

History of War

Carpintero Díaz David, Seijo García Pablo

March 30, 2024

Contents

1 History of War: Un camino por la historia	3
2 Inventario de Contenido	4
3 Arquitectura de la Información	5
4 Casos de Uso Típicos	6
5 Mapa de Navegación	8
6 Interfaces	9
6.1 Manual (Boceto Manual)	9
6.2 Wireframes	10
6.3 Mockups	14
7 Storyboards	20
8 Estructura de Ficheros y Carpetas	23
9 HTML	25
9.1 Mapa de etiquetas	25
9.2 Estructura de ficheros actualizada	32
10 CSS	33
10.1 Flexible Grids	33
10.2 CSS Multicol	34

10.3 Flex Container	35
10.4 CSS Grid	36
10.5 Bootstrap	37
11 JavaScript	39
11.1 Funcionalidades	39
11.1.1 Header	39
11.1.2 Mapa	41
11.1.3 Buscador	44

1 History of War: Un camino por la historia

Nuestra página web está dedicada a la historia bélica del mundo. La página web cuenta con diferentes secciones con información variada. La sección más llamativa es un mapa interactivo que sirve como portal a las páginas de las batallas más significativas de todas las épocas. Este mapa permite explorar visualmente el desarrollo de conflictos, desde las antiguas guerras hasta los enfrentamientos contemporáneos, brindando una perspectiva única y global de la historia militar.

También cuenta con diversos apartados temáticos, donde se encuentra información detallada sobre guerras que han moldeado naciones enteras, batallas que han cambiado el curso de la historia y personajes legendarios cuyas acciones resonaron a lo largo del tiempo. Cada sección está cuidadosamente elaborada para ofrecer datos exhaustivos y análisis profundos, proporcionando un contexto completo para comprender el trasfondo y la importancia de cada acontecimiento.

Además contamos con una biblioteca, que cuenta con una selección de libros recomendados, cada uno abordando distintas épocas de la historia bélica con profundidad. Cada recomendación va acompañada de una breve pero informativa descripción, que te brindará una visión general del contenido y del enfoque particular del libro.

2 Inventario de Contenido

Con el objetivo de establecer una estructura clara y organizada para el desarrollo de nuestra página web, hemos procedido a la elaboración de un inventario de contenido. Dicho inventario actúa como un esquema preliminar que facilitará la implementación final del sitio web.

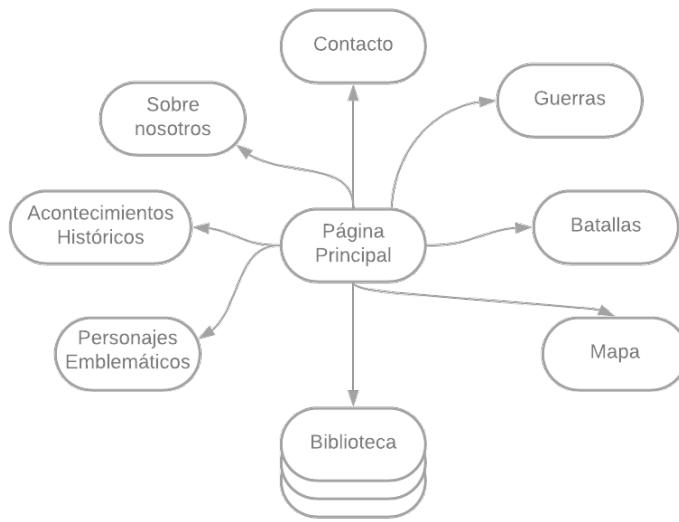


Figure 1: Inventario de Contenido

Nuestra plataforma se articula en diversas secciones, cada una con un propósito específico y contenido diferenciado. De particular relevancia es la sección denominada "Biblioteca", la cual albergará una selección cuidadosamente curada de libros recomendados. Asimismo, destacamos la inclusión de un mapa interactivo, diseñado para guiar a los usuarios a través de diversos episodios históricos, permitiéndoles explorar las distintas batallas que han marcado el curso del tiempo. Adicionalmente, la sección dedicada a las guerras ofrecerá una visión exhaustiva sobre los múltiples conflictos bélicos que han tenido lugar a lo largo de la historia, proporcionando información detallada y contextos relevantes.

3 Arquitectura de la Información

Basándonos en el esquema preliminar previamente delineado, procedemos a desarrollar la arquitectura de la información. Este proceso nos facilitará la organización de las ideas iniciales en una estructura jerárquica, la cual establecerá la profundidad y el alcance de cada sección dentro de nuestra página web.

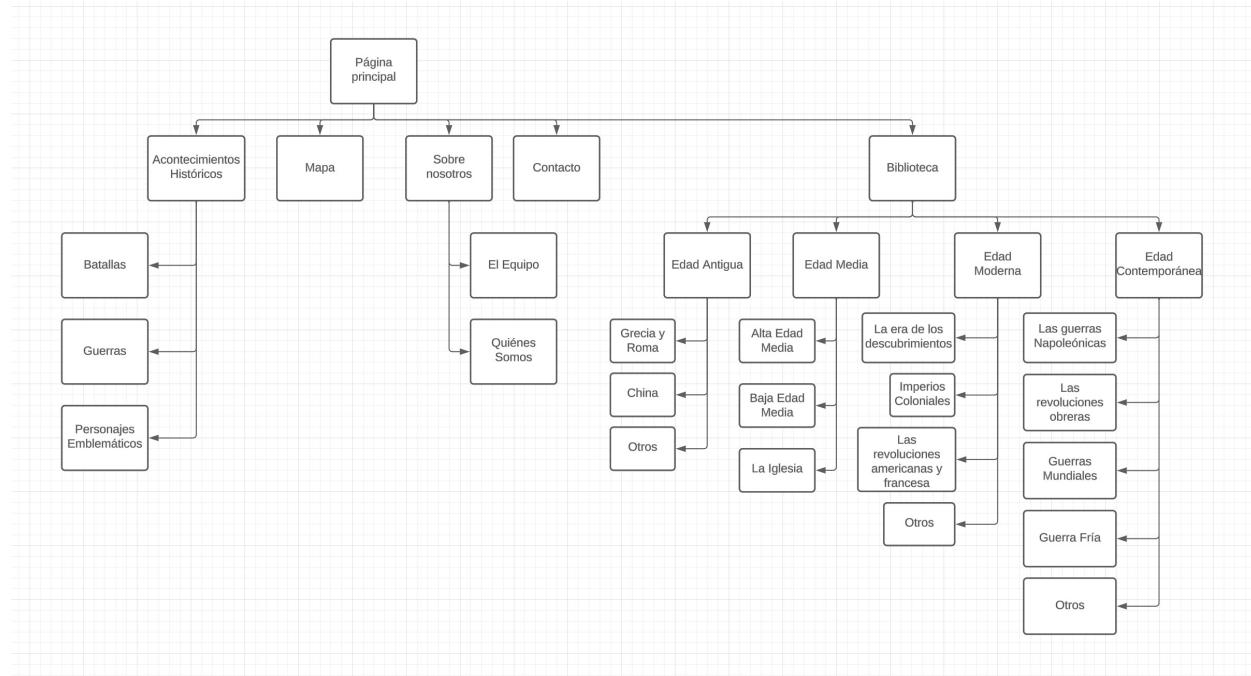


Figure 2: Arquitectura de la Información

Dentro de esta arquitectura, la sección más amplia corresponde a la biblioteca. Esta área está meticulosamente segmentada en diversas subsecciones que reflejan las distintas eras históricas, abarcando desde la Edad Antigua, iniciando en el año 3000 a.C., hasta la contemporaneidad. Esta organización no solo facilita la navegación sino que también enriquece la experiencia educativa del usuario al proporcionar un contexto histórico claro y bien definido.

Adicionalmente, cabe resaltar la sección denominada "Acontecimientos Históricos", la cual funciona como categoría principal para temas relacionados con guerras, batallas y figuras históricas destacadas. Esta categorización permite una exploración temática coherente y detallada de los eventos que han moldeado la historia humana.

En conjunto, la arquitectura de la información diseñada busca optimizar la usabilidad y accesibilidad del sitio web, asegurando que los usuarios puedan navegar de manera intuitiva y obtener información de forma eficiente.

4 Casos de Uso Típicos

Tras definir la estructura de nuestro sitio web, presentaremos los casos de uso comunes, los cuales mostrarán las acciones que los usuarios pueden realizar al visitar nuestra página.

Esta parte es esencial para entender cómo los visitantes interactúan con el sitio, desde explorar las diferentes secciones hasta acceder a contenidos específicos. El objetivo es proporcionar una visión clara de lo que se espera que los usuarios hagan y cómo pueden aprovechar al máximo los recursos disponibles en la web.

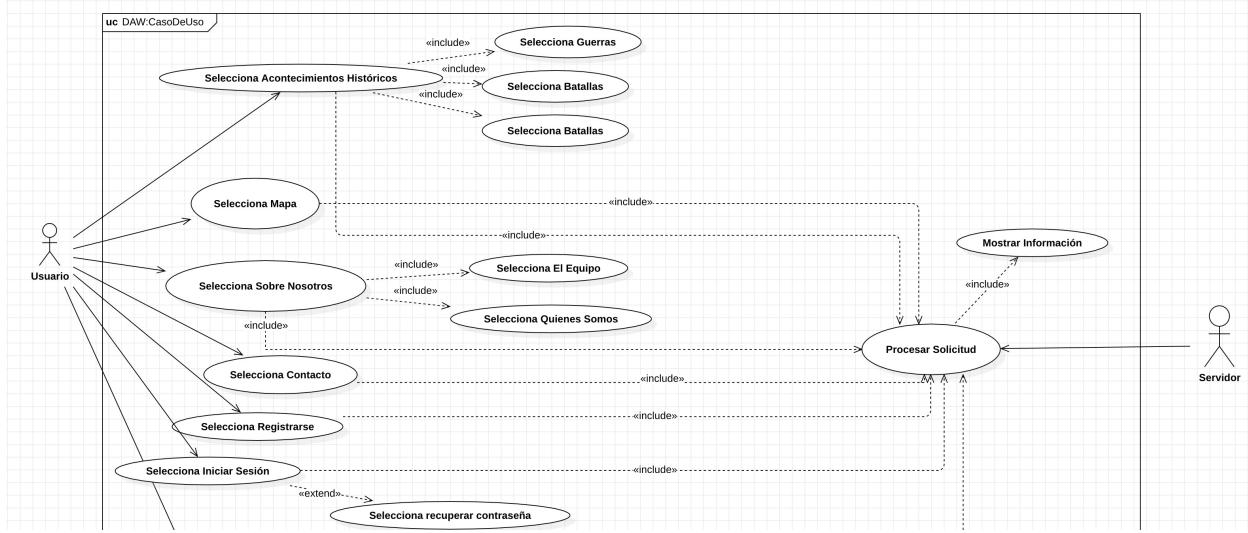


Figure 3: Casos de Uso Típicos (1)

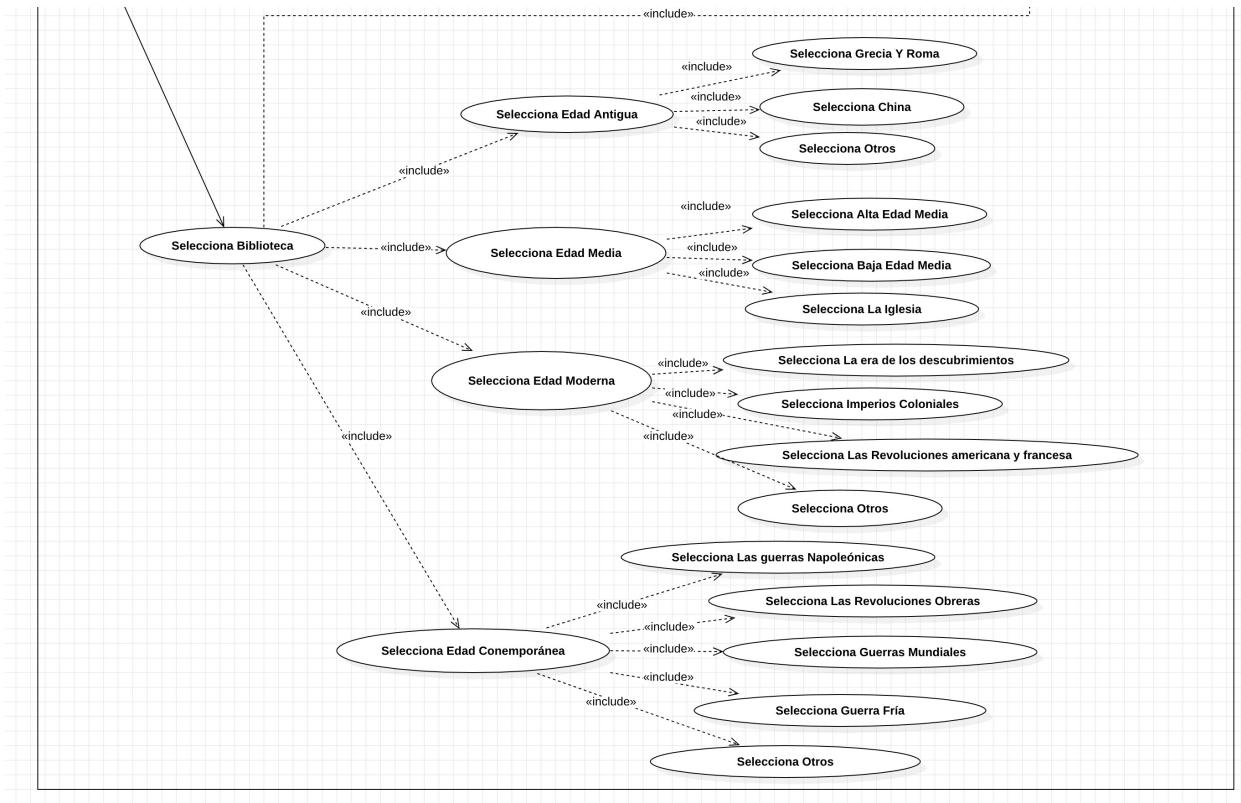


Figure 4: Casos de Uso Típicos (2)

5 Mapa de Navegación

El mapa de navegación es un elemento clave en el diseño de nuestro sitio web, que actúa como una guía visual para estructurar y presentar la forma en que las distintas páginas y secciones están interconectadas. Este mapa facilita la comprensión de la organización del sitio, permitiendo a los usuarios y desarrolladores visualizar la jerarquía de la información y las rutas de acceso disponibles para navegar por el contenido. Al ofrecer una representación clara de cómo se organizan y relacionan los distintos componentes del sitio, el mapa de navegación mejora la usabilidad y la experiencia de usuario, asegurando que la información sea accesible y fácil de encontrar.

