

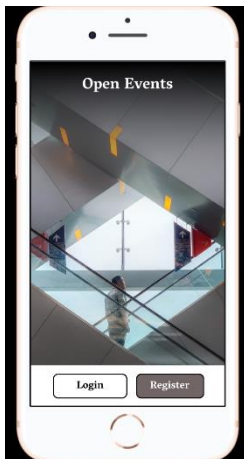
# MEMÒRIA PRÀCTICA 1 OPEN EVENTS – WEB

La pràctica consisteix en dissenyar i implementar una pàgina web com una xarxa social d'esdeveniments, i la primera fase ha consistit primer de tot en dissenyar a partir de mockups com serà per cadascú el disseny gràfic de la seva pàgina idea per tenir una visualització prèvia abans de començar a picar codi. I sempre mantenint un nivell dels mockups que llavors creiem que serà accessible per a nosaltres representar al màxim d'igual possible utilitzant la matèria apresada durant les sessions.

Per realitzar el maqueteig de les nostres pàgines web hem utilitzat HTML i CSS, i més endavant en la fase 2 utilitzarem JAVASCRIPT per implementar-hi més lògica a la pàgina web.

A continuació faré una explicació i certs raonaments sobre les decisions preses en cada pàgina i el perquè del seu motiu.

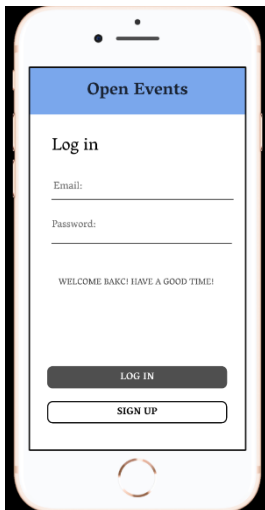
- **Index.html**



La pàgina inicial és molt simple i només es dedica a presentar el client les dues úniques opcions que pot realitzar, log in o registrar-se. El botó de registre està diferenciat amb un color de fons diferents perquè els usuaris nous que entren a la nostre web visualitzin més ràpid el botó de registrar i se'ls animi a formar part del nostre projecte més ràpidament.

En cas que l'usuari accedeixi des de un ordinador la visualització de la web canvia amb una imatge de fons diferent que es pugui adaptar molt millor a les pantalles grans, ja que si la foto que veiem en la imatge es fa gran perd molta qualitat i no ocupa tota la pantalla correctament.

- **Login.html**

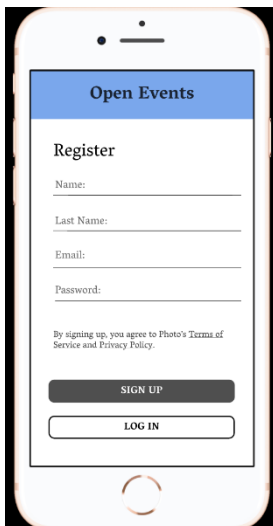


Totes les pàgines web sempre tindran un header on es mostra la marca del negoci, el logo, el títol... perquè el client sempre sigui conscient del producte.

El log in es basa en un formulari <form> per demanar les dades a l'usuari, i marcant amb un placeholder perquè sàpiga amb quina informació ha d'omplir cada un dels camps.

Finalment els dos botons log in i sing up, ja que hem de contemplar que potser l'usuari no s'hagi registrat prèviament i pugui tenir la opció encara. En el mateix cas que l'index, aquí el botó protagonista es el log in ja que segons els teoremes de User Experience ha de ser visible perquè és l'acció principal i ens interessa sobretot que el client acabi entrant a la nostre xarxa social.

- **Registre.html**

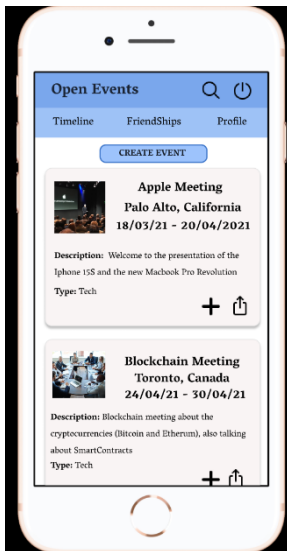


El registre en el fons és la mateixa pàgina que un inici de sessió amb la diferència que el formulari demana molta més informació des d'un principi per conèixer el nou usuari del sistema.

Observem el mateix ja dit anteriorment sobre recalcar més el botó de Sign up en aquest cas.

