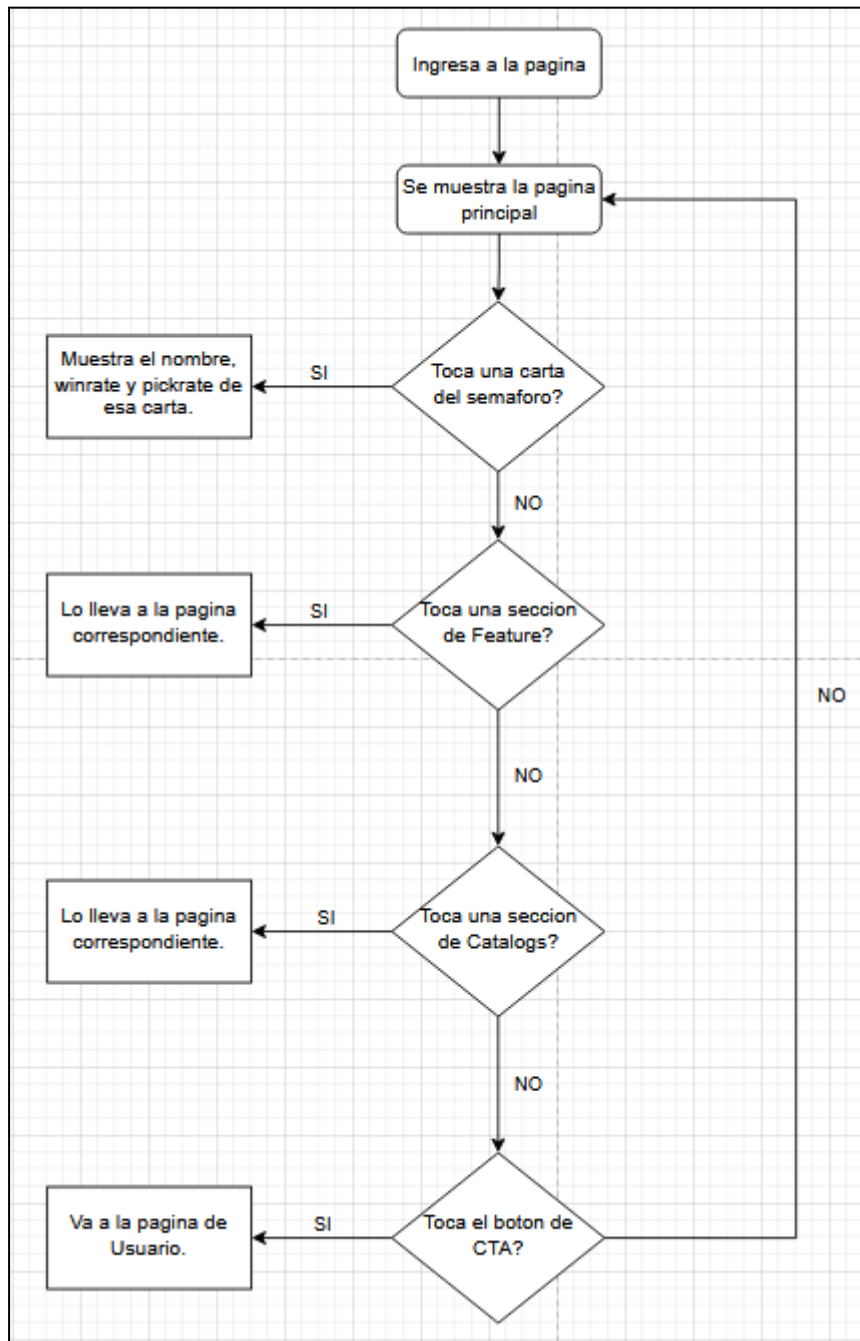
### 4. Iconografía y Estilo Gráfico

La elección de íconos caricaturescos con bordes gruesos busca mantener una estética **divertida, accesible y reconocible**.