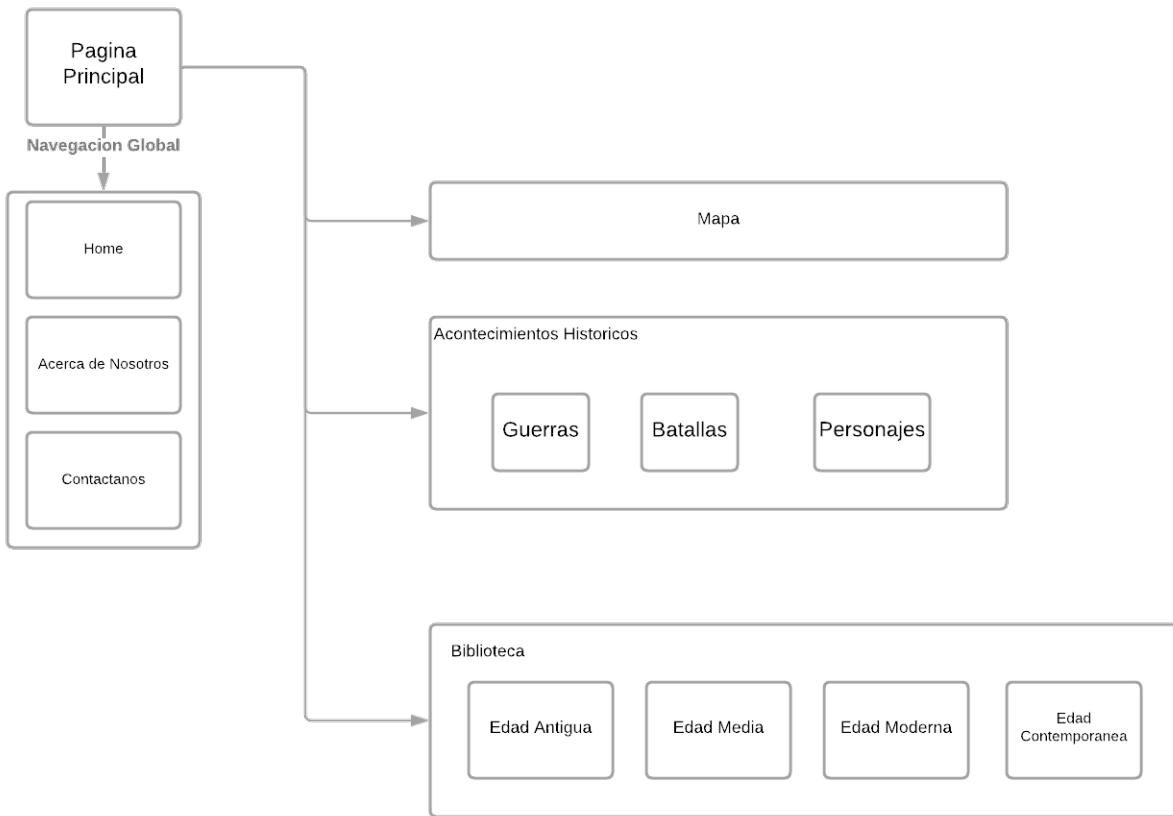


Figure 5: Mapa de Navegación

6 Interfaces

6.1 Manual (Boceto Manual)

Se trata de un boceto manual de como nos imaginamos la página web, de tal manera que basaremos la evolución de la página basandonos en este concepto primigenio de las páginas.

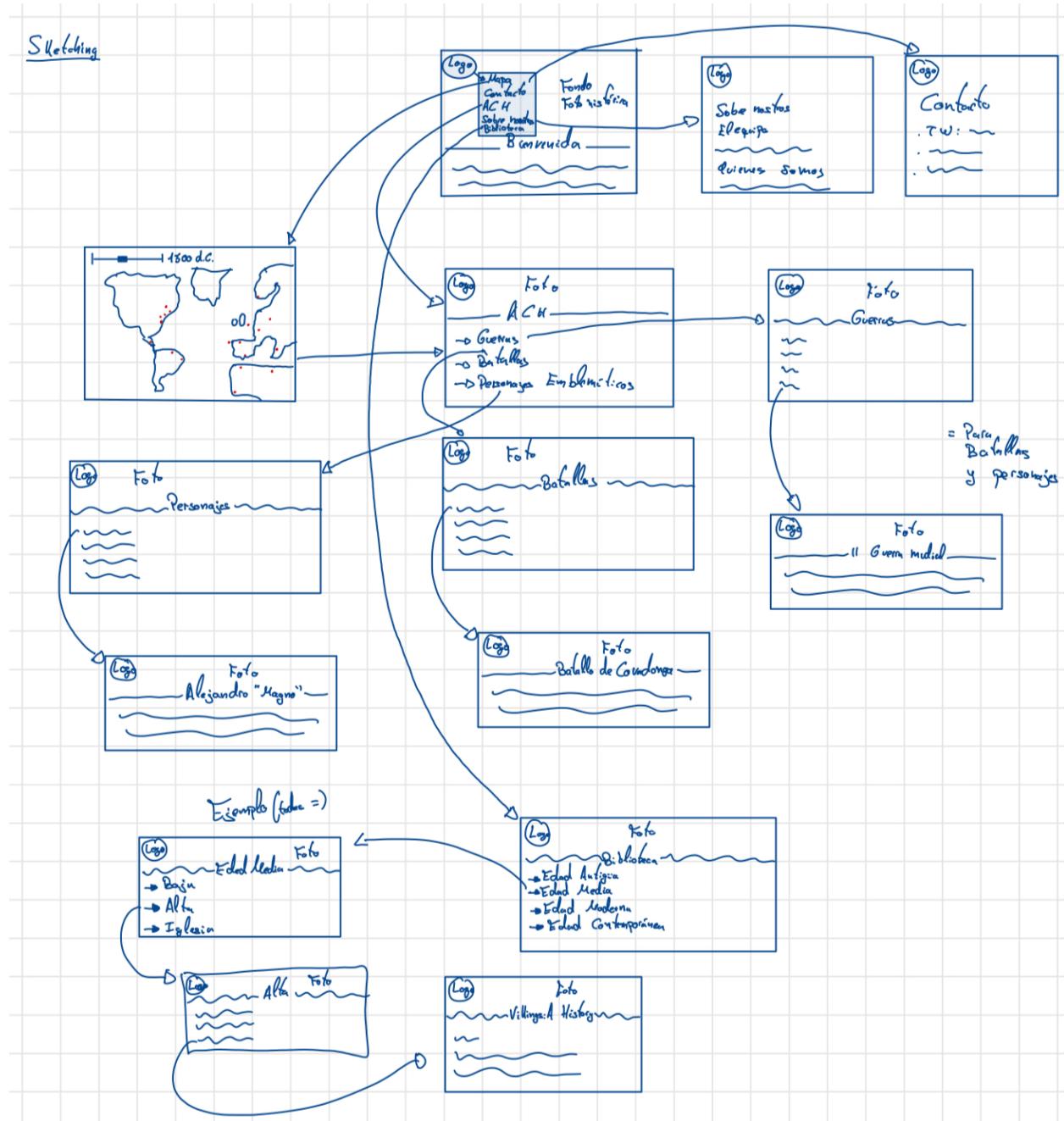


Figure 6: Boceto Manual

6.2 Wireframes

Los wireframes constituyen un conjunto de esquemas visuales que representan de forma preliminar el diseño y la estructura de nuestra página web. Estos bocetos iniciales son fundamentales para conceptualizar la disposición de los elementos en las páginas, sirviendo como base para el desarrollo y refinamiento posterior del sitio. A través de estos wireframes, establecemos un marco de referencia que guiará las fases subsiguientes del diseño, asegurando que la visión original se mantenga coherente a lo largo del proceso de desarrollo.

