



BY LUCÍA

1º DAW. LENGUAJE DE MARCAS.

ÍNDICE

1. Resumen general
2. Funcionalidades principales
3. Retos de implementación
4. Conclusiones
5. Figuras



1. Resumen general

PokéManager es una aplicación web que permite a los usuarios abrir un sobre al día, ver su colección de Pokémon y realizar combates contra otros usuarios. Además, los administradores controlan toda la gestión de los usuarios.

2. Funcionalidades principales

La aplicación al inicio tiene un formulario de registro y otro de login (en caso de que el usuario ya se haya registrado anteriormente).

En el registro, el usuario tendrá que elegir su nombre de usuario, introducir su email, contraseña, su edad (que no puede ser menor de 14 años) y por último, la foto de perfil que más le guste. En el caso del email y la contraseña, se repetirá y se comprobará que sean iguales.


En el login, el usuario introduce su email y contraseña para entrar a la aplicación. Si el email o la contraseña son incorrectos, se dirigirá a una página de errores llamada error.php.


Una vez dentro, hay varias pestañas como: sobres, colección, combate, perfil y administrador (solo para usuarios que sean administradores).

Si el usuario entra en sobres, podrá abrir un sobre, en caso de que no haya abierto el suyo el mismo día, ya que solo hay uno disponible al día. El sobre contiene 5 Pokémon aleatorios.

Para nuevos usuarios, habrá un sobre de bienvenida.

En la pestaña de colección, se encuentra la colección de todos los Pokémon obtenidos.