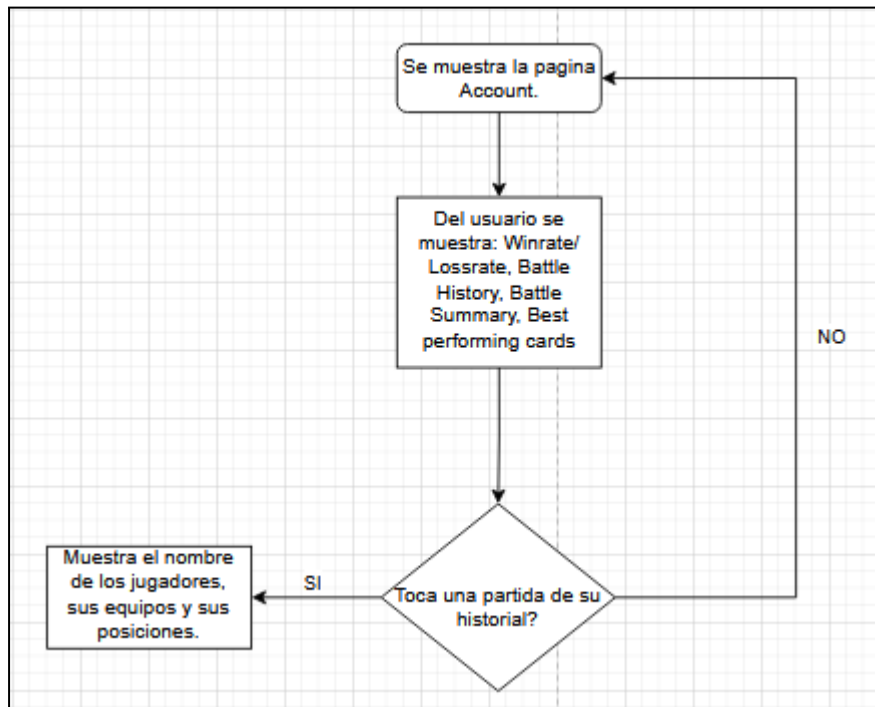
Los íconos tipo *cartoon* ayudan a **reforzar el tono lúdico** del proyecto y se alinean con la identidad visual del juego original, que mezcla humor con estética medieval.

