

Jhan Franco Atalaya

Miguel Pardo Navarro

Jiménez



balls



PROYECTO WEB

DOCUMENTACIÓN





PROYECTO WEB

Proyecto realizado por los alumnos Miguel Pardo Navarro y Jhan Franco Atalaya Jiménez, pertenecientes al Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones Informáticas impartido en el IES Leonardo DaVinci de Albacete durante el curso 2022/2023.

Índice

| | |
|---------------------|---|
| Introducción | 2 |
| Hosting | 2 |
| Estructura | 3 |
| Cabecera..... | 3 |
| Pie de página | 3 |
| Inicio | 4 |
| Registrarse..... | 5 |
| Comprar..... | 6 |
| Acerca de..... | 8 |
| Conclusión | 8 |

Introducción

Para finalizar el curso, en la asignatura de Lenguaje de Marcas se nos encargo la tarea de crear una página web que reúna, en mayor o menor medida, los contenidos impartidos en esta materia, a modo de resumen de todo lo que hemos aprendido.

Obviamente, para hacer una página web relativamente profesional (o al menos esa fue nuestra intención en un principio) son necesarios muchos más elementos de los que pudimos ver durante el curso, que no dejan de ser los contenidos básicos de HTML, CSS y JavaScript que se enseñan a principiantes en la materia, como éramos antes de empezar el grado. Por lo tanto, haciendo uso de incontables búsquedas en Internet y, en ocasiones, con ayuda de inteligencia artificial especializada, hemos logrado crear una página con todas las características que nosotros considerábamos que debía tener nuestro proyecto.

El nombre que decidimos para esta tarea no es otro que la URL de la misma web: “baiis.es”. Esta idea tiene su origen en otro proyecto que surgió en este curso, en concreto en la asignatura de Inglés. Aquí, debíamos realizar una presentación PowerPoint a modo de “speaking”, en la que teníamos que hablar (en inglés) sobre una empresa y su actividad, ya sea esto real o ficticio.

Fue entonces cuando el alumno Miguel Pardo Navarro tuvo la brillante idea de juntar ambos proyectos, y así poder reutilizar los recursos gráficos necesarios para adornar los trabajos (como el logo o los productos). De esta manera, crearíamos la página web de la empresa que Miguel se inventaría para su proyecto de inglés.

Y esta empresa no es ni más ni menos que “**balls**”, una tienda de balones y pelotas de deporte. Sería entonces en esta web donde se ofertarían los productos de este negocio, convirtiendo nuestra página en una especie de tienda online. Ficticia, por supuesto.

Como detalle, la URL de la web es “baiis.es” usando “i” en lugar de “l” para la palabra “balls” (pelota en inglés) por que este tema era uno de los tratados en la respectiva presentación, haciendo referencia a que el nombre que queríamos inicialmente ya había sido registrado y nos vimos obligados a modificarlo ligeramente sustituyendo las letras mencionadas anteriormente. Esto no era más que algo con lo que rellenar y sobre lo que hablar unos minutos, podríamos haber usado “balls.es” como nombre para la página sin ningún problema, pero consideramos que era más ingenioso continuar con esta idea.

Hosting

A la hora de encontrar un *host* para nuestro dominio, decidimos utilizar un *hosting* de pago, a pesar de las indicaciones de emplear uno gratuito. Esto se debe a que consideramos que iba ser mucho menos problemático abonar el importe solicitado para hacernos con el dominio que buscar una manera gratis de hacerlo, que podía ser una labor un tanto compleja sin contar con experiencia previa en situaciones similares. Esto se entiende mucho mejor cuando se menciona el precio que pagamos en la web “ionos.es” es de 1€, 50 céntimos por cabeza.

Una vez teníamos el dominio “baiis.es” en nuestras manos, el compañero Jhan Franco Atalaya Jiménez se encargó de alojar nuestros archivos en la red haciendo uso del portal “Hostinger”,

logrando así que nuestra página sea accesible simplemente buscando el nombre en la barra de búsqueda de cualquier navegador web.

