

---

# Documentación de Diseño UI: Polla Mundialista 2026 (PM26)

Estado: Aprobado para Desarrollo | Versión: 1.0

## 1. Variables de Color (Design Tokens)

Estos son los colores hexadecimales definitivos extraídos del manual. Deben configurarse como variables globales.

- **Fondo Principal (Background):** `var(--color-obsidian)` → #0F172A
  - *Uso:* Fondo de `body` y contenedores principales.
- **Superficies / Tarjetas (Surface):** `var(--color-carbon)` → #1E293B
  - *Uso:* Fondo de tarjetas (cards), modales y barras de navegación.
- **Acento Principal (Action/Brand):** `var(--color-signal)` → #00E676
  - *Uso:* Botones primarios, indicadores "En Vivo", bordes activos (focus), el punto del logo.
  - *Nota:* Este es un verde "semáforo" de alta visibilidad.
- **Texto Secundario (Muted):** `var(--color-tactical)` → #94A3B8
  - *Uso:* Subtítulos, etiquetas (labels), bordes inactivos, posiciones 2 y 3 del ranking.
- **Texto Principal (High Contrast):** `var(--color-white)` → #F8FAFC
  - *Uso:* Títulos, cuerpo de texto legible, iconos.

---

## 2. Sistema Tipográfico

Se utilizan dos familias de Google Fonts. Es crítico importar los pesos (weights) correctos.

### A. Fuente Display (Títulos y Datos): Russo One

- **Link:** <https://fonts.googleapis.com/css2?family=Russo+One&display=swap>
- **Peso:** 400 (Único peso disponible).
- **Aplicación:**
  - Marcadores de partidos (Ej: "2 - 1").
  - Encabezados H1, H2, H3.
  - Números de ranking.
  - Texto de botones primarios.
- **Regla CSS:** `text-transform: uppercase;` (Casi siempre en mayúsculas).

### B. Fuente UI (Interfaz y Lectura): Inter

- **Link:** <https://fonts.googleapis.com/css2?family=Inter:wght@400;600;800&display=swap>
- **Pesos:** 400 (Regular), 600 (Semi-Bold), 800 (Extra-Bold).

- **Aplicación:**
  - Nombres de usuario.
  - Etiquetas de inputs.
  - Párrafos explicativos.

---

### 3. Logo e Iconografía (CSS Puro)

Para mantener la carga rápida, el isotipo (símbolo) no es una imagen, es código.

- **Forma:** Hexágono regular.
- **Método:** clip-path: polygon(50% 0%, 100% 25%, 100% 75%, 50% 100%, 0% 75%, 0% 25%);
- **Estilo:** Borde (Stroke) de 2px color blanco.
- **El "Punto" (Pulse Dot):**
  - Círculo de 8px color #00E676.
  - Posición: Esquina superior derecha del hexágono.
  - Efecto: box-shadow: 0 0 8px #00E676; (Resplandor).

---

### 4. Componentes UI (Átomos y Moléculas)

#### A. Tarjetas (Cards)

- **Borde Radius:** 12px (Curva suave pero moderna).
- **Borde:** 1px sólido color #334155 (Gris oscuro para separar del fondo).
- **Padding:** 24px interno.
- **Hover Effect:** Al pasar el mouse, el borde cambia a #00E676 y la tarjeta sube 2px (transform: translateY(-2px)).

#### B. Botones (Buttons)

- **Primario (Call to Action):**
  - Fondo: #00E676
  - Texto: #0F172A (Obsidian) para máximo contraste.
  - Sombra (Glow): box-shadow: 0 4px 14px rgba(0, 230, 118, 0.2);
- **Secundario (Outline):**
  - Fondo: Transparente.
  - Borde: 1px color #94A3B8.
  - Texto: #94A3B8.

#### C. Inputs (Campos de Texto/Marcador)

- **Estado Normal:** Fondo #0F172A, Borde #334155.
- **Estado Focus (Al escribir):** El borde cambia a #00E676 y aparece un box-shadow suave verde. *Esto es vital para la usabilidad.*
- **Tipografía:** Los números dentro del input deben ser Russo One y centrados.

---

## 5. Feedback Visual y Animaciones

Detalles de UX para que la app se sienta viva.

- **Indicador "En Vivo" (Live Dot):**
  - Punto verde al lado del tiempo del partido.
  - **Animación:** Debe parpadear (Blink).
  - *Keyframes:* Opacidad de 1 a 0.4 y vuelta a 1 en bucle infinito de 1.5s.
- **Micro-interacciones:**
  - Transiciones suaves (transition: all 0.2s ease) en todos los botones y tarjetas.  
Nada debe cambiar de color bruscamente.