

# **SHADOW GAMES**

por Izar Rodríguez Araujo  
Segundo DAW

## Introducción a la página

Shadow Games es una plataforma especializada en la comercialización de videojuegos y productos relacionados con el género del terror. La elección de esta temática surge de mi pasión por el mundo del horror.

Dentro de esta particular temática, resulta natural que el color predominante en la página sea el negro. El tono oscuro se alinea perfectamente con la atmósfera característica de las películas y videojuegos de terror. Después de todo, sabemos que el terror se experimenta de manera más intensa en la oscuridad, donde las sombras y la falta de luz añaden una capa de misterio y suspense a las historias. Esta elección de diseño no solo refleja la esencia del género, sino que también se convierte en una invitación para los amantes del terror a explorar mi plataforma en un entorno visual que les resulte cómodo y atractivo.

Mi pasión por este género me impulsa a brindar a mis clientes una experiencia única y envolvente en la que puedan encontrar no solo productos de calidad, sino también un ambiente que celebra la oscuridad y las sombras como elementos esenciales del entretenimiento de terror.

En las siguientes páginas, me dispondré a explicar cada archivo .html de la página y el por qué de ellos.

## Plantilla

Lo primero que había decidido en la plantilla era el cómo iba a ser el diseño. Tras mucho tiempo comprando videojuegos a lo largo de los años, he visto muchas páginas, y la mayoría tienen un diseño en ocasiones parecido. Es un diseño el cual me encanta porque de primeras parece simple, pero a medida que investigas por la página, te das cuenta de lo bien que está todo organizado y de cómo la temática de la empresa pega en ciertas ocasiones con el diseño y la elección de colores en la página. Obviamente no está tan bien construida como una página web bien hecha, pero me quedo satisfecho con el resultado.

La plantilla está construida a base de tres rows. Dos son imágenes laterales y una donde irá el main. Las imágenes usan imágenes características de dos de las mejores sagas de survival horror: Resident Evil y Silent Hill. Cada una ocupa un espacio de 3 en pantallas lg y xl, y en pantallas md, sm y xs las imágenes desaparecerán. He decidido que lo mejor es que desaparezcan en ese tamaño, debido a que creo que a partir de lg, todo queda muy pegado y hace que la página sea fea visualmente hablando. He especificado que la imagen tenga un ancho exacto y que se centre, para que se vea centrado y de la manera exacta que me parecía que quedaba mejor y también para que al hacer la pantalla más pequeña, la imagen se adapte al tamaño de la pantalla. Le he puesto el position-fixed para que al scrollear, las imágenes no se muevan, si no que al scrollear, las imágenes se queden estáticas en el borde de la pantalla y así solo se mueva la parte importante, que es el main y el footer.

El main va a contener el contenido de la página, desde el header y el menú de navegación hasta el final del material introducido, y le he introducido el color principal de la página, el cual será el negro.. El header siempre va a ocupar los 12 de espacio y le he dado un color específico para que tenga el mismo color que el color de fondo del logo y para que se diferencie del resto de la página principal, donde van a ir los productos, atención al cliente, etc... El logo lo he centrado y lo he opacado para que el fondo tenga el mismo color que el header. La barra de búsqueda la he centrado en pantallas md para arriba, y en pantallas sm y xs la he colocado al final del header, debido a que me parece que quedaba mejor. También le he colocado el icono de una lupa y le he puesto al apartado del botón un color azul cielo, debido a que me parece que combina con el rosa, el blanco y el negro. El menú de navegación lo he metido dentro de un desplegable, debido a que en pantallas pequeñas me parece mejor idea que el menú de navegación esté dentro de un desplegable. Mi idea principal era poner iconos encima de los textos, pero no encontraba la forma de que quedase bien en ciertos tamaños. Los elementos del menú de navegación estarán dentro de una lista desordenada, al cual le he quitado los estilos de lista. A los <li> les he puesto un margen lateral en la izquierda y en la derecha, para que siempre estén separados y sean legibles. Siempre van a estar centrados. También he puesto un botón de volver al principio, porque a veces te cansas de scrollear y ayuda a volver a arriba del todo de la página.S

El footer va a tener el fondo negro, y 1 border-top gris. He metido un <hr> de color gris también y siempre ocupara el 50% de ancho. Tendrá dos listas desordenadas sin el estilo de lista. Dentro irán centradas las dos listas, en el cual estará la información acerca de nuestras redes sociales y temas de información legal.