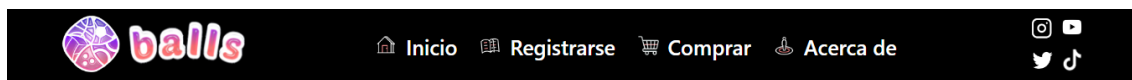
Estructura

Pasemos ahora a explicar brevemente la estructura de nuestra página web. Ésta consta de 4 documentos HTML, un documento CSS común a los HTML y dos documentos JavaScript, que podrían ser uno solo, pero por temas de división del trabajo nos resultaba más sencillo trabajar cada uno con nuestro propio archivo .js que utilizar el mismo. Además, contamos con una carpeta donde se almacenan todos los recursos gráficos empleados en el proyecto, que no son pocos.

La página funciona como una tienda online muy sencilla, con un apartado de *inicio* donde se da breve información sobre nuestros productos, un apartado donde *registrarse* para poder *comprar* los productos que se encuentran en el tercer apartado, y finalmente el apartado de *acerca de* donde se explica de forma muy concisa quienes somos y que no se trata de una tienda real sino de un proyecto escolar.

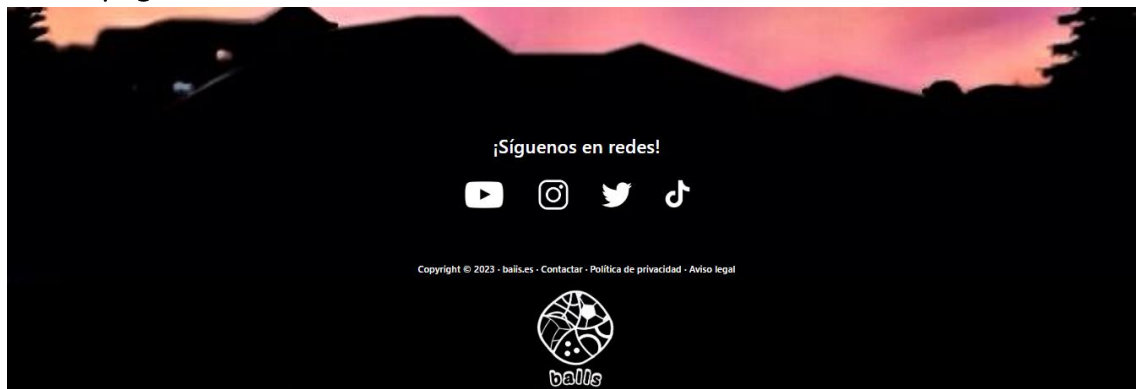
Dentro de esta estructura, hay varios elementos que son comunes a todos los apartados:

Cabecera



En la parte superior de la web, en cualquiera de los apartados, siempre se encuentra la cabecera, un menú en forma de barra que sirve como enlace principal entre los diferentes apartados de la página. Se trata de una cabecera bastante estándar, contando además con el logo y enlaces a las redes sociales de la empresa (que al no ser reales hemos decidido incluir enlaces a un famoso vídeo de Internet). Una característica destacada de nuestra cabecera es que siempre se mantiene en la parte superior de la página, independientemente de cuanto nos desplazemos hacia abajo. Esto lo logramos utilizando en CSS el atributo *position* en su forma *fixed*, y estableciendo el *top* en 0.

Pie de página



Otro elemento común es el pie de página, que nos lo podemos encontrar en todos los apartados a excepción del de registrarse, pues consideramos que este apartado era demasiado poco extenso y no iba a quedar especialmente bien. Se trata de un pie de página bastante sencillo de nuevo, contando con una invitación a seguirnos en redes sociales (se usa el mismo *link* que en la cabecera), y una serie de enlaces estándar como la declaración de *copyright*, política de privacidad o aviso legal, así como una versión en blanco y negro del logo.

Inicio



Centrándonos en los apartados de forma individual, el primero del que debemos hablar es, por supuesto, del apartado de *Inicio*, lo primero que vemos nada más accedemos a la página. Aquí hemos apostado por diseño llamativo, añadiendo elementos visuales que capten la atención del usuario, como lo es el pequeño vídeo de presentación que nos invita a seguir desplazándonos por la página. Aquí veremos breves reseñas de algunos de los principales productos que se ofertan en la web con respectivos enlaces a su apartado propio. Además, decidimos añadir un contador (utilizando código existente encontrado de Internet) como elemento puramente

estético, haciendo referencia a un hipotético futuro producto que se ofertaría "próximamente...".

En definitiva, *Inicio* cumple con una función principalmente decorativa e introductoria, sirviendo también de enlace a otros apartados, en concreto el de comprar productos.

