

PRACTICA DIGIMON CON FICHEROS

En esta prácticas vamos a realizar un pequeño juego protagonizado por los nunca bien ponderados "DIGIMON"

La práctica consistirá en un juego donde podré enfrentar a mi equipo de DIGIMON con otros equipos de DIGIMON.

Para que sea básicamente funcional, distinguiremos en la prácticas en dos partes.

1. Parte de administración.
2. Parte de usuario.

1º PARTE ADMINISTRACIÓN

Para poder "jugar" necesitaremos una información mínima (usuarios, digimon, evoluciones), en la parte administración accederemos a los diferentes puntos de menú donde daremos de alta los datos necesarios para un funcionamiento mínimo.

La pantalla inicial de administración se llamará `admin.php`. En `admin.php` tendremos los puntos del menú necesarios para acceder a las opciones de administración.

- Alta de Usuario
- Dar de alta un digimon
- Definir Evoluciones.
- Ver digimones

A continuación os relato los diferentes puntos de menú y que deben hacer.

1.1) ALTA_USUARIO. (`alta_usuario.php`)

Punto de Menú Alta Usuario: El usuario deberá tener un login (único) y una contraseña para poder acceder a la aplicación... pero, esto nos plantea una duda ¿quién será el encargado de realizar dicha alta? Por supuesto, el administrador. Por tanto debemos tener un punto de menú en `admin.php` que me lleve a la zona de alta de usuario.

La información a almacenar del usuario ha de ser nick usuario (controlad que no esté dado de alta previamente) y contraseña. Esto deberá guardarse en el fichero `usuarios.txt`.

Además, al crear el usuario, deberemos crear dentro de la carpeta `usuarios` una carpeta con el nick del usuario, en dicha carpeta guardaremos posteriormente ficheros con sus partidas.

1.2) DAR DE ALTA DIGIMON. (`alta_digimon.php`)

Punto de menú Alta Digimon: Como en el caso de los usuarios, necesito digimones, esto los debo de dar de alta en `alta_digimon.php`

La información a rellenar será la siguiente:

- Nombre (Único y obligado)
- ATAQUE (valor numérico y entero con su potencia de ataque)
- DEFENSA (valor numérico con su capacidad defensiva)
- Tipo: Vacuna, Virus, Animal, Planta, Elemental
- NIVEL (Valor entre 1 y 3). Los digimon de nivel 1 son los no evolucionados y los de nivel 3 máxima evolución.

Para completar el alta de los digimon necesitaremos además los siguiente datos.

- SIGUIENTE EVOLUCIÓN. (Los digimon de nivel 3 no tienen siguiente evolución)
- IMAGEN. Imágenes de los digimon.

Estos dos datos NO aparecen ni se rellenan en alta_digimon.php, TENDRÁN un punto de menú especial para los mismos.

Esta información se debe almacenar en digimones.txt. Además como en el caso del usuario, **al dar de alta un digimon deberemos crear dentro de la carpeta digimones la carpeta con el nombre del digimon, en dicha carpeta guardaremos las imágenes que necesitemos**

1.3) DEFINIR EVOLUCIONES. (definir_evolucion.php)

Punto de Menu Definir Evoluciones: Los digimon evolucionan, por tanto en algún lugar tendré que almacenar cual es su siguiente evolución. Así que en este punto de menú **deberé seleccionar entre los digimon que dispongo y que sean evolucionables y elegir su evolución.** Ten en cuenta que un digimon evoluciona de nivel 1 a 2 y de 2 a 3, nunca en orden inverso ni saltándose un nivel.

Almacena la evolución donde corresponda de digimones.txt

1.4a) VER DIGIMON (ver_digimon.php)

Punto de Menu VER DIGIMON: Me **mostrará en una tabla todos los datos de los digimon y un botón denominado añadir/Modificar Imagen.**

Cuando pulse deberá ir a la pagina imagen_digimon.php

1.4b) IMAGEN DIGIMON (imagen_digimon.php)

NO HAY PUNTO DE MENÚ se accede a través de VER DIGIMON

En esta pantalla deberé subir 3 imágenes del digimon

1. Imagen del digimon: Es la imagen que mostrará por defecto.
2. Digimon Victoria: Imagen cuando el digimon gane un enfrentamiento.
3. Digimon Derrota: Imagen cuando el digimon pierda un enfrentamiento.

Si alguna no la subiese pondremos una imagen por defecto.

¿Dónde debería almacenar todo esto? Bueno, es información de cada digimon y cada digimon debe tener su carpeta... por tanto.... (Pensad como organizar la información por favor)

Con esto damos por finalizada la zona de administración... como aperitivo no está mal.

NOTA: Os dejo a modo de ejemplo una estructura de carpeta ejemplo para esta práctica. Observar como se organizan la información de usuarios, digimones...



2º PARTE USUARIO

Los usuarios son los que en realidad "juegan" a nuestro juego claro que necesitan primero que alguien haya introducido los digimon, los usuarios, evoluciones... pero eso ya lo hemos hecho en los puntos anteriores. Entonces, ¿qué debe hacer el usuario? Pues es el encargado de "jugar", de "fichar" digimon, "crear" equipos...

2.1) LOGUEO USUARIO (login.php)

Antes de nada debo comprobar que el usuario es el que dice ser, pues nada, pantalla de login con nick y contraseña, si todo es correcto pasará a la parte usuario, sino me devolverá un error y volverá a la pantalla de login.

