

Dragon Match Battle (Ideas y notas)

R = Juan David Rosero

E = Erick Andrey Ramirez

6/09/2022

R. El juego de cartas puede ser sobre los personajes de dragon ball y sus diferentes características, teniendo así

E. La idea es utilizar los niveles de ki más básicos para que no sea muy complicado crear las cartas.

E. Las estadísticas son, ki, velocidad, PH(poder de habilidad), IQ-batalla, Resistencia

E. Vamos a usar php,html,css,js y bootstrap

R: La mayoría de la información de los personajes la sacamos de la siguiente página : https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Lista_de_poderes_de_pelea

R: Nuestro mayor inconveniente hasta el momento, es el como desarrollar el juego y precisamente en que idioma hacer esto mismo

7/09/2022

R/E: La idea es poder lograr con ciclos que según el número de personajes, se reparte una cantidad de cartas diferentes, por ejemplo: Si son 4 participantes, que se les entregue de a 8 cartas, y así sustantivamente hasta los 7 participantes, de acuerdo con esto, las cartas sobrantes no se van a ver, ni serán jugables, quedarán en la "papelera" (Aunque dudamos que esto nos de el tiempo)

R: Tuvimos algunas complicaciones con respecto a la parte lógica de la aplicación, dado a que no tenemos muy clara la respuesta, por esto mismo decidimos enfocarnos en el desarrollo de las vistas

E: En el transcurso de la tarde tuvimos varias ideas para el desarrollo de la parte lógica, por esto mismo vamos a trabajar ambas partes al mismo tiempo con la espera de buenos resultados

R: Para finalizar el día, logramos tener un mínimo avance entre los dos campos, logrando así tener la vista de las cartas y por otro lado, en consulta de sql poder sacar un conjunto de cartas de manera aleatoria

8/09/2022

R: Empezamos el día solucionando el problema de no traer los datos de la base de datos a la carta, pero ahora lo que pasa es que al traernos todos los datos quedan encerrados en una sola carta, por lo cual, estamos en busca de soluciones

E: Las vistas siguen en proceso aunque van por buen camino dado a que con esto podemos tener mejor uso de los datos para las cartas

R: Al final del reto solo logramos hacer la parte visual con muchos errores de por medio

E/R: Nuestra conclusión fue que quisimos hacer muchas cosas, pero por falta de orden y

Personajes:

1. maestro roshi :
2. son gohan:
3. goten:
4. trunks:
5. vegeta:
6. ten shin han:
7. chaoz
8. krilin
9. piccolo
10. son goku
11. majin boo
12. freezer
13. Dr. hero
14. Androide N.19
15. Androide N.18
16. Androide N.17
17. Androide N.16
18. Cell
19. Bardock
20. raditz
21. nappa
22. hirundegar
23. jamenba
24. paikujan
25. Yamcha
26. tao pai pai
27. zarbon
28. reacomme
29. capital ginyu
30. pan
31. Broly
32. Doodoria