Registrarse



El apartado *Registrarse* está formado exclusivamente por un formulario. La primera vez que accedamos a la web, nos pedirá que introduzcamos nuestros datos antes de poder comprar ningún producto. Para ello, es necesario rellenar el formulario y confirmar los datos, para asegurarnos de que estos han sido introducidos de manera válida.

El objetivo del formulario no es recibir la información del usuario, pues los datos recogidos no son enviados a ninguna base de datos. Al ser algo que no se había comentado en clase, decidimos buscar una manera que no necesitase una base de datos para ser funcional, y tras una búsqueda por la red y alguna consulta a la inteligencia artificial ChatGPT, llegamos a la

conclusión de que la manera más sencilla de llevar a cabo nuestra idea era lograr que el navegador almacenara la información que le está siendo introducida, para así una vez se refresque la página o se cierre y vuelva a abrir, sea el navegador el que recuerde si los datos han sido introducidos o no, y así poder seguir adelante con la posible compra de productos.

Esto lo hemos conseguido empleando el formato JSON, que nos permite almacenar datos en el *localStorage* del navegador que estemos utilizando:

```
function confirmar() {  
  var puedesComprar = JSON.parse(localStorage.getItem('puedesComprar'));  
  if (puedesComprar === null) {  
    puedesComprar = false;  
  }  
  
  if (puedesComprar == true) {  
    document.getElementById('confirmado').innerHTML = "Sus datos han sido registrados con éxito, "  
    + " puede proceder a comprar nuestros productos."  
    + "<br>¡Diríjase al <a href='\"comprar.html\"'>catálogo</a>!<br><br>";  
  }  
}
```

De esta manera, almacenamos la variable resultante de la validación exitosa del formulario (los datos personales ni siquiera son almacenados, solo si estos son correctos o no) y de esta manera nos permitirá en el siguiente apartado continuar con nuestra compra.

Comprar





En el apartado *Comprar* se encuentra el catálogo de productos que se ofertan en la web. Este apartado está muy relacionado al de *Registrarse*, pues como bien se explicó anteriormente es necesario haber introducido exitosamente los datos para poder proceder. El mecanismo usa la misma base que este otro apartado: el empleo de JSON para poder almacenar datos introducidos.

Pero esta vez no nos quedamos con una única variable, sino con una variable por cada producto que sea añadido al carrito mediante su respectivo botón “COMPRAR”, que activa una función que tiene como parámetros el precio y el nombre del producto seleccionado.

Esta información, además de almacenarse, se mostrará en el carrito dinámico de la parte izquierda de la página. Aquí podremos mostrar u ocultar los productos comprados, eliminarlos (todos a la vez) o finalmente confirmar la compra, que, al tratarse de una tienda ficticia, no sirve para comprar realmente productos, sino que nos dirige a un enlace a un popular vídeo al que se hizo referencia en apartados anteriores.

Los productos están organizados por tablas según sus respectivos deportes, y cada uno es directamente accesible tanto desde *Inicio* como desde el menú desplegable que se encuentra debajo del carrito.

Acerca de

Para finalizar, hablaremos brevemente del último apartado, *Acerca de*. Se trata de un apartado típico en la mayoría de páginas web, en el que se muestra información personal de quiénes tienen propiedad de la página.

Además de nuestros datos, hemos incluido un breve resumen sobre qué consiste la web, un enlace a este mismo documento que incluye la explicación de forma más extensa y algo importante: un *disclaimer* legal que advierte a los visitantes de que esto no se trata de una tienda real y que ninguno de los productos que puedes encontrar en la página existe realmente, pues se trata, simple y llanamente, de un proyecto escolar.

Conclusión

Y con esto damos por concluida la explicación sobre nuestra página web. Nos gustaría aclarar una vez más que la idea sobre la que basar nuestro proyecto, así como la forma empleada para estructurar la página y todos sus detalles, son ideas originales nacidas única y exclusivamente de la imaginación de sus creadores, sin emplear ningún tipo de plantilla ni modelo preestablecido.

Esto no quita que, para poder haber llevado a cabo nuestras ideas, nos hallados sostenido sobre la ayuda encontrada en Internet y de la herramienta ChatGPT.

Si algo nos llevamos de este proyecto, es que cuando algo se te ha ocurrido es porque ese algo se puede llevar a cabo. Nada es imposible en cuanto al diseño web, simplemente debemos encontrar la manera de plasmar nuestras ideas.

- Miguel y Franco