## Página principal Shadow Games

El contenido principal de la página lo he decidido meter en un section, el cual tendrá un margin bottom siempre para en caso de tener algo fuera del section, nunca se pegue a él.

Lo primero que he metido ha sido un carousel con dos imágenes. Debido a que en pantallas pequeñas no me gustaba el tamaño en el que se quedaban, he decidido crear las imágenes dos veces cada una. Una imagen solo aparecerá en pantallas md para arriba, y la otra imagen, la cual será más grande, aparecerá en pantallas sm y xs. Las flechas del carousel las he cambiado a color gris, debido a que no me gustaba que se quedasen en blanco ni negro, y no encontraba otra forma de hacerlo sin css.

Después irían los juegos (a los cuales les he puesto un título en *itálica*, como clasificándolos en una categoría, por ejemplo, lo más vendido y próximamente. Siempre irán en mayúsculas todas las letras) , les he puesto que ocupen 3 en pantallas md para arriba, y en pantallas xs y sm 5, para que siempre haya un espacio entre el borde de la página y entre los propios artículos. Los artículos tendrán un borde blanco y cada elemento añadido, se pondrá encima del otro y mantendrá su colocación adaptándose a la pantalla. El título del juego y la plataforma en las que están disponibles, siempre tendrán la primera letra de la palabra en mayúscula. La única diferencia entre los 6 artículos, es que en los 3 últimos, se cambia el orden de aparición.

A partir de pantallas md para abajo, la figura de Heather aparecerá primero, el juego de silent hill segundo y el juego de Alone in the Dark tercero. Prefiero tener este orden en pantallas pequeñas, debido a que hay un montón de gente que no tiene ordenador, y el juego de Silent Hill será exclusivo para PlayStation 5 y PC, por lo que, aprovechando el entusiasmo de la gente con el juego, también podemos aprovechar para que el doble de gente se fije en la figura de Heather y en el Juego.

He añadido también una imagen, en la que se sortea una XBOX. La imagen se ajustará al ancho del main, tendrá una altura del 50% y tendrá un margin-top y margin-bottom de 5. El alto será de 100% en pantallas md para arriba.

## Figura Heather

En esta página explicaré el diseño del apartado de la figura de Heather. El diseño sería el mismo para videojuegos, demás figuras, etc...

He vuelto a meter todo en un section. Lo primero es poner el título del artículo, el cual tendrá un margen de 4 en todos lados, menos a la izquierda, que tendrá 5. Creo otro div row, y dentro meto la imagen del artículo, el cual ocupará 6 rows en pantallas md para arriba y 12 en pantallas sm para abajo, e información general sobre el artículo, el cual ocupará lo mismo. La imagen tendrá un margen de 3 en todos los lados. El div que contiene la información general, tendrá un margin-top de 3, un margin-left de 4 y un margin-right de 0 en pantallas md para arriba. Este último lo he hecho debido a que si no lo hago, me hace un salto de línea y me pone el texto debajo de la imagen, y en pantallas grandes quiero que se coloque a la derecha. También le he establecido que de manera predeterminada, todo los textos estén en blanco, aunque a los <p> que usaré como "títulos", les daré un color más claro. A los <p> que quiero que se resalten, debido a que me parecen más importantes a la hora de buscar un artículo y tener información sobre él, los he puesto en negrita. Al <p> de merchandising le he puesto un borde, para que resalte la categoría del producto. Al último <p> le he agregado un color amarillo y un icono, para que se vea bien y se entienda que es como : "Cuidado, este producto pronto estará disponible".

La parte para comprar la he puesto debajo de la imagen. El texto de pre-comprar lo he puesto en *itálica* y le he dado al texto una altura diferente, al igual que al precio. Al precio le he cambiado los céntimos a un tamaño más pequeño porque me parecía que quedaba bien, aparte de para diferenciar bien los euros de los céntimos. Al texto de añadir al carrito le he puesto menor tamaño, le he añadido un icono de carrito y un color azul cielo, debido a que uno de los colores que he usado antes para que quedase bien era ese color, aparte de que hace resaltar el texto del resto de la página.

