

# PROGRAMACIÓN DEL CLIENTE WEB. PRÁCTICA 1.

## Objetivos de la práctica

- Aprender a crear documentos web desde cero utilizando la especificación HTML.
- Aprender a definir la capa de presentación de documentos HTML utilizando para ello las capacidades ofrecidas por el lenguaje CSS.
- Aprender a diseñar documentos web *responsive*, empleando la técnica *Mobile First*, para que se visualicen correctamente en cualquier dispositivo, independientemente de su tamaño.

## Enunciado de la práctica

La práctica consiste en implementar mediante HTML y CSS un sitio web *responsive*, que servirá a los usuarios para vender y comprar artículos de segunda mano.

Para poder vender un artículo en el sitio web, el usuario deberá estar registrado. Además, un usuario registrado podrá dejar preguntas para el vendedor de cualquier artículo, además de poder marcar un artículo para seguir, por si el usuario modifica el precio.

Los usuarios no logueados podrán navegar por la web, pudiendo ver los artículos en venta y las preguntas hechas a los vendedores, pero no podrán interactuar.

El sitio web tendrá las siguientes páginas (todas con extensión *html*): `index.html`, `login.html`, `registro.html`, `buscar.html`, `articulo.html`, `nuevo.html`, `acerca.html`.

## Notas:

- Para esta primera práctica, tened en cuenta que **el contenido mostrado en todas las páginas será estático**. Por tanto, podréis utilizar los datos de prueba que consideréis oportunos. En la segunda práctica, mediante JavaScript, ya se le añadirá dinamismo e interacción con el usuario. Por tanto, en esta primera práctica **no se puede utilizar JavaScript**.
- **No se puede utilizar ningún framework HTML/CSS.**

## Trabajo a realizar

### 1. Consideraciones generales:

- (0,75 puntos) Todas las páginas llevarán el doctype del último estándar HTML y se implementarán utilizando las correspondientes etiquetas HTML, debiendo pasar correctamente la validación en <http://validator.w3.org/>.
- (1 punto) Todas las páginas tendrán en común la siguientes partes, además de las propias de cada una:
  - Cabecera con: logotipo, nombre/título del sitio web y un pequeño texto/subtítulo explicativo del objetivo del sitio.
  - Barra de navegación con los siguientes enlaces:

- 1) Inicio. Llevará a la página `index.html`.
- 2) Buscar. Llevará a la página `buscar.html`.
- 3) Si el usuario está logueado:
  - a) Nuevo artículo. Llevará a la página `nuevo.html`.
  - b) Logout. Permitirá cerrar la sesión. Esta acción se implementará en la segunda práctica. Para esta primera práctica, redirigirá a `index.html`.
- 4) Si el usuario no está logueado:
  - a) Login. Llevará a `login.html`.
  - b) Registro. Llevará a `registro.html`.

Nota: Como en la práctica 1 no se puede saber si un usuario está logueado o no, se mostrarán todos los enlaces en todas las páginas.

- iii) Al pasar el ratón por encima de un enlace, éste deberá destacarse de los demás de alguna manera mediante CSS.
  - iv) Pie con, al menos, información de contacto, copyright, año de creación y botón/enlace al principio de la página. La información de contacto será un enlace a la página `acerca.html`, en la que se mostrará la información completa del autor o autores de la práctica y la documentación de la misma.
- c) (0,5 puntos) Para los formularios:
- i) El campo que recibe el foco debe destacarse de los demás de alguna manera mediante CSS.
  - ii) Al pasar el ratón por encima de un campo, éste deberá destacarse de los demás de alguna manera mediante CSS.
- d) (0,5 puntos) En las reglas css, utilizar pseudo-elementos y pseudo-classes en combinación con los selectores CSS siempre que sea posible, reduciendo de esta manera el uso de identificadores y clases.

## 2. Otras consideraciones:

- a) (0,25 puntos) Uso de Web Fonts. Una posibilidad sería utilizar las fuentes de Google: <http://www.google.com/webfonts>.
- b) (0,25 puntos) Uso de Icon Fonts. Una posibilidad sería utilizar los proporcionados por la web: <http://fontello.com>. Como mínimo, el texto de los enlaces de la barra de navegación deberá ir acompañado de *web icons*.
- c) Realizar un diseño *responsive* basado en la técnica **Mobile First**.
  - i) (1 punto) Aplicar diseño *responsive* basado en *Mobile First* a las páginas, haciendo uso de reglas *media query*, para que se vean bien en cualquier resolución. Nota: Al cambiar de resolución no debe perderse ni solaparse información en pantalla.
  - ii) (0,5 puntos) Por debajo de 480 píxeles de ancho de pantalla, las opciones de la barra de navegación se deben mostrar como *menú lateral* que se despliegue de izquierda a derecha al pinchar en un

botón o similar. Por encima de 480px aparecerá la barra de navegación de forma horizontal y, hasta el ancho que sea necesario, sólo se verán los iconos, evitando de esta manera que se pueda perder parte del texto de alguna opción. A partir de este último ancho ya se verán tanto los iconos como el texto de las opciones de menú.