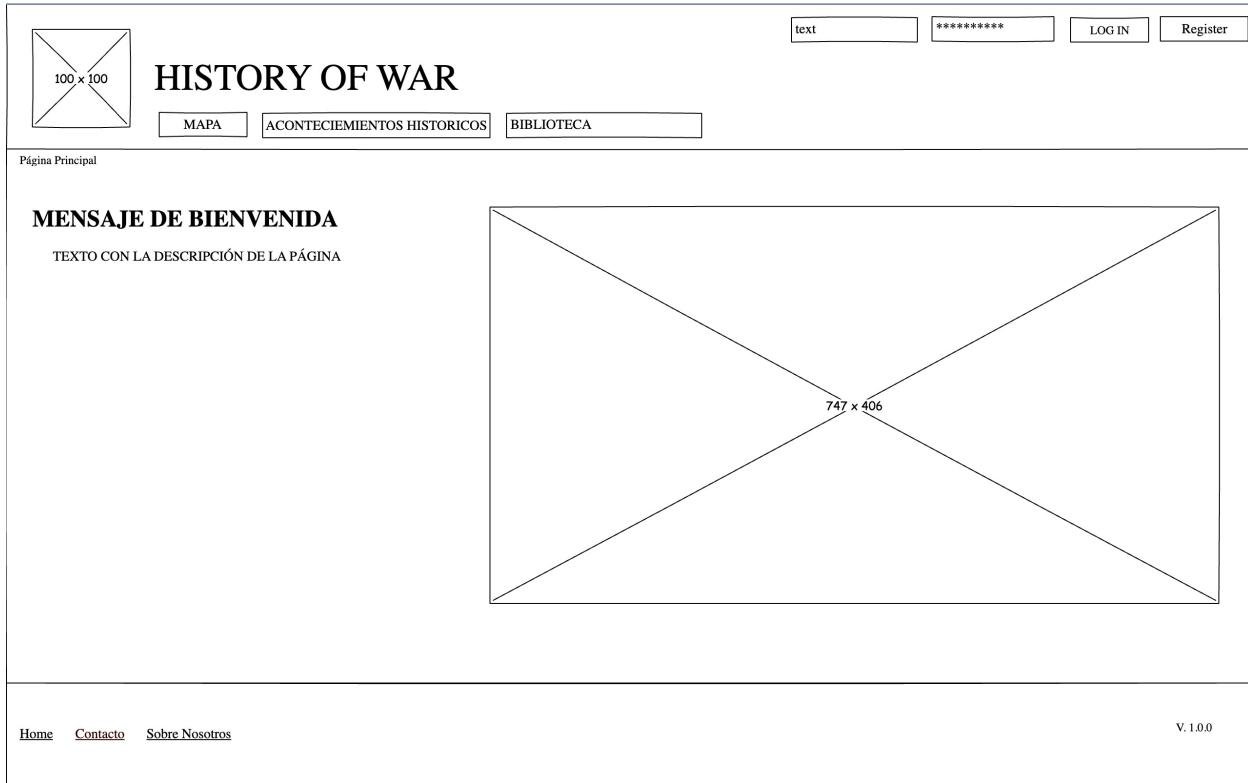


Figure 7: Página Principal

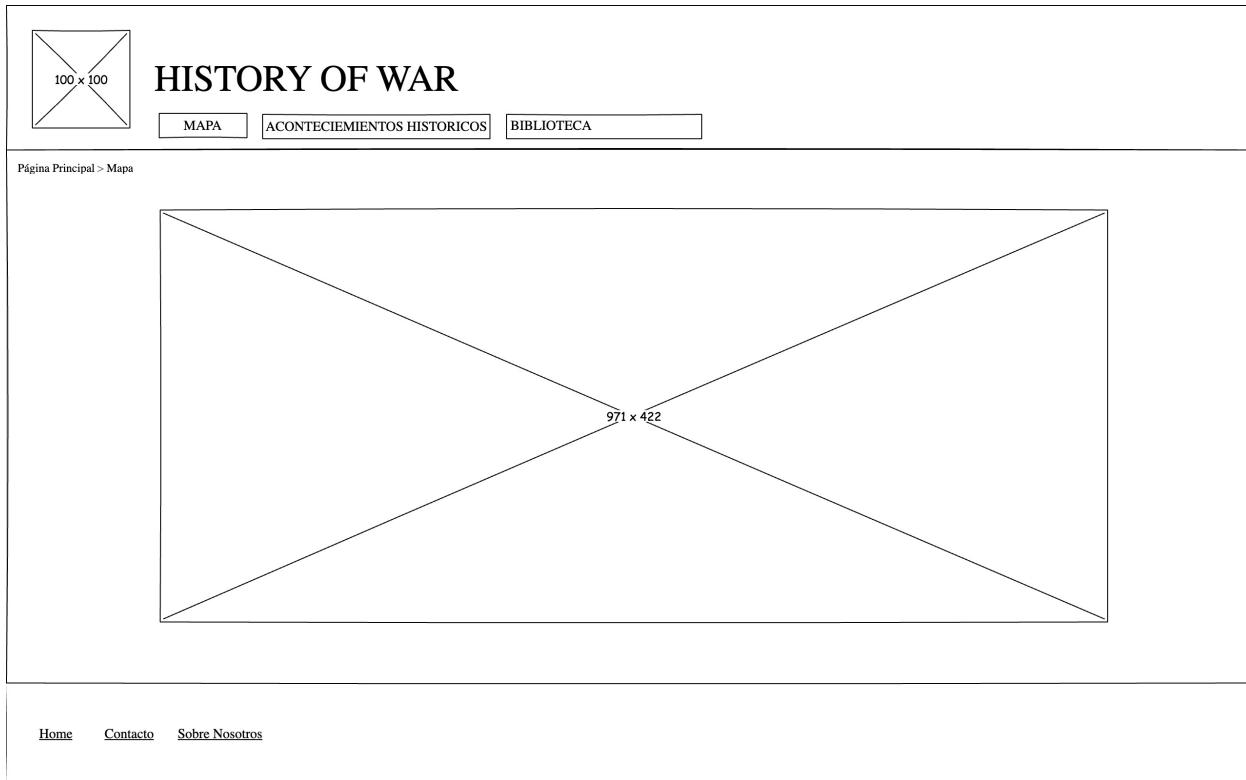


Figure 8: Mapa

The screenshot shows a web page titled "HISTORY OF WAR". In the top left corner is a logo consisting of a square with a diagonal cross and the text "100 x 100". Below the title are three buttons: "MAPA", "ACONTECIMIENTOS HISTORICOS", and "BIBLIOTECA". A breadcrumb navigation bar at the top indicates the page path: "Página Principal > Acontecimientos Históricos > Batallas > Batalla de Stalingrado". The main content area is titled "BATALLA DE STALINGRADO" and features a large, empty rectangular box with a diagonal line through it, labeled "516 x 255". Below this box is the text "TEXTO CON LA DESCRIPCIÓN DE LA BATALLA". At the bottom of the page, there are links for "Home", "Contacto", and "Sobre Nosotros" on the left, and "V.1.0.0" on the right.

Figure 9: Ejemplo Batalla

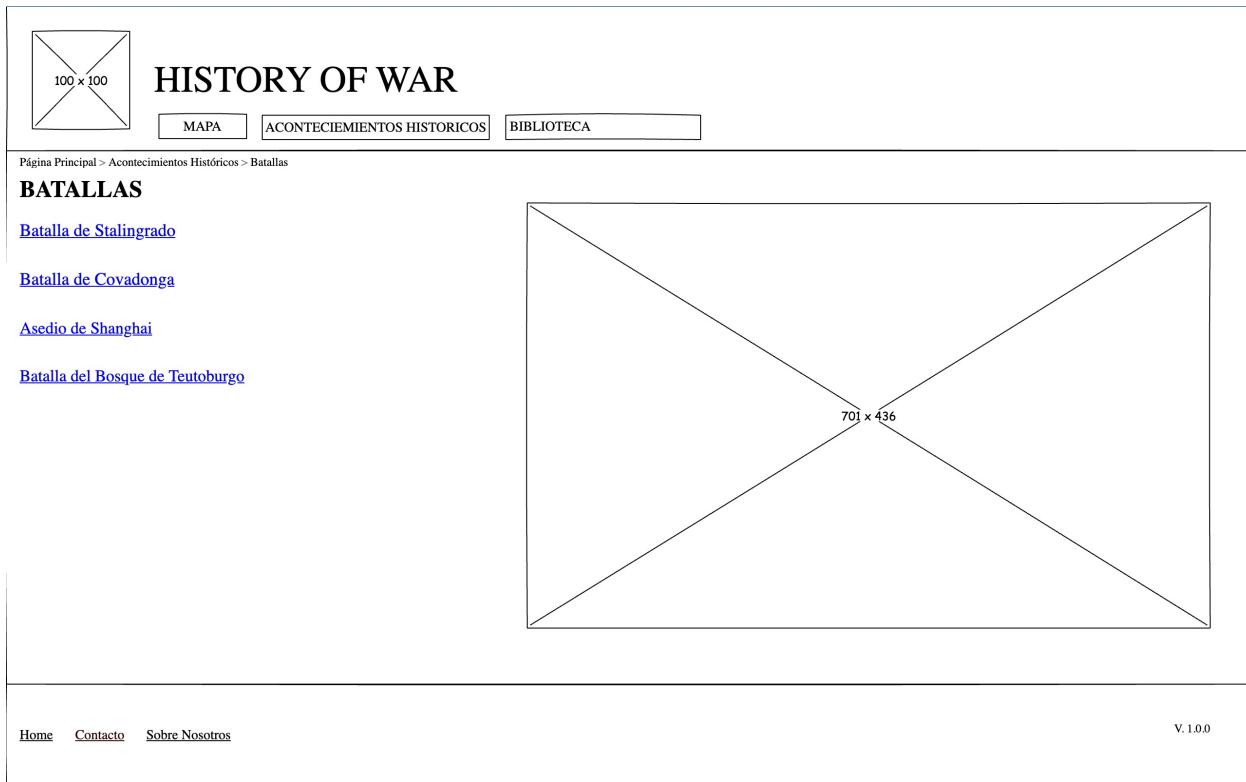


Figure 10: Batallas

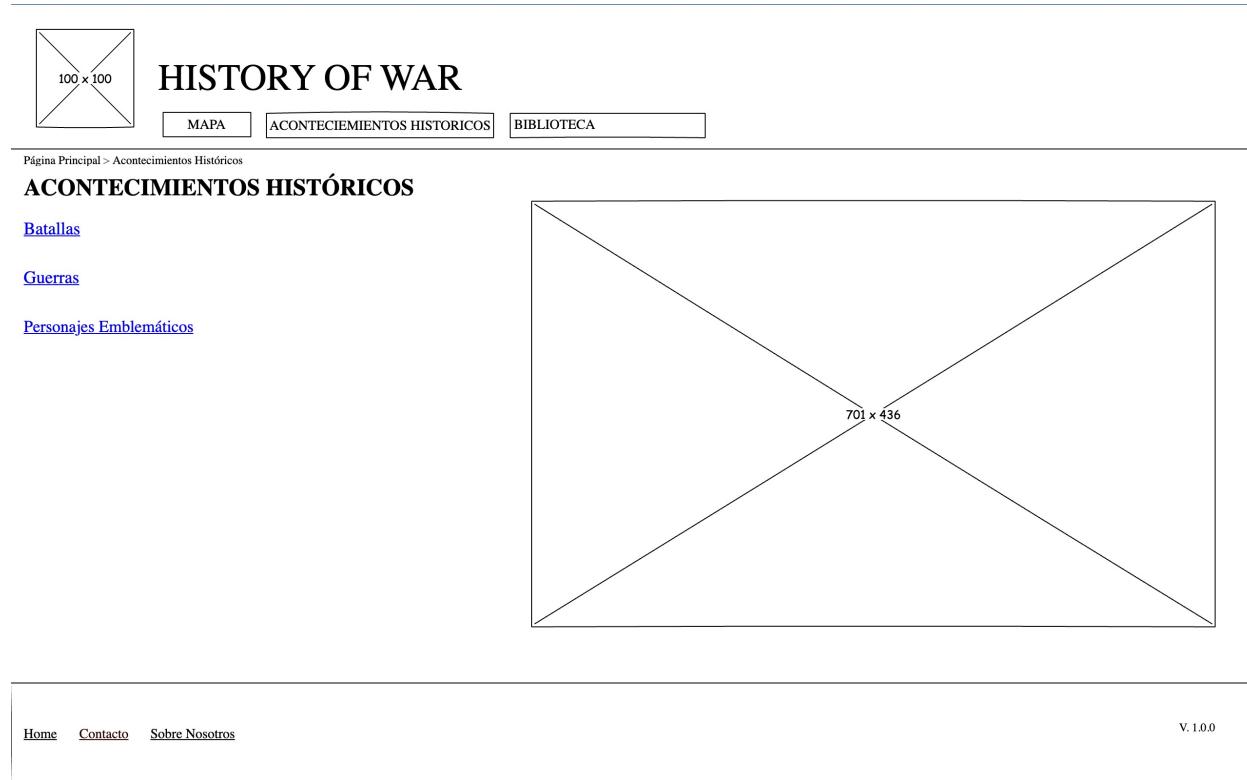


Figure 11: Acontecimientos Históricos

6.3 Mockups

Los mockups son representaciones visuales de alta fidelidad que avanzan sobre la base establecida por los wireframes, ofreciendo una versión más detallada y cercana al diseño final de nuestra página web. Estas maquetas incorporan elementos de diseño gráfico, paletas de colores, tipografías y otros componentes estéticos, proporcionando una vista previa más precisa de cómo se verá y sentirá el sitio web una vez completado. Funcionan como una herramienta esencial en el proceso de diseño, facilitando la evaluación y ajuste del aspecto visual y la experiencia de usuario antes de entrar en las etapas de desarrollo técnico.