He creado una tabla striped (la cual será por columnas), la cual estará centrada, será de color negro y tendrá los bordes blancos. La tabla tendrá dos categorías, descripción y características. Creo que es obvio de que va a ir cada una, pero la de descripción contiene una breve descripción sobre el producto y la de características tendrá información sobre el producto, ya puede ser altura, peso, si trae algo extra, etc... Todo apartado en características tendrá al inicio el icono de check, para que se puedan diferenciar bien cuales son o cuántas son.

Por último, he creado un breve formulario para que la gente pueda dar una valoración sobre el producto y pueda escribir algún comentario acerca del producto.

## Atención al Cliente

En esta página, he organizado atención al cliente en 3 pestañas (todas ocuparan lo mismo en cualquier pantalla):

**-Devoluciones:** Esta pestaña será la que se vea siempre primero al entrar en este apartado y tendrá una transición suave al ser cambiada. En esta pestaña he escrito un breve texto hablando sobre cómo funcionan las devoluciones en mi página. Después, para las devoluciones fuera de tienda física, he creado un breve formulario para que el cliente escriba su información personal e información sobre el pedido. En el dni he escrito un placeholder para orientar al cliente sobre el formato para escribir el DNI y he puesto un desplegable para que el usuario especifique el producto a devolver. Se le permite al usuario escribir un comentario acerca del producto, ya sea para especificar su estado o el porque lo quiere devolver o por ejemplo, si en el desplegable su producto se encuentra en “otros”, puede especificar exactamente su producto. Luego se le deja un poco más de información acerca del envío. El formulario estará centrado, para que se diferencia del resto de la información la cual no pertenezca a el.

**-Mi pedido:** Esta pestaña será en la que los usuarios busquen información sobre el hacer pedidos o sobre pedidos ya existentes. En este apartado tendremos un accordion, dado que para este tipo de ocasiones, creo que este formato ayuda a encontrar mejor las preguntas y ayuda a que todo esté más organizado. He modificado el accordion de tal manera que el fondo sea blanco, y al abrir la pregunta, sea azul. Los contenidos son simples textos con listas, algún enlace y una imagen.

**-Contactanos:** Esta pestaña será en la que los usuarios puedan buscar información acerca de cómo los usuarios podrán ponerse en contacto con nosotros. Esta pestaña tendrá dos títulos centrados, con subrayado y en negrita. En formas de contacto, diferenciamos cada forma con un pequeño título y una lista. Para la lista del teléfono, he decidido poner una tabla striped (la cual será por filas), la cual tiene un hover, para que cuando pases el ratón por x número, sepas cual es. La tabla estará centrada y le he aplicado w-auto, para que el ancho se ajuste al contenido de la tabla sin ocupar más espacio del necesario. He añadido países y números, para que se pueda llamar al número el cual la empresa use en ese país. He ajustado los números al formato que tienen en esos países. Luego he añadido otro pequeño texto.

# Elementos no dados en clase

## Desplegable (navbar):

El Navbar es un componente de Bootstrap que se utiliza para crear menús de navegación responsivos y flexibles en sitios web. Es un elemento esencial en la mayoría de los diseños web, ya que permite a los usuarios acceder a diferentes partes del sitio de manera sencilla y organizada

- Las barras de navegación requieren un ajuste `.navbar` con `.navbar-expand{-sm|-md|-lg|-xl|-xxl}` para un colapsamiento responsive.
- Las barras de navegación y sus contenidos son fluid de forma predeterminada
- `.navbar-nav` para una navegación liviana y de altura completa (incluida la compatibilidad con menús desplegables).
- `.collapse.navbar-collapse` para agrupar y ocultar contenidos de la barra de navegación según un punto de interrupción principal.
- `navbar` Indica que se trata de una barra de navegación.
- `navbar-expand-lg` Es una clase que hace que la barra de navegación se expanda (aparezca) en dispositivos con una anchura de pantalla igual o superior a "lg" (large), lo que normalmente corresponde a pantallas más grandes, como computadoras de escritorio.
- `navbar-dark`: Establece el tema de colores oscuros para la barra de navegación.
- `data-bs-toggle="collapse"` es un atributo personalizado que se utiliza con Bootstrap para habilitar la funcionalidad de colapsar/expandir la barra de navegación en dispositivos pequeños.
- `data-bs-target="#navbarNav"` Especifica el objetivo que se colapsará/expandirá. En este caso, se refiere al elemento con el ID "navbarNav" (que se describe más adelante)
- `aria-controls="navbarNav"` Proporciona información de accesibilidad para indicar qué elemento controla el botón.
- `aria-expanded="false"` Indica que, inicialmente, el elemento controlado (la barra de navegación) está colapsado.
- `navbar-nav` Indica que se trata de una lista de navegación para la barra de navegación.