3. Además de la información común a todas las páginas, en cada una de ellas se debe implementar lo siguiente:

a) (1 punto) **index.html**. Página principal del sitio. Debe aparecer información de los últimos 12 artículos publicados. Para cada artículo se mostrará: el nombre, una foto, el número de fotos del artículo, el precio, el número de veces que ha sido visto el anuncio, el número de usuarios que lo han marcado para seguir por si el vendedor modifica el precio y la primera línea de la descripción del artículo, acabada en puntos suspensivos (mediante el uso de la propiedad CSS text-overflow). Además,:

- Habrá una barra de búsqueda rápida debajo de la cabecera de la página. En dicha barra habrá un elemento `<input>` de tipo text que permitirá al usuario escribir cualquier texto por el que buscar entre todos los artículos. Al pulsar *Intro* en el elemento `<input>`, se redirigirá a la página `buscar.html`. En la segunda práctica se pasará el texto escrito para realizar la búsqueda.
- Al pasar el ratón por encima de la foto del artículo, la ficha del artículo se destacará de las demás, mediante CSS, de alguna forma. Además, al pinchar en la foto se nos dirigirá a la página `articulo.html` para ver toda la información del mismo.
- Habrá un pie para la paginación de artículos. Deberá tener botones para ir a la primera, anterior, siguiente y última página. También deberá mostrar la página en la que se encuentra del total de páginas.

Nota: Como esta primera práctica es estática, se pinche en el artículo que se pinche, en la página `articulo.html` siempre se verá la misma información.

b) (0,5 puntos) **login.html**. Página para poder identificarse en el sitio web y disponer de todas las opciones como usuario registrado. Mostrará el típico formulario de login con los siguientes campos: login y password.

- Se deben utilizar las etiquetas y atributos HTML para su validación.
- Ninguno de los dos campos puede quedar vacío.
- El campo de login debe tener el foco al cargar la página.
- En el pie del formulario habrá un enlace/botón o similar que permitirá al usuario ir a la página `registro.html`.

c) (0,75 puntos) **registro.html**. Página para poder registrarse en el sitio web. Mostrará el típico formulario de registro con los siguientes campos: login, password, password2 (para confirmar el password), nombre completo, email y foto. Se deben utilizar las etiquetas y atributos HTML

---

correspondientes para su validación.

- Para la foto, se mostrará por defecto la típica imagen de *foto vacía de usuario*, y un botón “Buscar foto”. Tanto al hacer clic sobre la imagen, como al hacer clic sobre el botón, deberá abrirse el típico interfaz para seleccionar el fichero de la foto de disco. Para esta práctica no harán nada más. El `<input>` de tipo file utilizado para buscar la foto en disco no debe estar visible y solo aceptará archivos de imagen.
  - Ninguno de los campos, salvo el de confirmar password y el de foto, puede quedar vacío.
  - El campo de login debe tener el foco al cargar la página.
  - El login no debe contener espacios en blanco y su longitud no puede ser menor de 4 ni mayor de 20 caracteres. Sólo se podrán utilizar números y letras (mayúsculas y/o minúsculas). No puede empezar por un número.
  - El password no debe tener espacios en blanco y sólo se pueden utilizar letras mayúsculas, minúsculas, números y los caracteres “\_” y “-”. Su longitud no puede ser menor de 6 ni mayor de 20 caracteres
- d) (0,75 puntos) **buscar.html**. Página en la que se podrán buscar artículos por texto, por vendedor, por categoría, por precio (desde - hasta), por artículos a los que siga el usuario y por artículos que el usuario tenga a la venta.

Constará de dos partes: una que contendrá el formulario para buscar y otra en la que se mostrarán los resultados de la búsqueda. Cuando se carga la página, tanto el formulario de búsqueda como la zona de resultados aparecerán vacíos y el foco deberá estar en el campo para buscar por texto.

Como esta primera práctica es estática, en la zona de resultados se mostrarán los 12 mismos artículos que en index, simulando ser el resultado de la búsqueda. Para cada foto se mostrarán los mismos datos que en la página index.html.

Nota: Por simplicidad, se recomienda que en la zona de resultados se muestre la misma estructura que en index.html para la lista de artículos. Por tanto, podéis copiar la misma estructura que hay en index.html para los artículos y utilizarla como estructura para la zona de resultados.

- e) (1 puntos) **articulo.html**. Página que mostrará toda la información relacionada con el artículo.

- Se debe mostrar toda la información del artículo: nombre, fotos, precio, descripción, vendedor, número de veces visto, número de usuarios siguiéndolo y el número de preguntas hechas por los usuarios sobre el artículo. Toda esta información vendrá de la base de datos en la segunda práctica, por tanto, no tenéis que calcular nada. Para esta práctica podéis poner los valores que queráis.