Figure 12: Página Principal



Figure 13: Mapa

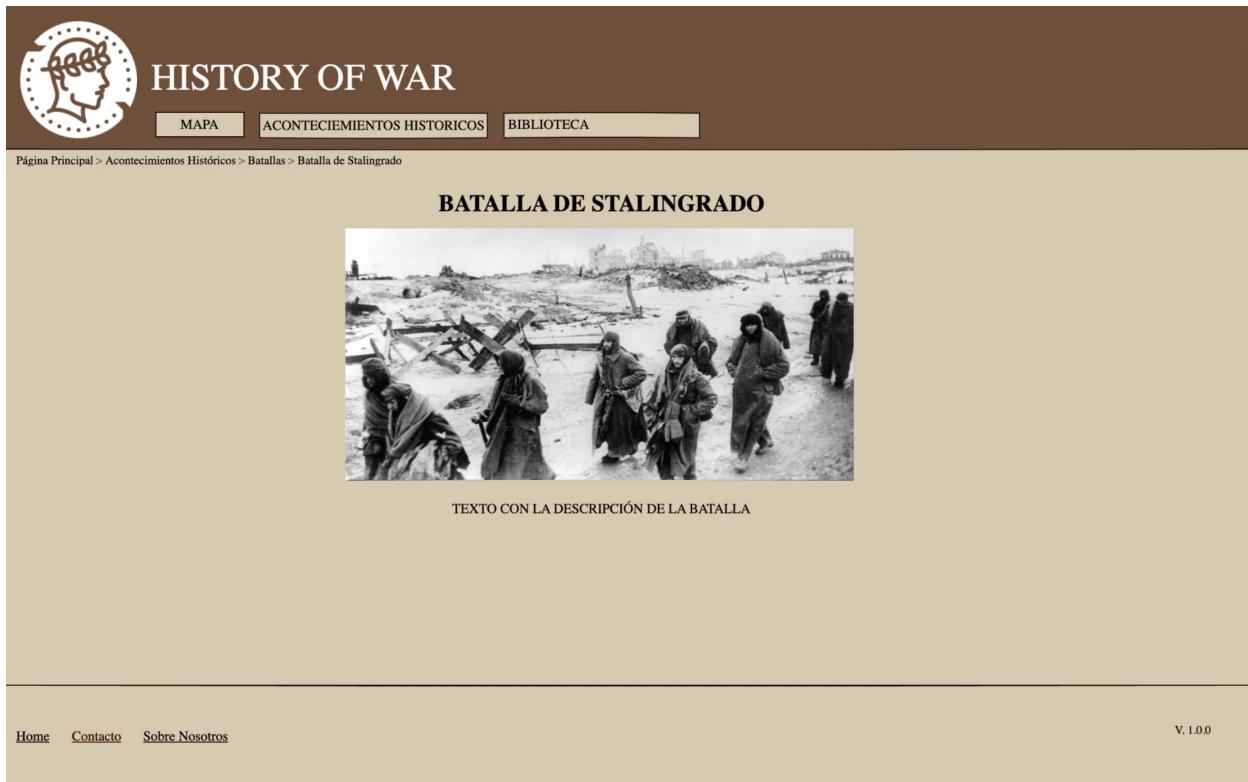


Figure 14: Ejemplo Batalla

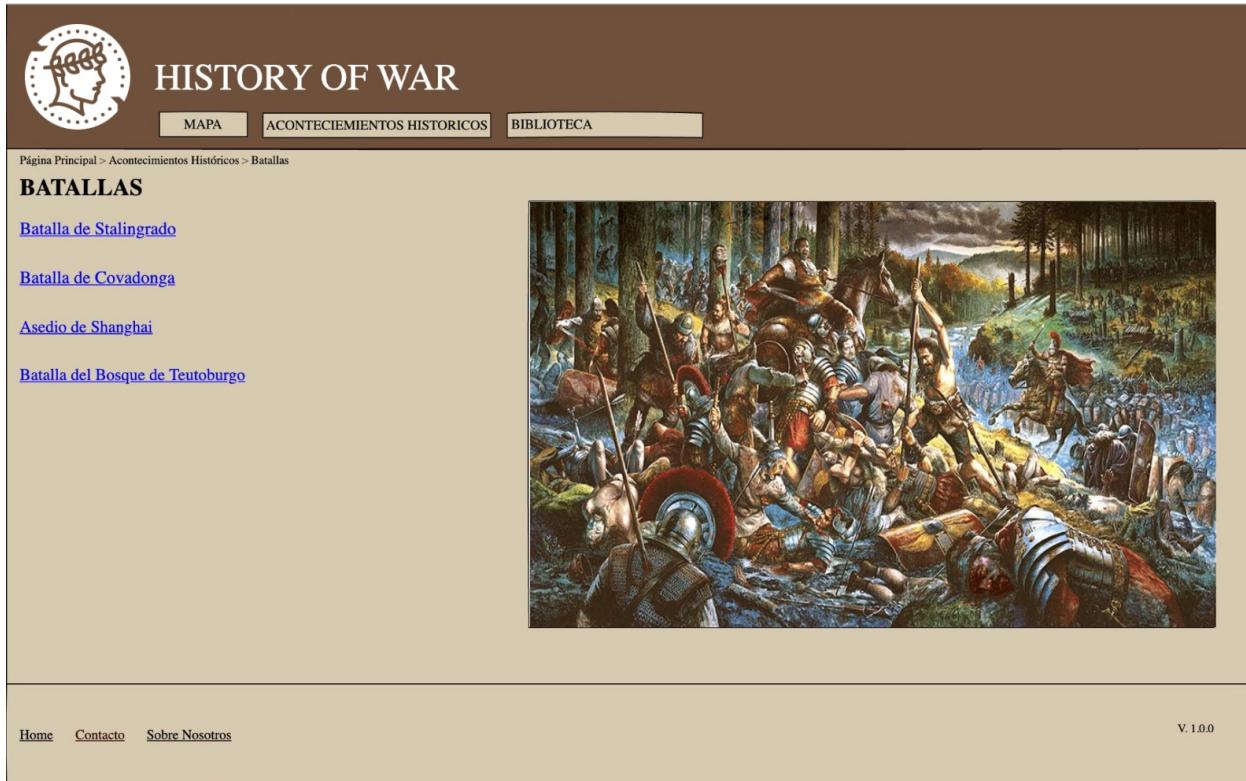


Figure 15: Batallas

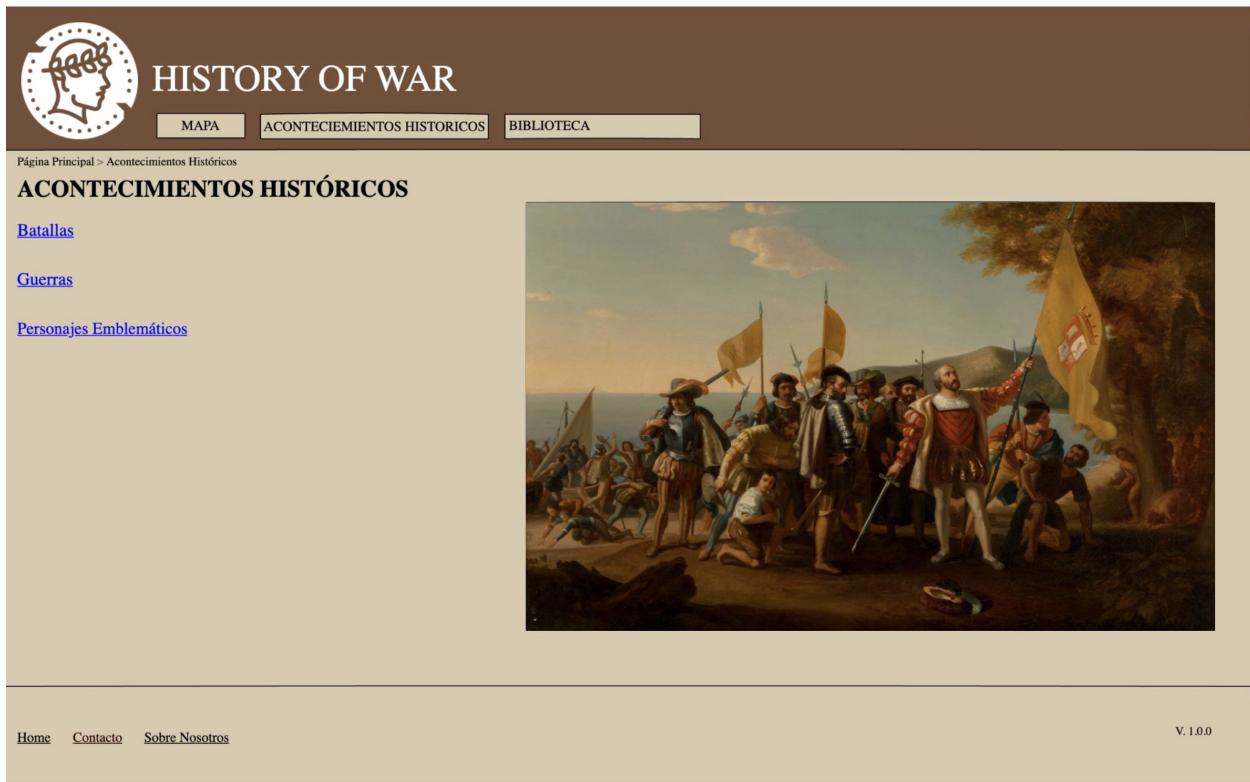


Figure 16: Acontecimientos Históricos

7 Storyboards

Son secuencias narrativas visuales que ilustran el flujo y la experiencia del usuario al interactuar con la página web. Estos diagramas cuentan la "historia" de cómo un usuario típico podría navegar a través del sitio, desde la página de inicio hasta la realización de acciones específicas, como realizar una compra, inscribirse en un servicio o encontrar información relevante.

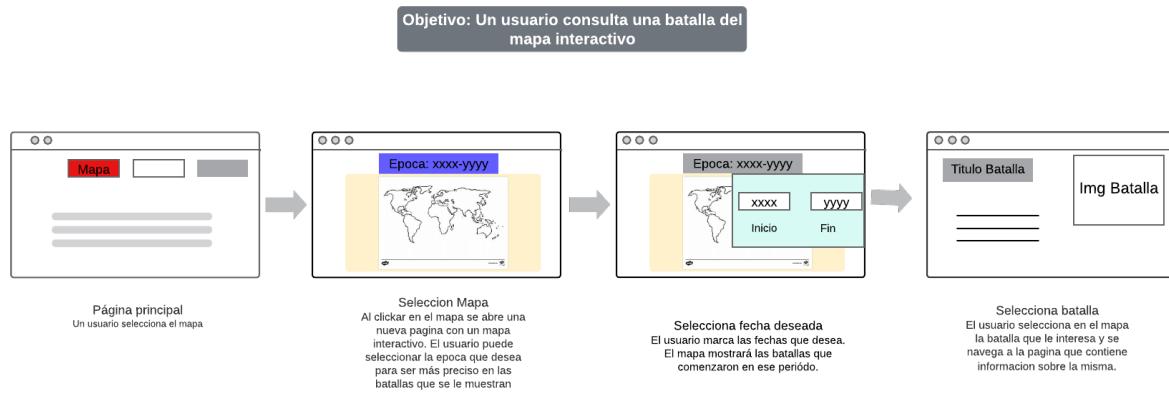


Figure 17: Selección de Batalla

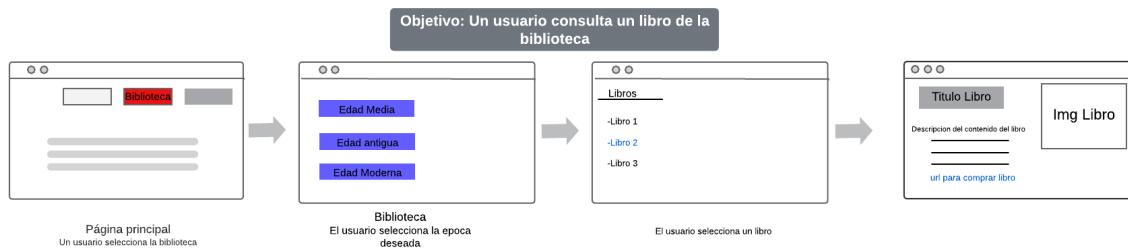


Figure 18: Selección de Libro

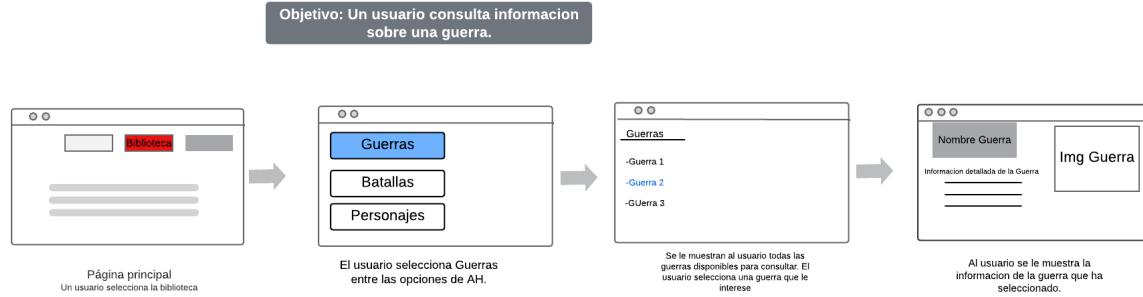


Figure 19: Selección de Guerra

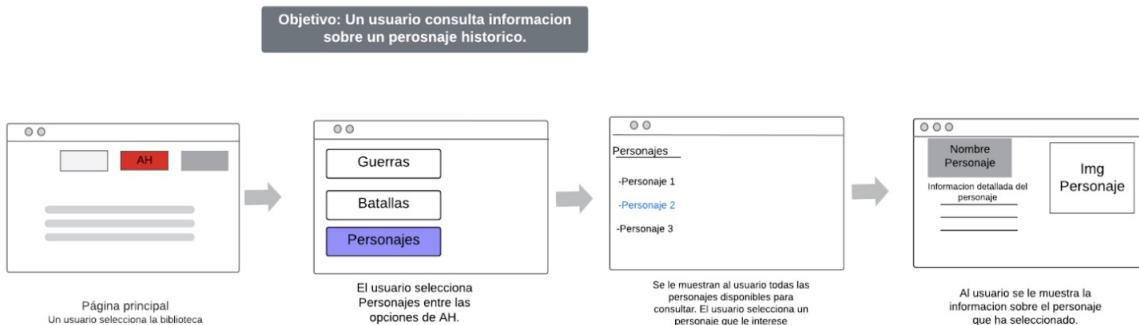


Figure 20: Selección de Personaje

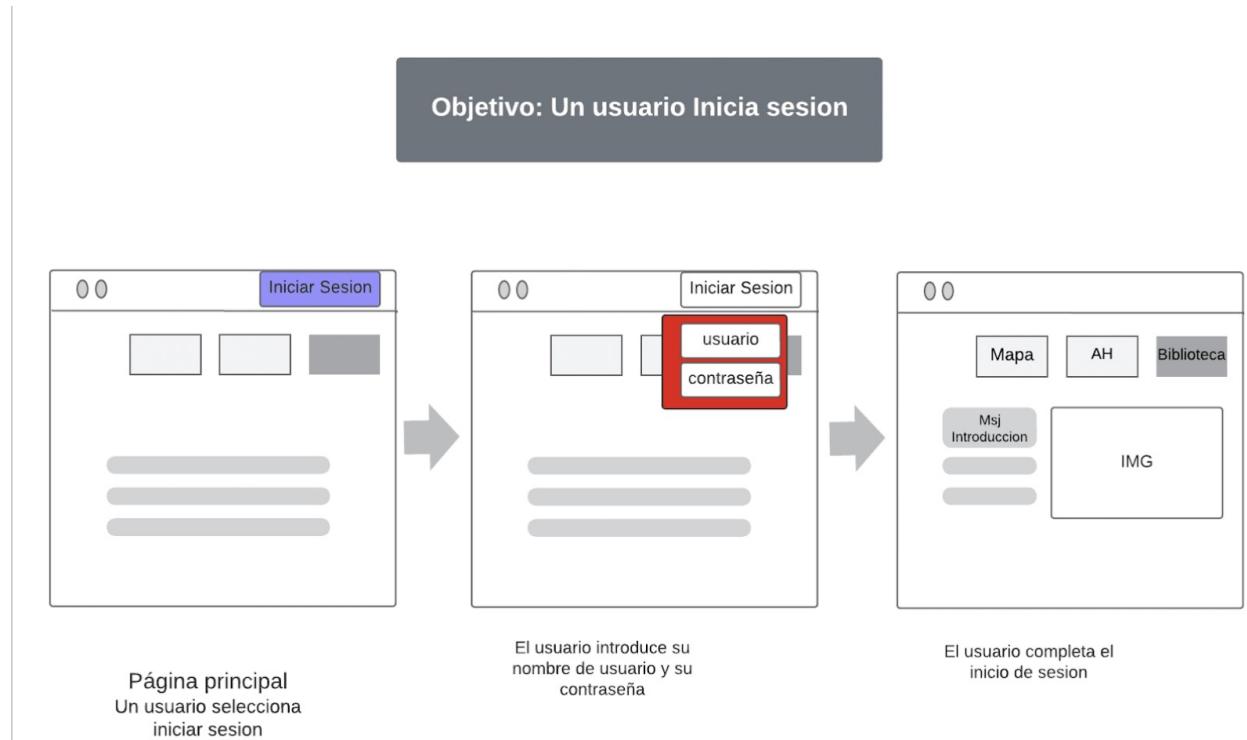


Figure 21: Inicio de Sesión

8 Estructura de Ficheros y Carpetas

La estructura de ficheros y carpetas en un proyecto web es esencial para mantener el orden y facilitar el desarrollo y mantenimiento del sitio. Esta organización comprende la disposición sistemática de archivos HTML, hojas de estilo CSS, scripts de JavaScript, imágenes, fuentes y otros recursos digitales.

