

Usabilidad y Accesibilidad

Práctica 3

Medidas de accesibilidad

- Juego controlable tanto con el ratón como con el teclado (flechas).
- Menú controlable tanto con el ratón como con el teclado (tab + enter).
- Complementar el texto con presentaciones gráficas y auditivas para facilitar la comprensión de las instrucciones.
- Incorporar fuente alternativa para facilitar la lectura (Comic Sans).
- Añadir alternativa textual (letrero de mañana, tarde y noche en el reloj) para las personas daltónicas o que no ven color.
- Añadir iconos al menú principal para indicar la temática de cada juego).
- Proporcionar alternativas equivalentes para el contenido visual utilizando el atributo alt en las imágenes. Para canvas se puede poner un texto alternativo en caso de que el navegador no lo soporte.
- Identificar el idioma principal del documento con el atributo lang.
- Evitar que aparezcan ventanas emergentes.
- Validar la sintaxis de los archivos HTML (<https://validator.w3.org/>) y CSS (<https://jigsaw.w3.org/css-validator/validator>).
- Usar herramientas de validación como <https://webaim.org/resources/contrastchecker/> (para verificar el correcto contraste de colores).