- `nav-item` es una clase de Bootstrap que se aplica a elementos de lista (por lo general, elementos `<li>`) que representan elementos de navegación en una barra de navegación.

Esta clase se utiliza para definir visualmente los elementos de la lista como ítems de navegación en la barra de navegación, lo que puede incluir la aplicación de márgenes y espaciado para que se vean como elementos de menú.

- `nav-link` es otra clase de Bootstrap que se aplica a elementos `<a>` (hipervínculos) que se utilizan como enlaces de navegación dentro de los elementos de lista `<li>`.

Esta clase se utiliza para dar estilo y funcionalidad a los enlaces de navegación en la barra.

### **-Carrusel (carousel):**

El Carousel es un componente interactivo de Bootstrap que permite mostrar una serie de elementos (generalmente imágenes) en una secuencia deslizable. Cada elemento individual se conoce como una "diapositiva" y se puede configurar para avanzar automáticamente o a través de interacción del usuario. Es responsive por defecto.

- `id="imageCarousel"` Asigna un identificador único al carrusel, que se utiliza para asociar los elementos de control y los indicadores a este carrusel en particular.

- `class="carousel slide carousel-fade"` Estas clases son proporcionadas por Bootstrap y aplican estilos y comportamientos específicos al carrusel:

- `carousel`: Indica que este elemento es un carrusel.
- `slide`: Es una clase necesaria para la transición de diapositivas en el carrusel.
- `carousel-fade`: Proporciona un efecto de desvanecimiento suave durante las transiciones entre diapositivas

- `data-ride="carousel"` indica que el carrusel se activará automáticamente cuando la página se cargue y comenzará a desplazarse automáticamente entre las diapositivas.

- `<div class="carousel-indicators">`:

- Los indicadores son pequeños botones que representan cada diapositiva en el carrusel.
- En mi carousel, se han proporcionado dos botones (uno para cada diapositiva) con atributos `data-bs-target` que especifican el carrusel al que apuntan y atributos `data-bs-slide-to` que indican el índice de la diapositiva que representan. El primero de ellos tiene `class="active"`, lo que indica que es la diapositiva actual (la que se muestra al cargar el carrusel).

- `<div class="carousel-inner">`:

- Define un contenedor para las diapositivas del carrusel.



- Cada diapositiva/imagen se define dentro de un elemento `<div class="carousel-item">`. En mi carousel, hay dos `<div>`, una de las cuales se marca como "active", lo que significa que es la diapositiva inicial visible.
- `<button class="carousel-control-prev" type="button" data-bs-target="#imageCarousel" data-bs-slide="prev">`:
- `<button>`: Define un botón de control para desplazarse a la diapositiva anterior.
  - `class="carousel-control-prev"`: Esta clase de Bootstrap se utiliza para estilizar el botón de control.
  - `data-bs-target="#imageCarousel"`: Indica qué carrusel controlará este botón.
  - `data-bs-slide="prev"`: Especifica que este botón se utilizará para navegar a la diapositiva anterior.
- `<button class="carousel-control-next" type="button" data-bs-target="#imageCarousel" data-bs-slide="next">`:
- `<button>`: Define un botón de control para desplazarse a la diapositiva siguiente.
  - `class="carousel-control-next"`: Esta clase de Bootstrap se utiliza para estilizar el botón de control.
  - `data-bs-target="#imageCarousel"`: Indica qué carrusel controlará este botón.
  - `data-bs-slide="next"`: Especifica que este botón se utilizará para navegar a la diapositiva siguiente.

### **-Formularios (form):**

Para crear un formulario en Bootstrap, debes utilizar un elemento `<form>`. Esto define el contenedor principal del formulario.