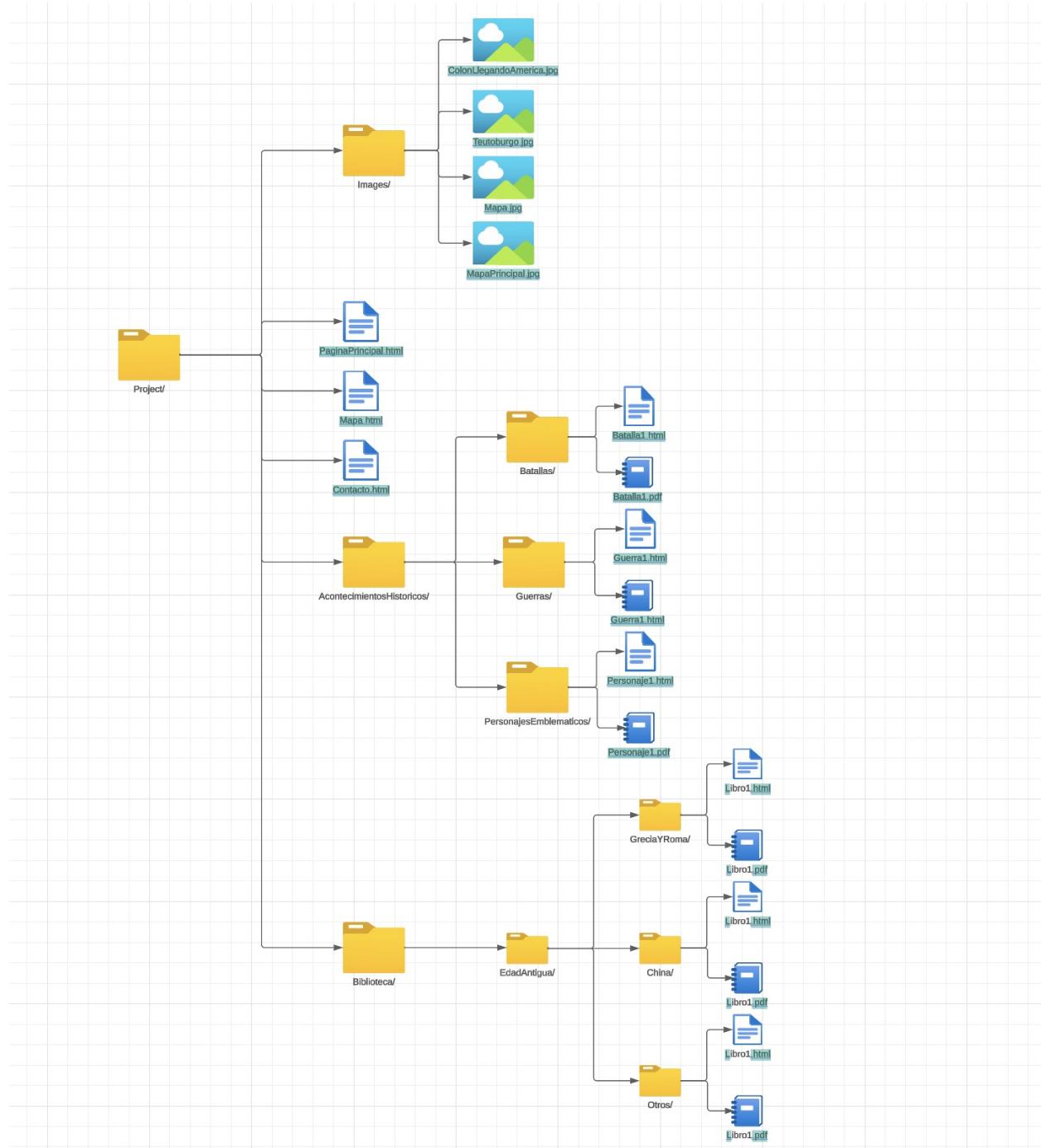


Figure 22: Estructura de Ficheros y Carpetas

Este esquema nos proporciona una vista general de como será la estructura que compondrá la página web, siendo extendida en la parte de la biblioteca, donde solo hemos metido una de las carpetas para ilustrar como será para todas ellas.

9 HTML

Con la evolución del proyecto, las páginas modeladas al comienzo de este también fueron sujetas a cambios, por lo que en esta sección presentamos las páginas HTML finales, de las cinco partes más significativas de nuestra web.

9.1 Mapa de etiquetas

index.html

Esta es la página principal de nuestra web, donde se muestra un mensaje de bienvenida y se da acceso a las distintas secciones de la página.

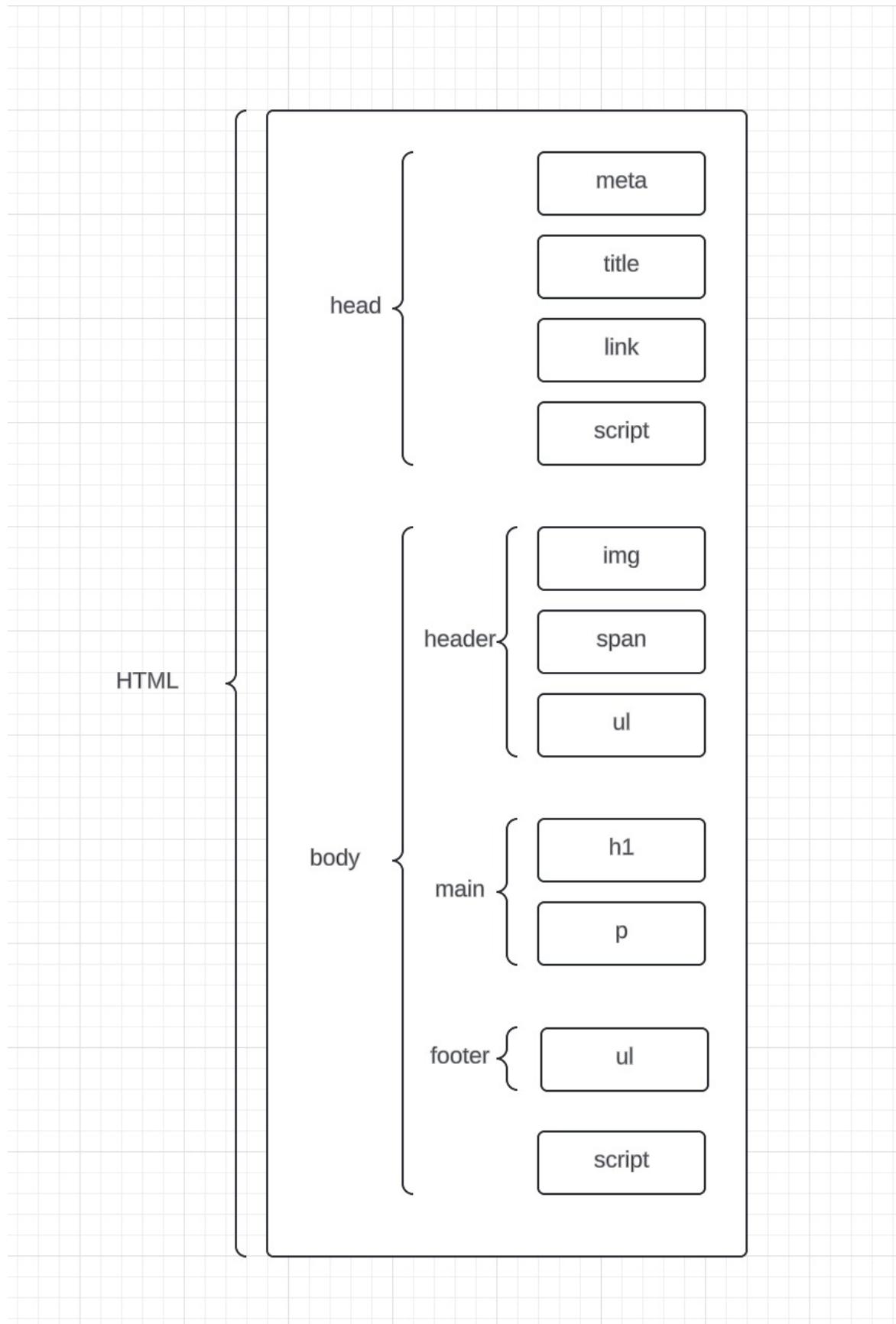


Figure 23: Interfaz de index.html



Figure 24: Prototipo de interfaz de index.html

Figure 25: a) Interfaz de index.html y b) Prototipo de interfaz de index.html



mapa.html

En esta página se muestra un mapa interactivo que permite al usuario acceder a las distintas batallas de la historia. Para simplificar la visualización, se omite la parte del header y del footer, pues es la misma para todas las páginas.

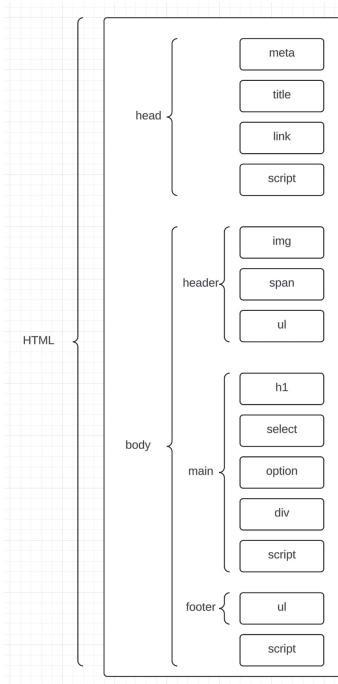
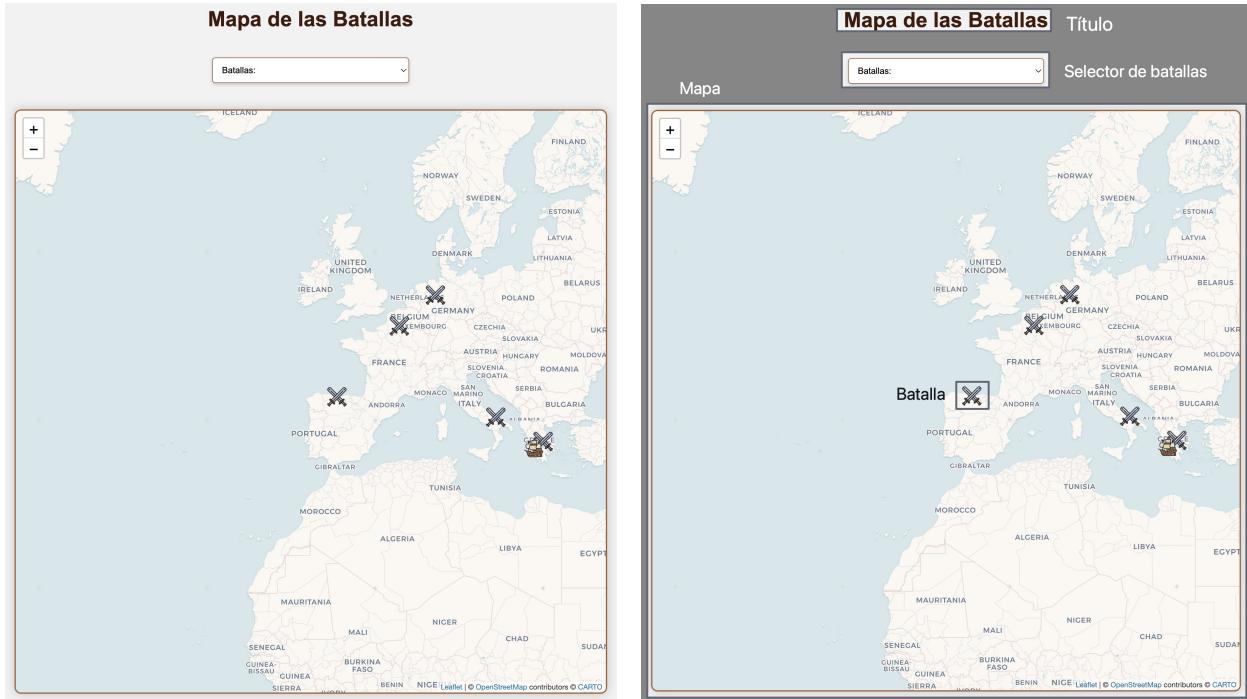


Figure 27: a) Interfaz de AH.html b) Prototipo de interfaz de AH.html c) Mapa de etiquetas de AH.html

AH.html, batallas.html, guerras.html y personajesEmblematicos.html

Para ver como se descomponen estas secciones de nuestra web, tomaremos como ejemplo la página de Acontecimientos Históricos, aunque las otras páginas siguen un esquema similar. Como en el caso anterior, se omite la parte del header y del footer, pues es la misma para todas las páginas.