Tant el login com el sign up, ara mateix visualitzats amb mòbil ocupen tota la pantalla i s'hi adapta perfectament el contingut, però en cas de pantalles més grans com ordinadors, en els fitxers CSS realitzem media quèries per saber quan la pantalla és d'un tamany mínim i llavors el contingut el centrem al mig de la pàgina afegint marge als cantons per no perdre les proporcions dels camps i sigui més correcte estèticament.

- **Listevent.html**

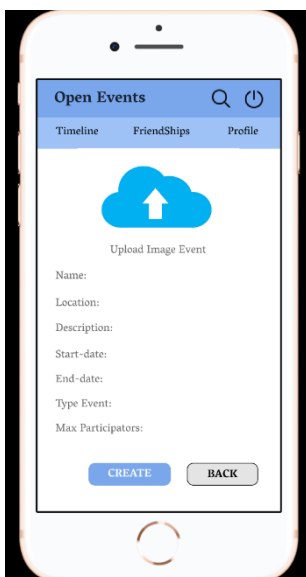


El <header> que veiem en la imatge es repeteix en qualsevol pàgina següent canviant les opcions de navegació en funció de on estiguem. Explicaré com està implementat aquí només per no haver-ho de repetir en cada apartat. La capçalera consisteix en una <section> pel títol de la xarxa social i les dues icones separades amb l'atribut justify-content: space-between perquè es trobin sempre en els extrems de la pàgina. Llavors la barra de navegació <nav> sempre seran tres links <a> a diferents pàgines.

El botó create Event estarà present sempre a dalt de tot de la pàgina listevent.html per si en qualsevol moment l'usuari decideix muntar el seu propi esdeveniment.

Després veurem una llista de tots els esdeveniments possibles, cada esdeveniment és un <article> amb tres <sections>. La primera amb la imatge i la informació principal utilitzant flexbox perquè estiguin de canto sempre. La segona per mostrar informació de descripció i tipus d'esdeveniment, i la última dues opcions amb icones perquè l'usuari pugui participar o bé compartir l'esdeveniment.

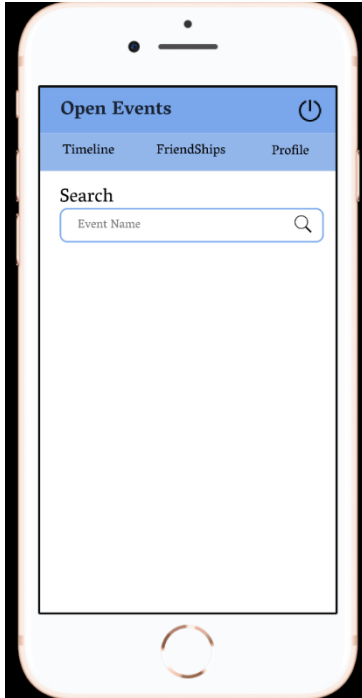
- **createEvent.html**



Aquesta pàgina és molt similar a la de login i registre perquè també s'utilitza com a element principal el tag <form> per crear un formulari on l'usuari entri totes les dades necessàries per crear un nou esdeveniment en la xarxa social, en aquest formulari sobretot juguem amb el tipus de cada input per facilitar l'entrada de dades per part de l'usuari i nosaltres com a administradors a més a més facilitar la lògica més endavant. En el cas de les dates l'usuari té l'opció de desplegar un calendari, max participadors es de tipus enter per controlar que no pugui ser mai una paraula.

En el cas de la imatge utilitzem el tag <figure> perquè a part de la imatge volem que tingui un <figcaption> així l'usuari sap el perquè del camp.

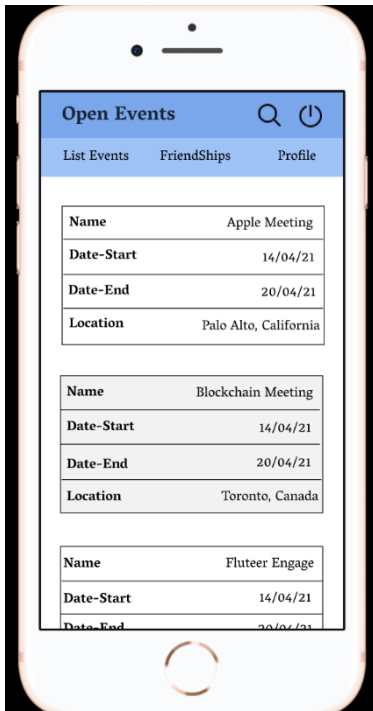
- **search.html**



Aquesta pàgina és de les més simples, prové de quan en alguna altre pàgina el usuari ha fet clic a l'icona de cerca. I llavors fem desaparèixer la icona per mostrar un <section> que incorpora un <input> per introduir la cerca afegit de un <img> de la icona per fer-ho més estètic.