Cada campo de entrada en el formulario (como cajas de texto, selecciones, botones de radio, etc.) debe estar contenido dentro de un elemento `<div>` para aplicar estilos y márgenes adecuados.

Se utiliza la etiqueta `<label>` para describir el propósito del campo de entrada. La etiqueta se asocia al campo de entrada utilizando el atributo `for` y el atributo `id`.

Bootstrap proporciona clases específicas para aplicar estilos a los campos de entrada y etiquetas, como `form-control` para campos de entrada, `form-label` para etiquetas y muchas otras clases para ajustar el diseño según sea necesario.

Se pueden utilizar atributos HTML estándar como `required`, `pattern`, `maxlength`, etc., para aplicar validación y restricciones a los campos de entrada.

Puedes incluir botones dentro del formulario para realizar acciones, como enviar el formulario o restablecerlo. Bootstrap ofrece clases de botón como `btn` y `btn-primary` para dar estilo a los botones.

Los formularios de Bootstrap son responsivos por naturaleza.

El atributo `for` se asocia al campo de entrada correspondiente utilizando su `id`. La clase `form-label` aplica estilos de etiqueta de formulario. La clase `form-control` de Bootstrap le da estilo al campo de entrada.

Radio buttons: Se crea utilizando la etiqueta `<input>` con el atributo `type` establecido en `"radio"`. Se agrupan utilizando el atributo `name`. Los botones de radio con el mismo valor en el atributo `name` pertenecen al mismo grupo y solo uno de ellos puede estar seleccionado a la vez.

`Fieldset` y `legend` se usan igual que en un formulario común.

Para poner un campo de hora, simplemente habría que utilizar el atributo `type="date"` junto con el `for` y el `id` característico. Para la fecha sería lo mismo pero con `type="time"`.

### **-Tablas striped:**

Las tablas rayadas (striped) son un estilo de diseño de tablas en HTML y CSS en el que se alternan colores de fondo en filas para mejorar la legibilidad y el aspecto visual de la tabla. Este patrón de rayas facilita la distinción entre filas adyacentes en una tabla, lo que la hace especialmente útil en grandes conjuntos de datos.

Bootstrap proporciona la clase `.table-striped` para habilitar el estilo rayado de manera fácil. Simplemente agrega esta clase a la etiqueta `<table>` y las filas tendrán un fondo gris claro y gris más oscuro alternativamente

Puedes destacar los encabezados de columna usando las clases `.thead-dark` o `.thead-light`.

Usando `.table-active` puedes resaltar una fila como activa.

Usando `.table-striped` haces que la tabla tenga el efecto de cebra por filas.

Usando `.table-striped-columns` tendrá el efecto cebra pero por columnas.

La clase `.table-hover` en Bootstrap se utiliza para resaltar las filas de una tabla cuando el puntero del mouse se coloca sobre ellas. Al agregar esta clase a la tabla, las filas se volverán más visibles cuando un usuario mueva el mouse sobre ellas

La clase `.table-borderless` le quita los bordes a la tabla.

Puedes usar `.table-sm` para hacer la tabla más pequeña. Esta clase quita la mitad del relleno de la tabla.

El atributo scope se utiliza en las etiquetas <th> (celdas de encabezado) en una tabla HTML para especificar el ámbito o alcance de la información contenida en esa celda. El atributo scope ayuda a proporcionar información adicional sobre el propósito de la celda de encabezado.

El valor del atributo scope puede ser uno de los siguientes:

**1 col:** Indica que la celda de encabezado se aplica al contenido de una columna.

**2 row:** Indica que la celda de encabezado se aplica al contenido de una fila.

**3 colgroup:** Indica que la celda de encabezado se aplica al contenido de un grupo de columnas.

**4 rowgroup:** Indica que la celda de encabezado se aplica al contenido de un grupo de filas.

Este último atributo se aplica a todas las tablas en general, no solo a las striped.

## **Bibliografía**

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/>

De por sí, el apartado colores te enseña pocos colores, pero en el apartado de bordes te aparecen muchos más

<https://www.w3schools.com/>

<https://gsyc.urjc.es/~mortuno/at/bootstrap5.pdf>

<https://mdbootstrap.com/docs/standard/components/>

<https://www.jquery-az.com/bootstrap-5-accordion/>

<https://bootstrap21.org/es/docs/4.1/components/dropdowns/#>