ACONTECIMIENTOS HISTÓRICOS



El milagro de Empel
En diciembre de 1585, sitiado el tercio en la Isla de Bommel, un soldado español encuentra una tabla flamenca con la virgen. Justo esa noche se congela el río que los sitiaba y derrotan a los holandeses.

[Guerras](#)
[Batallas](#)
[Personajes Emblemáticos](#)

ACONTECIMIENTOS HISTÓRICOS

Título

Carousel



Descripción
El milagro de Empel
En diciembre de 1585, sitiado el tercio en la Isla de Bommel, un soldado español encuentra una tabla flamenca con la virgen. Justo esa noche se congela el río que los sitiaba y derrotan a los holandeses.

Lista de navegación

Guerras	Opciones de navegación
Batallas	
Personajes Emblemáticos	

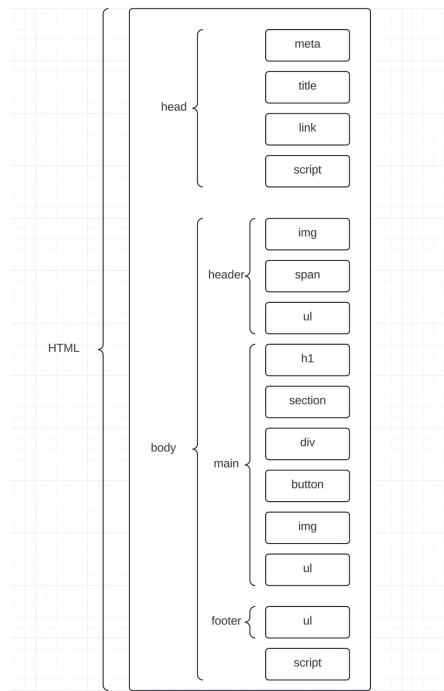


Figure 28: a) Interfaz de mapa.html b) Prototipo de interfaz de mapa.html c) Mapa de etiquetas de mapa.html

LibrosEA.html, LibrosEC.html, LibrosEM.html, LibrosEMed.html

Estas páginas son las que contienen la información de los libros recomendados para cada época histórica. A continuación se muestra la estructura de la página de libros de la Edad moderna, aunque las demás páginas siguen un esquema similar. Nos abstendremos, de nuevo, de mostrar la parte del header y del footer.

LIBROS EDAD MODERNA

EL SIGLO MALDITO

GEOFFREY PARKER

CLIMA, GUERRAS Y CATÁSTROFES EN EL SIGLO XVI

Resumen: Revueltas, sequías, hambrunas, invasiones, guerras, regicidios... Los desastres que se sucedieron en la segunda mitad del siglo XVII no sólo no tenían precedentes, sino que se propagaron por el globo de una forma atroz.

[Comprar Libro](#)

LA CONSPIRACIÓN DE LA POLVORA

ANTONIA FRASER

T

Resumen: En 1605, en Inglaterra, se desarrolló una trama terrorista católica para volar el Parlamento y derrocar al rey protestante. Fraser utiliza una narrativa intrigante que convierte a los personajes históricos en vidas vivas. Investigando archivos europeos, revela las complejas motivaciones políticas y religiosas detrás de la conspiración y la represión católica posterior.

[Comprar Libro](#)

Un tiempo de guerras: Una historia alternativa de Europa 1450-1700

LAURO MARTINES

Martínes cuenta la visión de las guerras de gran parte de la historia moderna desde el punto de vista del tercero de abajo. Es decir, del Tercer Estado: soldados, campesinos, burgueses, etc.

[Comprar Libro](#)

Pioneros del capitalismo "Los Países Bajos 1000-1800

MAARTEN PRAK

JAN LUIJEN VAN ZANDEN

LOS PAÍSES BAJOS 1000-1800

Resumen: Martínes cuenta la visión de las guerras de gran parte de la historia moderna desde el punto de vista del tercero de abajo. Es decir, del Tercer Estado: soldados, campesinos, burgueses, etc.

[Comprar Libro](#)

LIBROS EDAD MODERNA

Contenedor de libro	Título
El siglo maldito Título Libro	La conspiración de la polvora
<small>Revueltas, sequías, hambrunas, invasiones, guerras, regicidios... Los desastres que se sucedieron en la segunda mitad del siglo XVII no sólo no tenían precedentes, sino que se propagaron por el globo de una forma atroz.</small>	<small>En 1605, en Inglaterra, se desarrolló una trama terrorista católica para volar el Parlamento y derrocar al rey protestante. Fraser utiliza una narrativa intrigante que convierte a los personajes históricos en vidas vivas. Investigando archivos europeos, revela las complejas motivaciones políticas y religiosas detrás de la conspiración y la represión católica posterior.</small>
Portada Libro	Comprar Libro
Portada Libro	Comprar Libro
Descripción libro	Enlace de compra
Comprar Libro	Comprar Libro

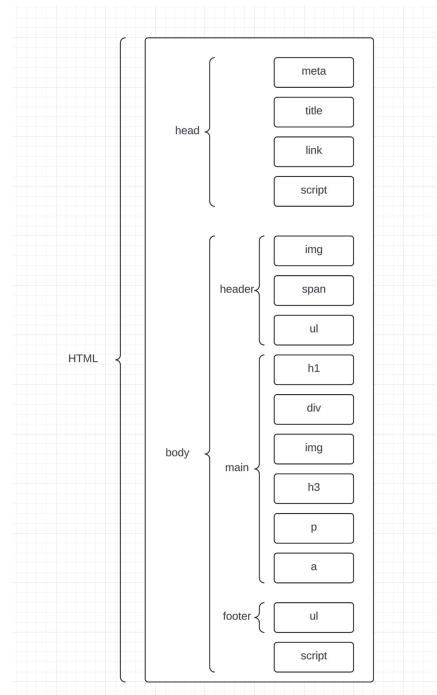


Figure 29: a) Interfaz de libros.html b) Prototipo de interfaz de libros.html c) Mapa de etiquetas de libros.html

Foro.html

Esta página es la que contiene el foro de nuestra web, donde los usuarios pueden discutir sobre distintos temas. Los headers y footers son los mismos que en las otras páginas, por lo que no se mostrarán.

