

MANUAL DE PROGRAMADOR SINERGIA RAMM



CONTENIDO DEL MANUAL

1. Estructura del Proyecto
2. Tecnologías Utilizadas
3. Descripción de Componentes Principales
4. Organización de código

ESTRUCTURA DEL PROYECTO



- ✓ [SinergiaRAMM](#)
- > [icon](#)
- > [img](#)
- ✗ [contactanos.html](#)
- ✗ [galeria.html](#)
- ✗ [index.html](#)
- ✗ [login.html](#)
- ✗ [MasInfo.html](#)
- ✗ [registro.html](#)
- ✗ [style.css](#)

Nuestro proyecto se compone de un archivo principal de html, que es el index. Luego encontramos un solo css para todo el proyecto junto al resto de archivos de html.

A continuación observamos que hay dos carpetas para las imágenes y los icons.

TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

Para el desarrollo de nuestra página web, hemos utilizado una variedad de herramientas y tecnologías que nos han permitido crear una página web para nuestro gestor de juegos de rol intuitivo y funcional. A continuación, se detalla el entorno de desarrollo y las herramientas empleadas:

- Hemos utilizado Visual Studio Code como nuestra plataforma principal para la programación. Visual Studio Code es un editor de código fuente ligero pero poderoso, que ofrece soporte para una amplia gama de lenguajes de programación y herramientas de desarrollo. Su integración con extensiones y su capacidad para personalizar el entorno de trabajo lo convierten en una elección ideal para nuestro proyecto.
- **HTML5:** Para estructurar el contenido de la página web.
- **CSS3:** Para estilizar y diseñar la página, creando una interfaz de usuario atractiva y responsive.

Además de las tecnologías mencionadas, hemos utilizado diversas herramientas de edición gráfica para mejorar la apariencia visual y la funcionalidad del sitio web:

- Canvas: Utilizado para dibujar gráficos interactivos y dinámicos directamente en la página web.
- Paint: Empleado para ediciones rápidas y básicas de imágenes.
- Adobe Photoshop: Para ediciones avanzadas de imágenes, creando gráficos y elementos visuales de alta calidad.

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES PRINCIPALES

Navbar

Este componente maneja la navegación principal de la página. Utiliza un menú desplegable con posición estática para permanecer visible durante el desplazamiento.

Footer

El pie de página incluye enlaces a las redes sociales y otra información relevante.

Inicio

La página de inicio muestra la información principal sobre los juegos disponibles y destacados.

Nosotros

Proporciona información sobre la empresa, incluyendo su misión, visión y detalles sobre el equipo.

Juegos disponibles

Muestra una lista de proyectos y juegos en los que la empresa ha trabajado. Cada proyecto incluye detalles y características específicas.

Contáctanos

Incluye un formulario de contacto para que los usuarios puedan enviar consultas o solicitar información adicional.

Login

Estas páginas manejan el proceso de autenticación del usuario. La página de inicio de sesión permite a los usuarios existentes acceder a sus cuentas, mientras que la página de registro permite a los nuevos usuarios crear una cuenta.

ORGANIZACIÓN DE CÓDIGO

La organización del código es fundamental para la eficiencia y la facilidad de mantenimiento. Aquí están algunas de nuestras prácticas clave:

1. Estructura de Carpetas:

- El proyecto está organizado en directorios lógicos que separan los componentes, estilos, utilidades y páginas, lo que facilita la navegación y el mantenimiento del código.

2. Modularidad:

- El código se divide en módulos reutilizables, lo que permite una fácil expansión y actualización del proyecto sin afectar otras partes del sistema.

3. Control de Versiones:

- Utilizamos sistemas de control de versiones como Git para gestionar los cambios en el código. Esto nos permite mantener un historial detallado de modificaciones y colaborar de manera efectiva.





THANK YOU