En el cas real he obviat el títol Search perquè al final vaig creure que era redundant i una ocupació d'espai innecessari.

- **timeline.html**

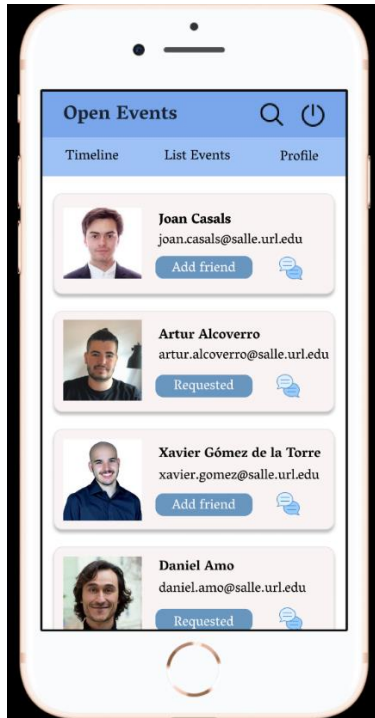


La pàgina timeline es basa en una <table> formada per un <thead> que engloba els títols de les diferents columnes: nom, dates i localització. I llavors el <tbody> on es va afegint cada fila sobre els esdeveniments que l'usuari ha participat.

El disseny de la taula canvia gràcies a les medias queries quan la pantalla es de mida desktop, per visualitzar-la com és normalment una taula, però en el cas de Mobile first gràcies al css hem pogut adaptar-ho perquè cada esdeveniment i la seva informació estiguessin dins la pantalla, reorganitzant la distribució.

Cada esdeveniment es un tag <tr> i cada columna d'informació un <td> o en el cas del header de la taula <th> per diferenciar-se visualment.

- **friendship.html**

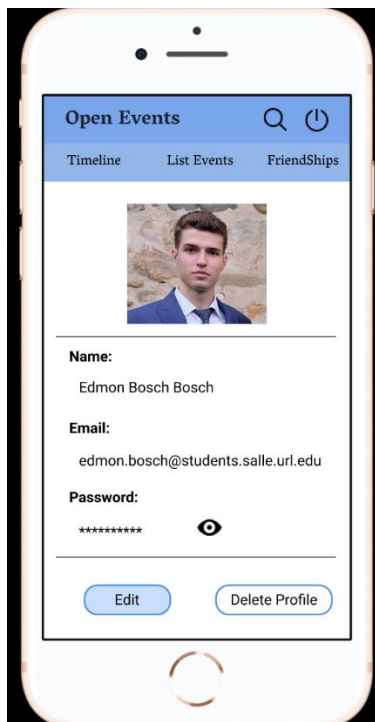


La pàgina friendShip mostra tan els amics que ja té l'usuari com aquells a qui encara pot establir sol·licitud.

Cada amic es una <section> flexbox format per una imatge i un <div> sobre la informació del perfil i opcions de l'amic. En la seva informació trobem tan el correu com el nom, i llavors un altre tag <div> que conté el botó d'afegir amiatat i la icona de xat per si volguéssim conversa amb aquell amic tot i que no ha d'estar implementat per aquesta pràctica de moment.

En cas de pantalles desktops el css permet que la visualització sigui de 2 amics per fila i no deixar la pantalla amb una sensació de buit.

- **profile.html**



El perfil consisteix en el <main> incorpora la imatge en el cas real serà una imatge d'un avatar i la <section> de la informació de l'usuari (nom, correu i contrasenya).

A més a més en el <footer> hi haurà dos links amb un disseny de botó. El edit permetrà modificar les teves pròpies dades, o el delete profile serveix per eliminar el teu compte de la xarxa social completament.

En cas de pantalles de desktop l'únic canvi es la disposició de la imatge amb la informació que passa a veure's de forma paral·lela i no en sèrie.

Les conclusions sobre la pràctica són bones i definitivament crec que he pogut arribar a les meves expectatives i poder maquetejar el màxim de similar possible les meves idees de disseny principals. A més a més de consolidar els coneixement sobre els llenguatges HTML i CSS sobretot en l'ús correcte dels tags i la realització de pàgines web responsive a partir de media queries, flexbox, entre d'altres aspectes.

**EDMON BOSCH BOSCH**

**21/03/2021**

**Desenvolupament Web – Pràctica 1**