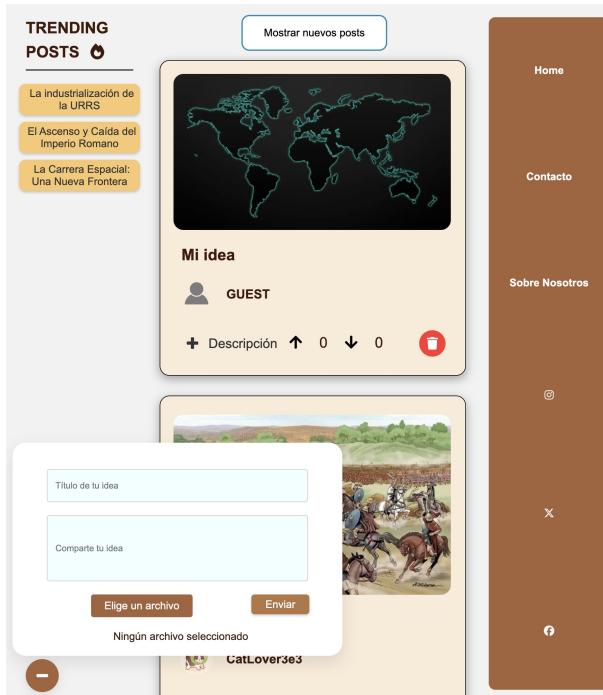


Figure 30: Interfaz de foro.html

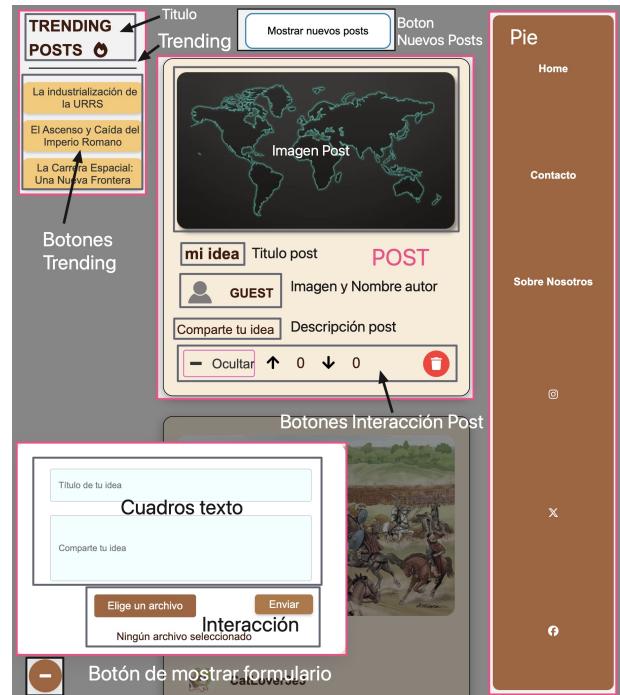


Figure 31: Prototipo de interfaz de foro.html

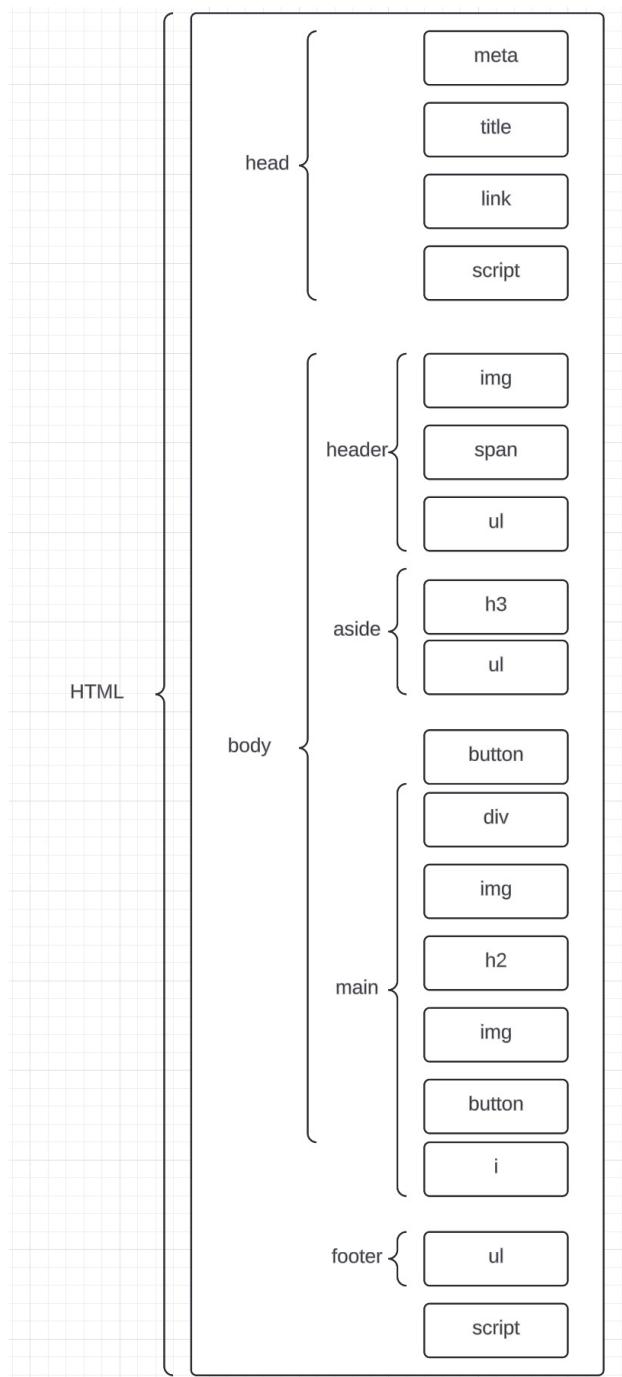


Figure 32: Mapa de etiquetas de foro.html

9.2 Estructura de ficheros actualizada

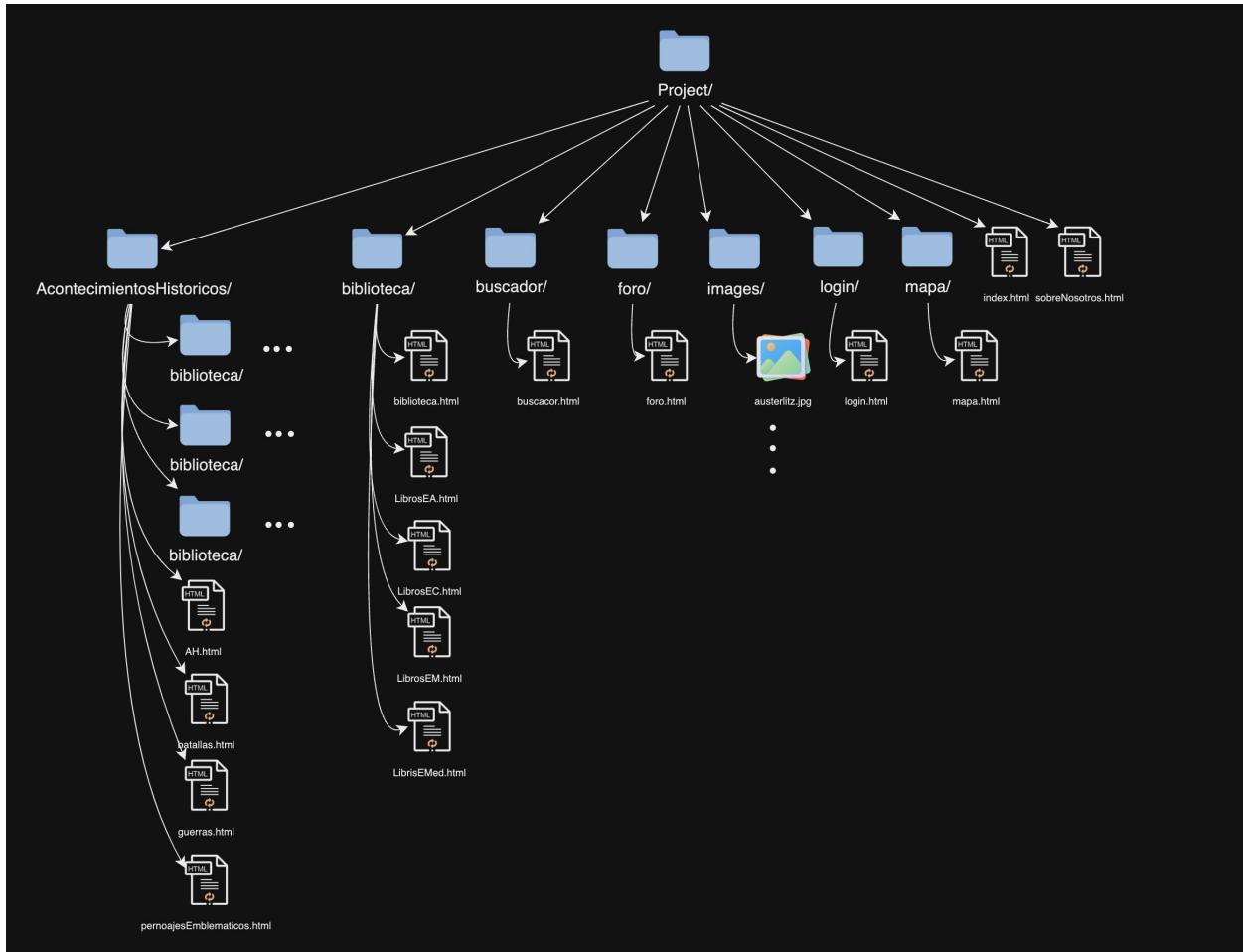


Figure 33: Estructura de ficheros actualizada

10 CSS

Durante esta fase del desarrollo, incluimos en nuestra página web hojas de estilo CSS para mejorar la presentación y el diseño de las páginas. Deberemos implementar 5 técnicas de diseño CSS responsivo:

- **Flexible Grids:** aplicado en diversas páginas, como en biblioteca.html
- **CSS Multicol:** En la página multicol.css aplicada en LibrosEM.html
- **Flex Container:** En la página flexcontainer.css aplicada en LibrosEC.html
- **CSS Grid:** En la página CSSgrid.css aplicada en LibrosEMed.html
- **Bootstrap:** En la página bootstrap.css y bootstrap.min.css (así como la inclusión de diversas librerías de Bootstrap) aplicada en LibrosEA.html, así como en las páginas de inicio de acontecimientos históricos, batallas y personajes emblemáticos.

10.1 Flexible Grids

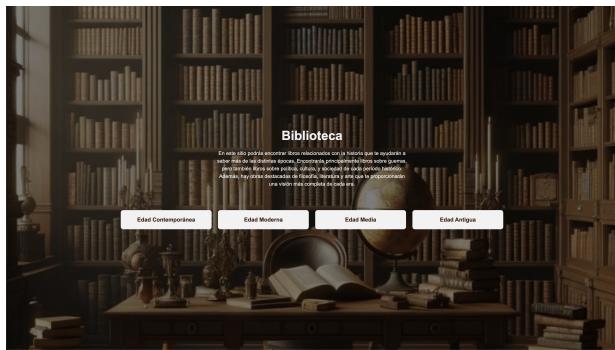


Figure 34: Interfaz de biblioteca.html

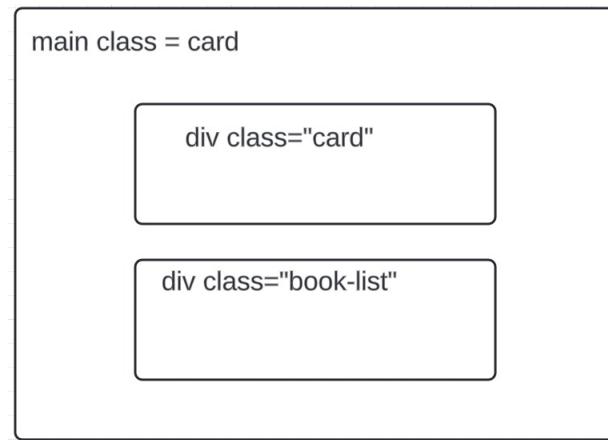


Figure 35: Prototipo de interfaz de biblioteca.html

10.2 CSS Multicol

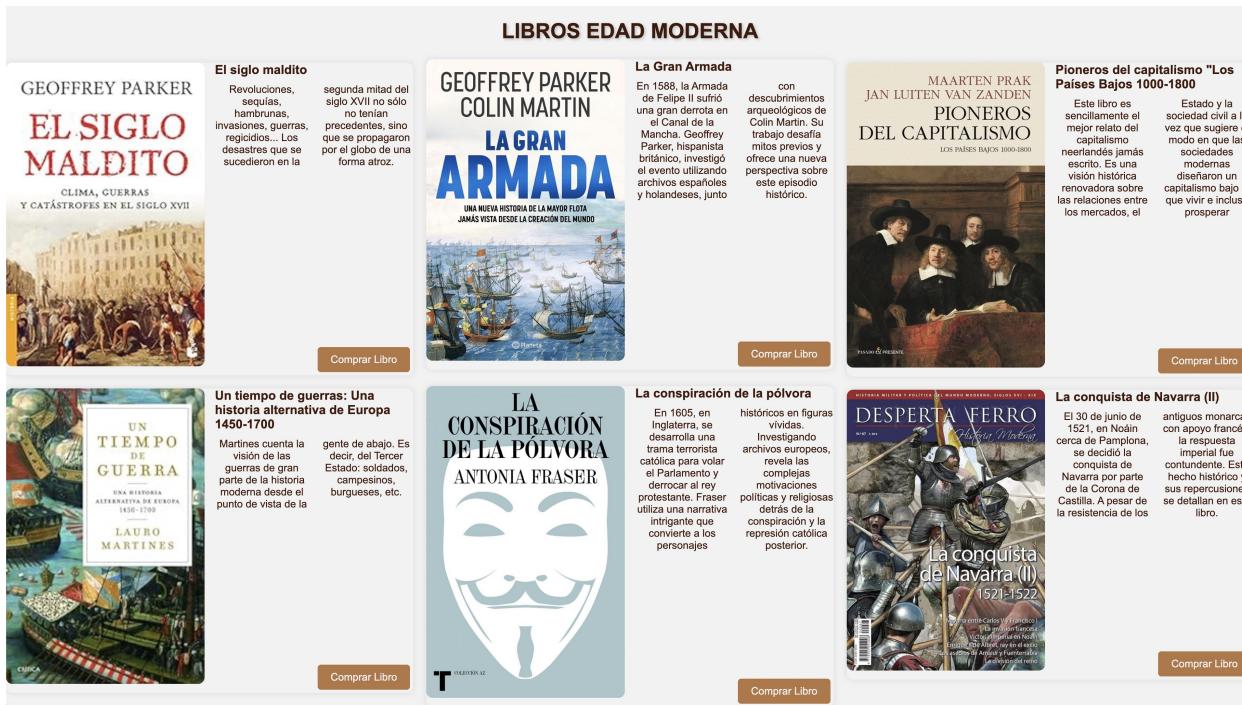


Figure 36: Interfaz de LibrosEM.html

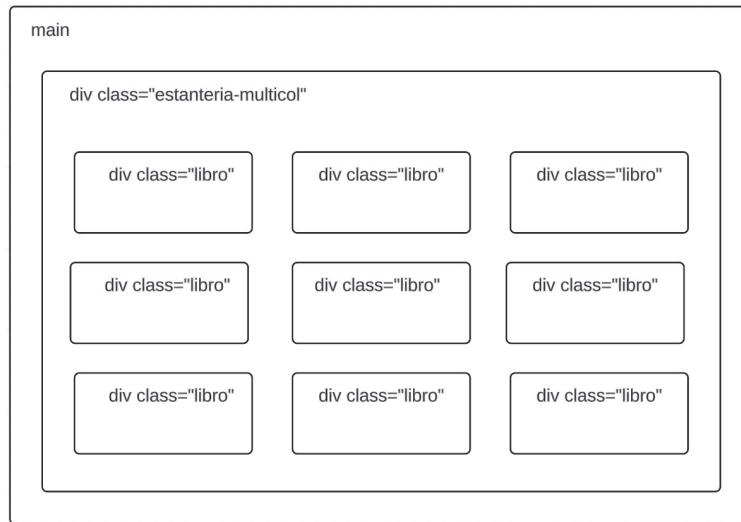


Figure 37: Prototipo de interfaz de LibrosEM.html

10.3 Flex Container



Figure 38: Interfaz de LibrosEC.html

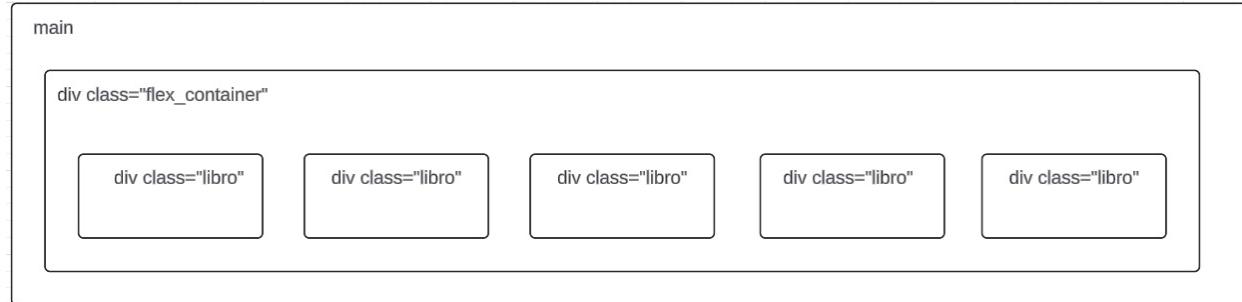


Figure 39: Prototipo de interfaz de LibrosEC.html

10.4 CSS Grid



Figure 40: Interfaz de LibrosEMed.html

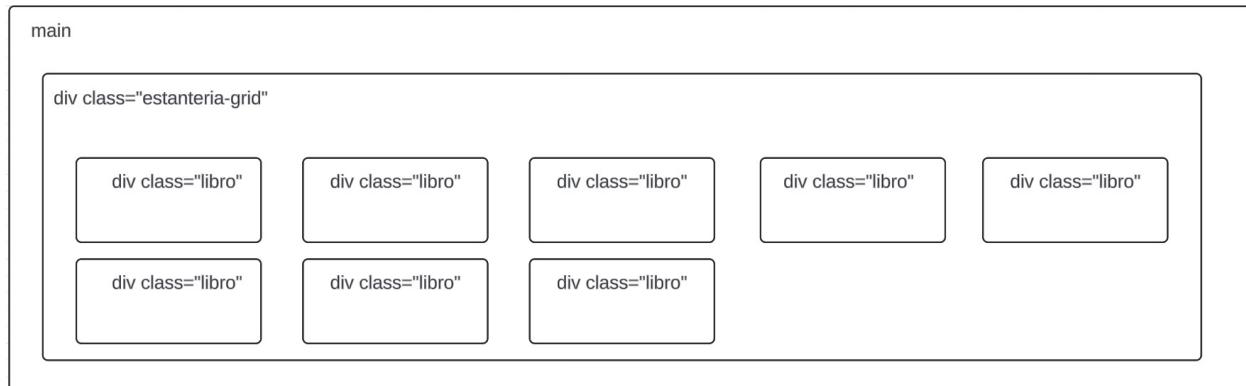


Figure 41: Prototipo de interfaz de LibrosEMed.html

10.5 Bootstrap

ACONTECIMIENTOS HISTÓRICOS



Guerras

Batallas

Personajes Emblemáticos

Figure 42: Interfaz de AH.html

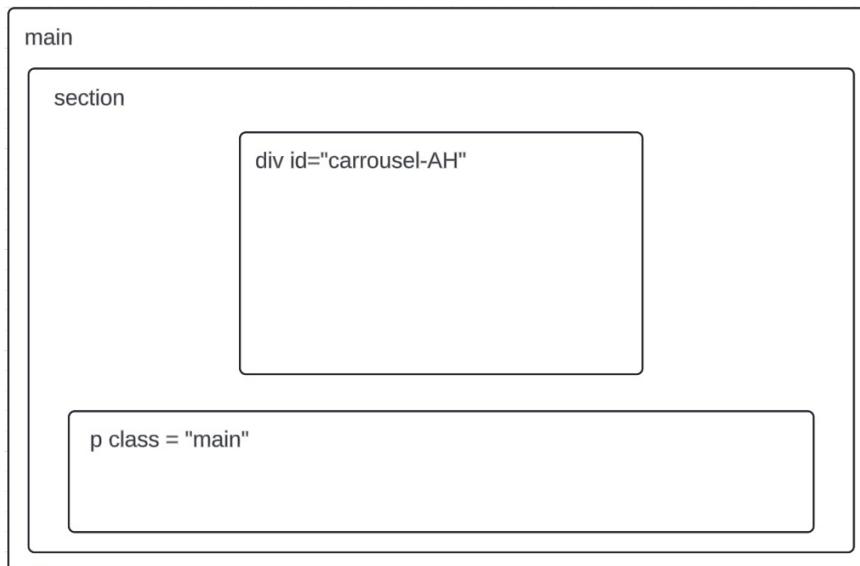


Figure 43: Prototipo de interfaz de AH.html

También podremos ver como se ha aplicado esta librería en la página de LibrosEA.html.