# Diagramas de flujo

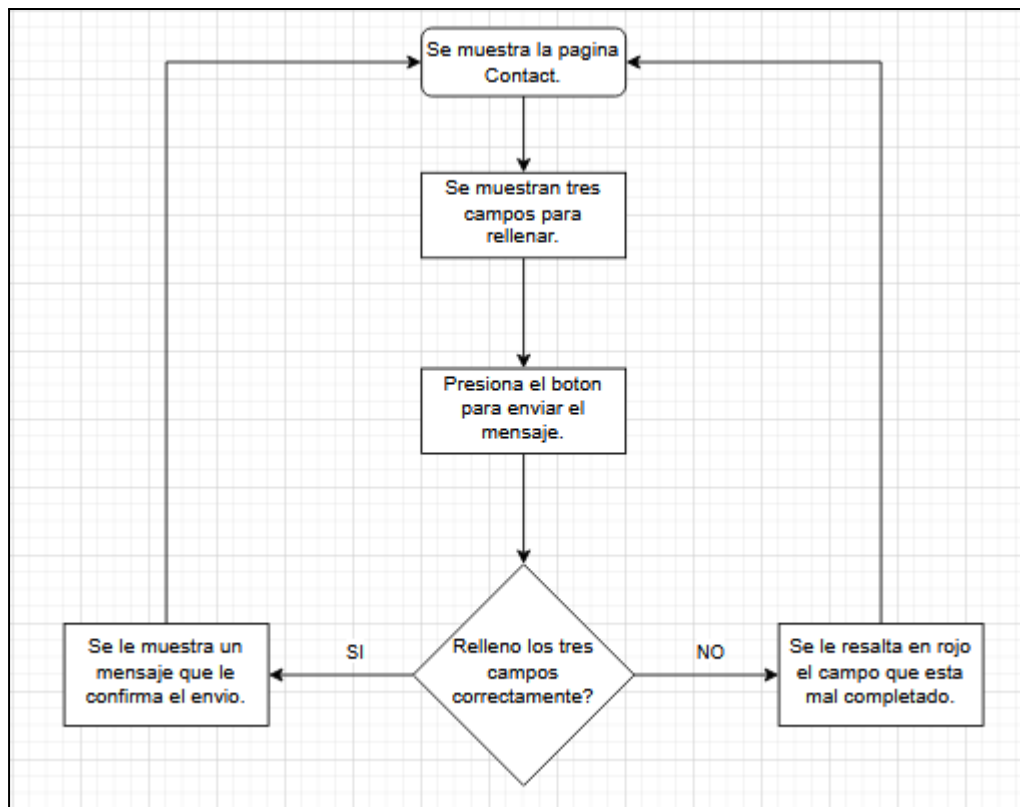
## Página principal



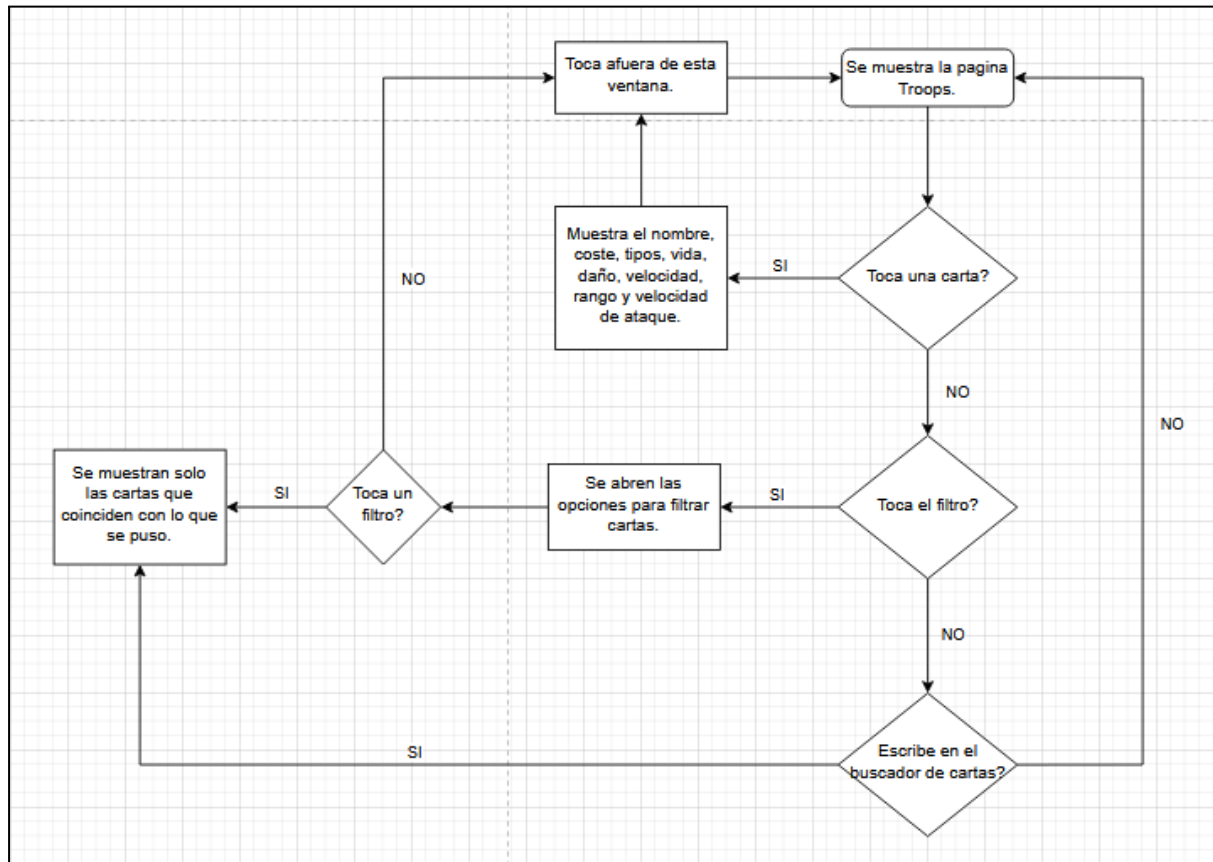
## Cuenta de usuario



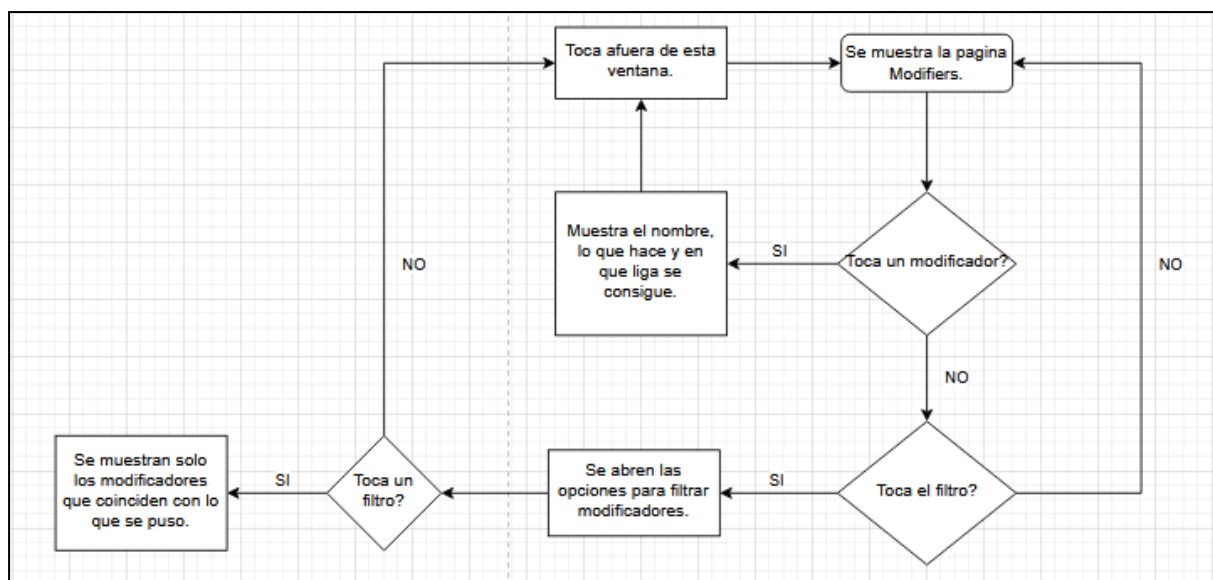
## Contacto



## Tropas



## Modificadores





## Notas del parche

