

# Recuperatorio PLP3 2025 Hope John

## Justificación de la Estructura

En lugar de fragmentar el HTML en múltiples archivos de "Vista", usé un único punto de entrada (`index.php`) que contiene la estructura semántica completa. Esto es porque la pagina es muy pequeña. La navegación entre pantallas (Login, Tablero, Juego) se gestiona mediante la manipulación del DOM vía JavaScript, lo que resulta en una aplicación más veloz y fluida.

## Estructura de Directorios

- **La raíz (/):** Contiene el `index.php`.
- **/jh\_config:** Aísla los parámetros de conexión a la base de datos para mejorar la seguridad y portabilidad.
- **/jh\_controladores:** backend, manejo de la bd y cálculo de elección de la CPU.
- **/jh\_assets:**
  - `/css`
  - `/js`
- **/jh\_sql:** Contiene el setup de la bd..

## Funcionalidad del Juego

El flujo de la aplicación se diseñó para ser intuitivo y dinámico:

1. **Acceso Seguro:** El sistema valida la sesión del usuario.. Esto es mas que nada para poder ver tu dashboard.
2. **Dashboard Personal:** El usuario accede a un panel donde visualiza su historial de las últimas 10 partidas en la bd.
3. **Partida en Tiempo Real:** Al jugar, la interfaz cambia sin recargas usando fetch.
4. **Animación y Resultado:** para más tensión hace una animación de piedra, papel o tijeras. Con esto cumplo con js y css en funcionalidad.

## Implementación con JavaScript (Frontend)

- **Comunicación Asíncrona (AJAX/Fetch):** Se utiliza para enviar las credenciales de usuario y las elecciones de juego al servidor en segundo plano.

## Implementación con PHP (Backend)

- La decisión de quién gana la partida no se confía al cliente. El script `jh_jugar.php` recibe la elección del usuario, calcula aleatoriamente la mano de la CPU, determina el ganador y guarda el resultado, evitando trampas por parte del usuario.
- **Gestión de Base de Datos:** Se utiliza la extensión `mysqli` con sentencias preparadas para prevenir inyecciones SQL durante el login y el registro de partidas.

## Diseño y Estilo (CSS)

- **Iconos:** Usé emojis de UTF8 para los iconos por practicidad.
- **Feedback Visual:** se ven con colores claros el estado de la partida.