Figure 44: Interfaz de LibrosEA.html

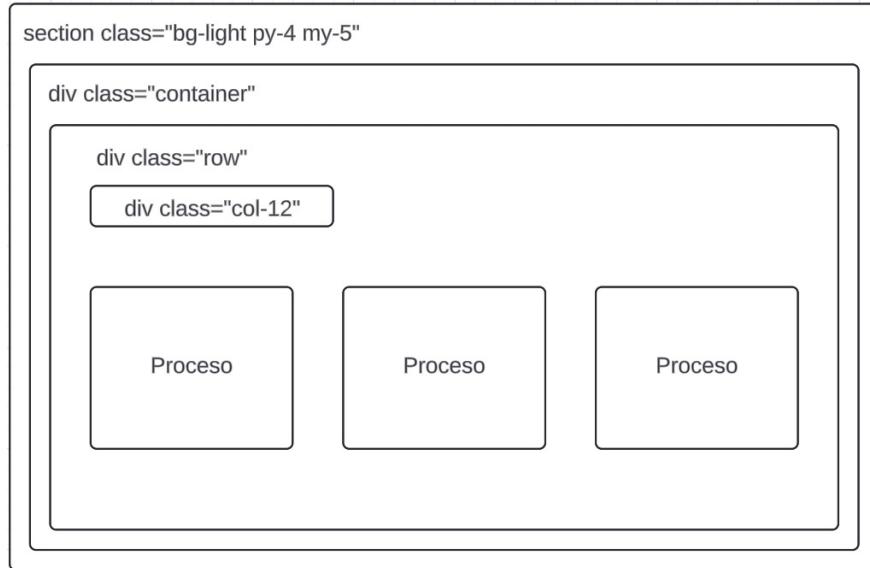


Figure 45: Prototipo de interfaz de LibrosEA.html

11 JavaScript

En esta sección se presentan las funcionalidades de JavaScript implementadas en nuestra página web. Estas funciones permiten una interacción dinámica y enriquecedora con el contenido, mejorando la experiencia del usuario y facilitando la navegación a través de las distintas secciones del sitio.

11.1 Funcionalidades

En primer lugar mostraremos las funcionalidades de la aplicación, con sus correspondientes efectos en ella mediante capturas de pantalla.

11.1.1 Header

En primer lugar, cabe destacar el header, que se encuentra en todas las páginas de la web. En el header incorporamos una funcionalidad tal que, cuando la página web pasa uno de los puntos de ruptura (768 px), el menú de navegación se convierte en un menú desplegable, que se puede abrir y cerrar pulsando el botón de menú.



Figure 46: Menú normal



Figure 47: Menú desplegable

Para ello, hemos utilizado el siguiente código JavaScript:

```

1  /**
2   * Función para mostrar y ocultar el menú de navegación en dispositivos
3   * móviles
4   */
5
6  function myFunction() {
7      var x = document.getElementsByClassName("header-list")[0];
8      if (window.innerWidth < 768) {
9          if (x.style.display === "block") {
10              x.style.display = "none";
11          } else {
12              x.style.display = "block";
13          }
14      }
15
16     // Evento para manejar el cambio de tamaño de la ventana
17     window.addEventListener('resize', function() {
18         var x = document.getElementsByClassName("header-list")[0];
19         if (window.innerWidth >= 768) {
20             // Elimina el estilo en línea para permitir que los estilos CSS se
21             // apliquen
22             x.style.display = "";
23         }
24     });

```

Listing 1: Código de Header.js

Por una parte, La función **myFunction()**:

- Obtiene el primer elemento del documento con la clase header-list.
- Si el ancho de la ventana es menor a 768 píxeles (lo que sugiere que está en un dispositivo móvil):
 - Si el elemento está visible (display establecido en "block"), lo oculta cambiando su display a "none".
 - Si el elemento está oculto (display no está en "block"), lo muestra cambiando su display a "block"

Por otra parte, el evento **resize**:

- Se añade un controlador de eventos que escucha por el evento resize en la ventana, lo que ocurre cuando se cambia el tamaño de la ventana del navegador.
- Cada vez que se cambia el tamaño de la ventana, se obtiene nuevamente el primer elemento con la clase header-list.
- Si el ancho de la ventana es igual o superior a 768 píxeles:
 - Se elimina el estilo en línea del elemento, permitiendo que los estilos CSS previamente definidos en una hoja de estilo se apliquen de nuevo.

En estas dos partes del código, podemos observar que se utilizan dos métodos de acceso al DOM, como son **getElementsByClassName()** y **addEventListener()**, y por otra parte un evento de JavaScript, como es **resize**.

11.1.2 Mapa

El mapa es una de las partes más destacadas a nivel de funcionalidad de nuestra página web, en donde ofrecemos una experiencia mejorada al usuario, permitiéndole acceder a las batallas que describimos en nuestra página web con un simple click en los iconos (situados en las coordenadas de las batallas). Todo esto pudimos implementarlo gracias a la librería de JavaScript Leaflet.

Otra cuestión destacada es el evento mouseover que implementamos, el cual muestra un 'pop-up' con el nombre de la batalla con la que se está interactuando.

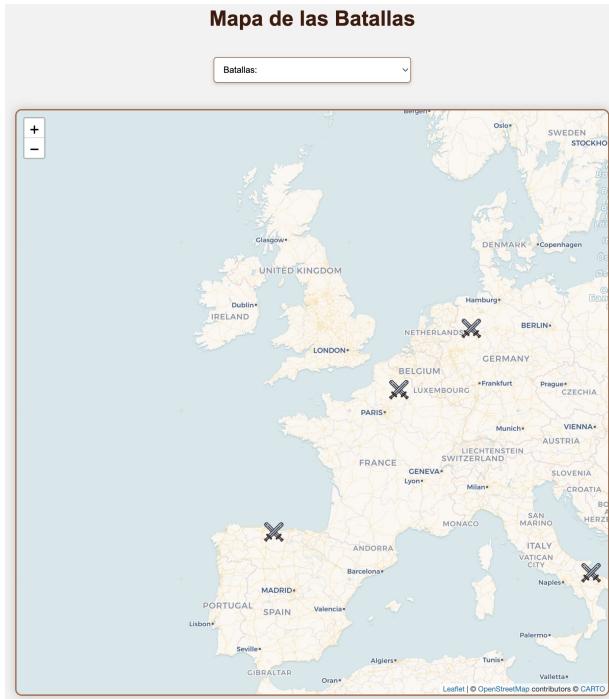


Figure 48: Mapa de batallas

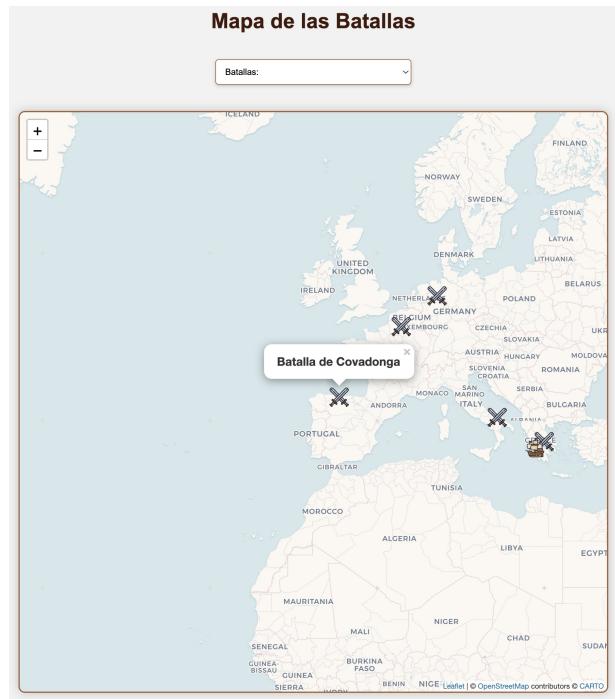


Figure 49: Evento mouseover

Para ello, hemos utilizado el siguiente código JavaScript:

```

1 // Agregar tileLayer mapa base de CartoDB estilo Positron (estilo minimalista)
2 L.tileLayer('https://[s].basemaps.cartocdn.com/rastertiles/voyager/{z}/{x}/{y}
3             ){r}.png', {
4     attribution: '&copy; <a href="https://www.openstreetmap.org/copyright">
5     OpenStreetMap</a> contributors &copy; <a href="https://carto.com/attribution">
6     CARTO</a>',
7     subdomains: 'abcd',
8     maxZoom: 19
9   }).addTo(map);

```

Listing 2: Código para cargar el mapa

En este fragmento de código, se añade un mapa base de CartoDB estilo Positron (un estilo minimalista) al mapa. Se utiliza la función **L.tileLayer()** de la librería Leaflet para cargar el mapa base, especificando la URL del mapa base y sus atributos, como la atribución y el zoom máximo.

```

1 // Marcador de la Batalla de Covadonga
2 L.marker([43.312085, -5.058803], {icon: swordIcon}).addTo(map)
3   .bindPopup('<h2>Batalla de Covadonga</h2>')
4   .on('mouseover', function(e) {
5     this.openPopup();
6   })
7   .on('mouseout', function(e) {
8     this.closePopup();
9   })
10  .on('click', function(e) {
11    window.location.href = ".../AcontecimientosHistoricos/Batallas/
12      batallaCovadonga.html";
13  });

```

Listing 3: Código para añadir los marcadores al mapa

En este fragmento, se muestra un ejemplo de como es un evento de los que hay en el mapa. En este caso, se añade un marcador en las coordenadas de la Batalla de Covadonga, se le añade un pop-up con el nombre de la batalla, y se añaden eventos para que, al pasar el ratón por encima del marcador, se muestre el pop-up, y al hacer click en el marcador, se redirija a la página de la batalla.

Otra funcionalidad clave del mapa es la que nos permite ir a la batalla desde una lista de batallas, que se encuentra en la parte superior de la página.

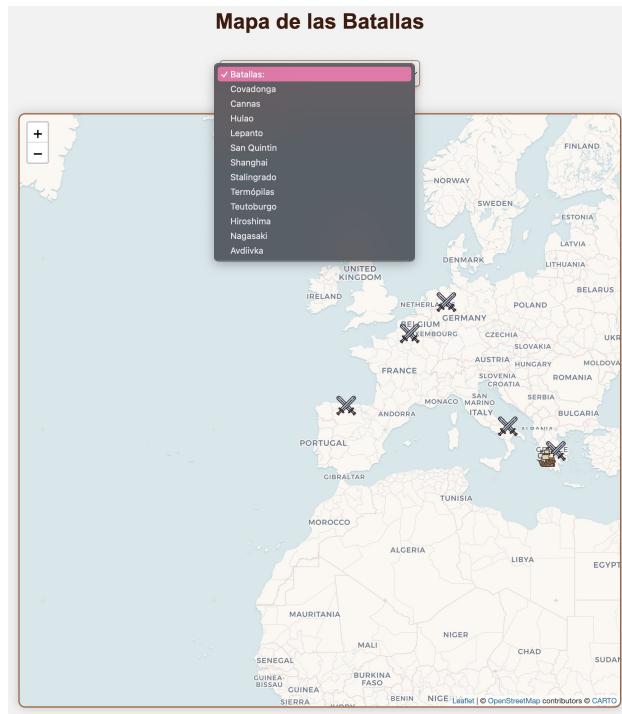


Figure 50: Lista de batallas

Y lo hemos implementado con el siguiente código JavaScript:

```

1 //----- Barra de Navegaci n -----
2 // Agregar barra de navegaci n que nos permitira movernos por el mapa
3 document.getElementById('select-location').addEventListener('change', function
4 (e) {
5     let coords = e.target.value.split(",");
6     map.flyTo(coords, 10);
7 });

```

Listing 4: Código para ir a la batalla desde la lista

En estas funciones podemos ver que utilizamos métodos de la librería Leaflet, como **L.marker()**, **.bindPopup()**, **.on()**, y **.addTo()**, así como eventos de JavaScript, como **mouseover**, **mouseout**, y **click**. Podemos destacar un método de acceso al DOM, como es **getElementById()**.

11.1.3 Buscador