- Las fotos se mostrarán en forma de carrusel. Es decir, en todo momento solo habrá una visible, pero tendrá un pie, barra de navegación, o similar, en el que aparezcan dos botones para pasar a la anterior y a la siguiente foto, y un texto que muestre qué foto estamos viendo del total de fotos.
- El nombre del vendedor será un enlace que llevará a la página `buscar.html` para que, en la segunda práctica, se muestren todos los artículos del vendedor.
- La información sobre las preguntas realizadas por los usuarios será un enlace que, sin recargar la página, lleve a la sección de preguntas de los usuarios que habrá en la misma página y que se explica a continuación.
- Sección de preguntas de los usuarios. Se debe mostrar una zona con todas las preguntas (junto a la correspondiente respuesta, si hay) hechas por los usuarios sobre el artículo. Para cada pregunta aparecerá el autor, la fecha (en formato *10-enero-2017, a las 09:32h*) y el texto de la pregunta, junto a la respuesta si la hay.
- Cuando el usuario esté logueado:
  - Se mostrará un botón que permita *seguir / dejar de seguir* el artículo. Si el usuario no está siguiendo el artículo, el botón le permitirá ponerlo en seguimiento. Y si ya lo está siguiendo, le permitirá dejar de seguirlo.
  - En la sección de preguntas se mostrará un formulario para que el usuario pueda dejar su pregunta. El formulario tendrá un título similar a *“Dejar una pregunta para el vendedor”* y mostrará un elemento `<textarea>`, en el que el usuario escribirá la pregunta, y un botón para enviar la pregunta al servidor (esto se hará en la práctica 2).
  - Si no hay respuesta a una pregunta y el usuario logueado es el vendedor del artículo, debe aparecer un botón *Responder* o similar. En esta práctica este botón no hará nada, su funcionalidad se implementará en la práctica 2.

Nota: Como esta primera no se puede saber si el usuario está o no logueado, todo lo que se pide en este apartado estará visible.

f) (0,75 puntos) **nuevo.html**. Página que permitirá a un usuario registrado y logueado publicar un artículo para su venta.

- La página deberá mostrar un formulario con los siguientes campos: nombre del artículo, descripción, precio y categoría.
  - Para el nombre se utilizará un elemento `<input>` de tipo texto.
  - Para la descripción se utilizará un elemento `<textarea>`.
  - Para el precio se utilizará un elemento `<input>` de tipo numérico, que permita únicamente valores positivos y con dos decimales como mucho.
  - Para la categoría, habrá un elemento `<input>` de tipo texto

que estará enlazado a un elemento `<datalist>`. De esta manera, el usuario podrá elegir para el artículo una de las categorías ya existentes, o bien introducir una nueva.

- Para las fotos del artículo, habrá una sección titulada “*Fotos del artículo*” o similar, que mostrará un botón para añadir foto. Como esta primera práctica es estática, el botón no hará nada. Por tanto, se mostrará una una ficha o similar en la que habrá un elemento `<img>` con la típica imagen de “No hay foto”, junto a dos botones: uno de seleccionar foto y otro de eliminar foto. Al pinchar sobre el botón para añadir foto, sobre el elemento `<img>`, o sobre el botón para seleccionar foto, se abrirá el típico interfaz para seleccionar el fichero de disco, que solo deberá aceptar archivos de imagen. Al ser esta primera práctica estática, el único comportamiento que se puede y tenéis que implementar es el de mostrar la interfaz para seleccionar el fichero. El botón de eliminar la foto no hará nada.
- Mediante los atributos de HTML, para los elementos del formulario se deberá controlar lo siguiente:
  - Ningún campo se puede dejar en blanco.
  - El nombre del artículo admite como máximo 100 caracteres.
  - La descripción admite como máximo 300 caracteres.
  - La categoría admite como máximo 100 caracteres.

g) (0,5 puntos) **acerca.html**. Página que incluirá la documentación de la práctica y mostrará, al menos, la siguiente información maquetada correctamente con los elementos HTML adecuados:

- Texto indicando que se trata de la práctica 1 de la asignatura Programación del Cliente Web, que pertenece al 2º curso de la titulación del Grado en Ingeniería Multimedia.
- Nombre, DNI, email y grupo del autor o autores de la práctica.
- Información sobre el trabajo realizado: qué partes de la práctica se han implementado y qué partes no.
- Apartado de posibles incompatibilidades y problemas encontrados con el soporte tanto de HTML como de CSS por parte de los navegadores. Acompañar esta lista de incompatibilidades y problemas con la solución aplicada, si se ha encontrado.
- Cualquier otra información relativa a la práctica y que consideréis oportuno incluir.

## **Entrega de la práctica**

- El plazo de entrega finaliza el **domingo 8 de marzo de 2020**, a las 23:59h.
- **La entrega se realizará a través de la plataforma Moodle** mediante la opción habilitada para ello y consistirá en un único fichero comprimido que contendrá todos los ficheros de la práctica para su correcto funcionamiento. Se recomienda comprimir la carpeta completa de la práctica.