Recuerda donde tienes la información del usuario....

Ten en cuenta que la información del usuario (al menos el nick) lo usaremos en multitud de opciones posteriores....

2.2) INICIO USUARIO. (inicio_usuario.php)

Esta pantalla viene a ser el equivalente de admin.php pero en la parte de usuario, aquí tendremos las siguientes funcionalidades del usuario.

- Ver Mis Digimon.
- Organizar Equipo.
- Jugar Partida.
- Digievolucionar.

2.3) VER MIS DIGIMON (ver_mis_digimon.php)

PUNTO MENU: Partimos del hecho que todos los usuarios deben tener al menos 3 digimon propios (es lo mínimo para poder jugar partidas), estos datos se deben encontrar en un fichero DIGIMONES_USUARIO.TXT.

¿En que carpeta estará dicho fichero? Pues es información propia de cada usuario, así que ...

¿Cómo se rellena desde el inicio este fichero? Debería haber un momento donde al dar de alta un nuevo usuario se le asignen 3 digimon diferentes por defecto, esto debería hacerse en la parte administración... claro esto es más trabajo, por tanto os doy dos opciones:

- a) No asigna 3 digimon diferentes por defecto y los pongo a "mano" en el fichero.
- b) Que le asigne por defecto 3 digimon de nivel 1 cuando se dé de alta un nuevo usuario.

Una vez solucionada esta cuestión, en VER MIS DIGIMON veré TODOS los digimon que disponga tanto como su información.

2.4) ORGANIZAR EQUIPO (organizar_equipo.php)

PUNTO MENU: Las partidas estarán compuestas por 3 digimon, por tanto antes de jugar debo seleccionar los digimon que formen mi equipo. De todos los digimon que posee dicho usuario se deben seleccionar 3 y ese será el equipo del usuario para las partidas, pudiéndose reorganizarse en cualquier momento. Mientras no tenga equipo no puedo disputar partidas.

El equipo los almacenaré en EQUIPO_USUARIO.TXT

¿Diferencia entre DIGIMONES_USUARIO y EQUIPO_USUARIO? En

DIGIMONES_USUARIO están TODOS digimones de dicho usuario y en

EQUIPO_USUARIO sólo aquellos que van a disputar partidas.

OJITO: 3 digimon diferentes en el equipo...

2.5) JUGAR PARTIDA (jugar_partida.php)

PUNTO MENÚ: Una vez organizado mi equipo (si es la primera vez y sólo tengo 3 digimon no hay mucho que organizar) podré disputar partidas.

Por tanto elegiré el equipo rival de todos los usuarios y pulsaré a jugar.
Nuestro digimon se enfrentarán uno a uno en función de si son el primero en jugar, segundo....

¿Qué digimon ganará? Pues aquel que posea un ataque + defensa mayor que el contrario... simple no?... demasiado, bueno compliquémoslo un poco...
vamos a ver mis digimon son de distintos tipos, recordamos Vacuna, Virus, Animal, Planta, Elemental

Pues añadir a la operación la siguiente tabla:

TIPO	
VACUNA	+10 VIRUS +5 ANIMAL -5 PLANTA -10 ELEMENTAL
VIRUS	+10 ANIMAL +5 PLANTA -5 ELEMENTAL -10 VACUNA
ANIMAL	+10 PLANTA +5 ELEMENTAL -5 VACUNA -10 VIRUS
PLANTA	+10 ELEMENTAL +5 VACUNA -5 VIRUS -10 ANIMAL
ELEMENTAL	+10 VACUNA +5 VIRUS -5 ANIMAL -10 PLANTA

Y de paso generaremos un modificador random entre 1 y 20 que los sumaremos al total.

Resumiendo:

	ATAQUE	DEFENSA	TIPO
MI DIGIMON 1	100	56	PLANTA
TU DIGIMON 1	92	60	ANIMAL

MI DIGIMON 1= $100 + 56 - 10$ (Por ser planta vs animal) + 12 (numero random)= 158

TU DIGIMON 1= $92 + 60 + 10$ (Por ser planta vs animal) + 5 (numero random)= 167

GANADOR: DIGIMON 1.

Bueno esto es el primer asalto, realizar lo mismo con los 3 digimon y el vencedor de 2 de los tres asaltos gana el combate.

Recuerda que tenemos imágenes con digimon victoriosos y perdedores, utiliza dichas imágenes.

Una vez acabada la partida tendré que actualizar mi registro de partidas ganadas/perdidas.

Cada 10 partidas jugadas, el juego nos regala un DIGIMON de nivel 1. Este digimon irá a nuestra lista de mis digimones, recuerda que debe darnos un digimon que no tengamos ya.

Cada 10 partidas ganadas nos regalará una DIGIEVOLUCIÓN, esta digievolución nos permitirá EVOLUCIONAR al siguiente nivel cualquier digimon de nuestra lista.

2.6) DIGIEVOLUCIONAR(digievolucionar.php)

PUNTO DE MENÚ: Cuando posea una digievolución podré evoluacionar al siguiente nivel cualquier digimon de la lista (de niveles inferiores claro).

Por tanto en este punto tendré que seleccionar un digimon y la pulsar en evolucionar tendremos un nuevo digimon. Por supuesto el digimon antiguo desaparece (vamos que si tenía 5 digimones de nivel 1 y evoluciono un digimon, tendré 4 de nivel 1 y uno de nivel 2).

Una vez evolucionado estaría bien que recordase reorganizar el equipo.