Hola, Gabriel 

Sobres


Colección

Combate

Perfil


Administrador

Mi Colección de Pokémon




Pikachu

Obtenido el: 2025-05-31




Tentacruel

Obtenido el: 2025-06-02




Eevee

Obtenido el: 2025-06-03




Flareon

Obtenido el: 2025-06-02




Zapdos

Obtenido el: 2025-06-02




Chikorita

Obtenido el: 2025-06-03




Lanturn

Obtenido el: 2025-06-02




Yanma

Obtenido el: 2025-06-03




Granbull

Obtenido el: 2025-06-03




Ursaring

Obtenido el: 2025-06-02




Corsola

Obtenido el: 2025-06-03




Houndour

Obtenido el: 2025-06-02




Smeargle

Obtenido el: 2025-06-03




Celebi

Obtenido el: 2025-05-31



Blaziken

Obtenido el: 2025-06-02



Wurmple

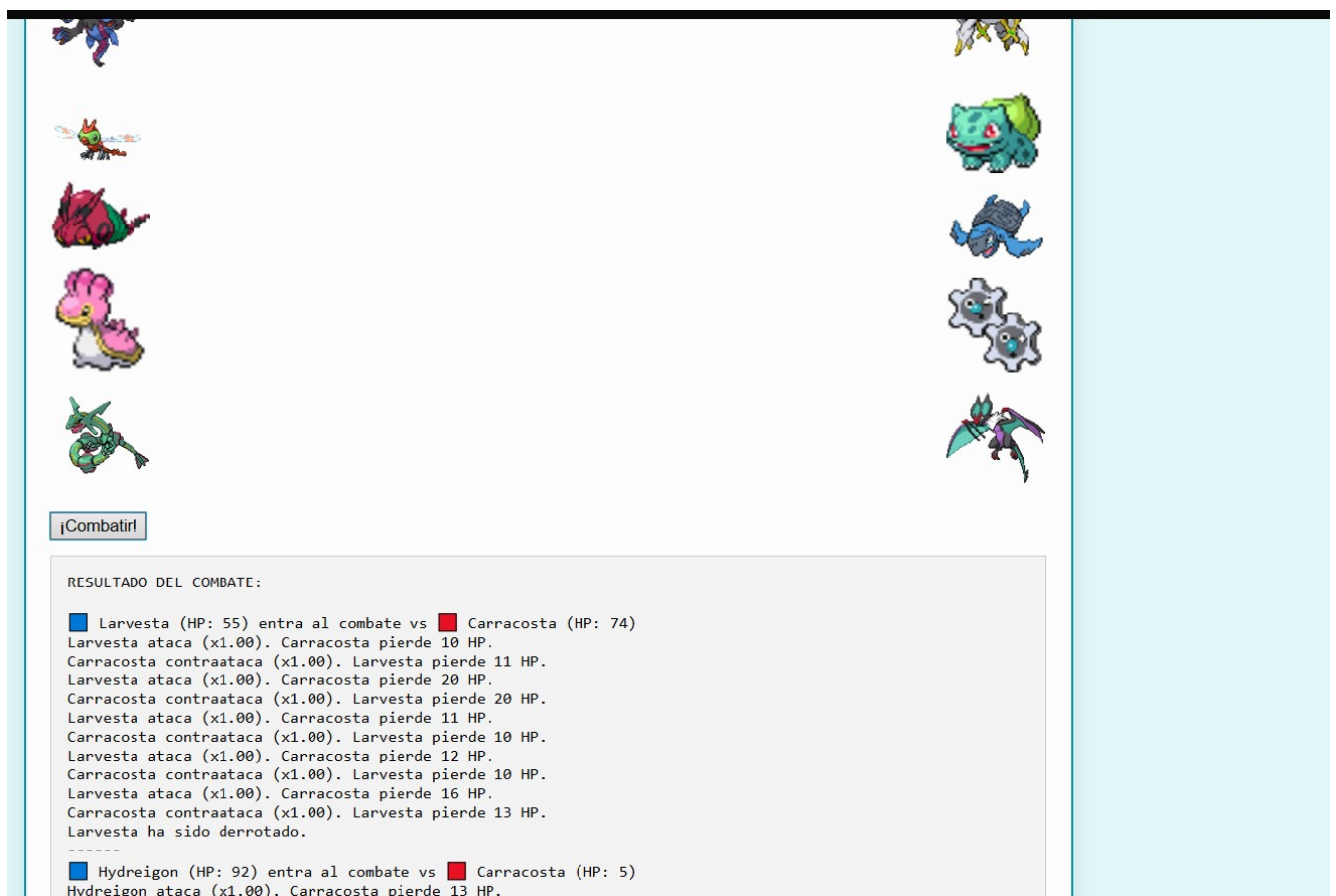
Obtenido el: 2025-06-03

Colección Pokémon

En combate, se puede combatir contra otro usuario. Los Pokémon de cada equipo son aleatorios, al igual que los ataques, pero sí se tienen en cuenta las debilidades de cada tipo, por lo tanto, según el tipo del Pokémon, hará más daño el ataque o menos.

El combate funciona así: se seleccionan 6 Pokémon aleatorios de cada equipo y se ordenan según su velocidad para ver quien empieza a atacar.

Si el jugador gana el combate, se le darán dos sobres que se almacenarán en el apartado de sus sobres.



En perfil,se puede ver la foto de perfil,el nombre,la fecha del registro y el último inicio de sesión. Además,se encuentra la opción de borrar la cuenta con un botón.

Hola, Gabriel

Sobres

Colección

Combate

Perfil

Administrador

Perfil de Gabriel

Email: gabriel@gmail.com

Edad: 31

Fecha de registro: 2025-05-31

Última conexión: 2025-06-03

Eliminar cuenta

Desarrollado por Lucia © 2025

Perfil de usuario

En administrador, (que es una pestaña especial solo para administradores) se pueden observar varios datos del resto de usuarios como:id,nombre,email y si es admin o no.
Se pueden editar el nombre,email y marcar para hacer o deshacer que cierto usuario sea (o deje de ser) administrador.

Sobres

Colección

Combate

Perfil

Administrador

Panel de administración

ID	Usuario	Email	Admin	Editar	
2	Cleo	cleo@gmail.com	No	<input type="text" value="Cleo"/>	<input type="text" value="cleo@gmail.com"/> <input type="checkbox"/> Admin <button>Actualizar</button>
3	Lucia20	lucia@gmail.com	Sí	<input type="text" value="Lucia20"/>	<input type="text" value="lucia@gmail.com"/> <input checked="" type="checkbox"/> Admin <button>Actualizar</button>
4	Jesús	jesus@gmail.com	No	<input type="text" value="Jesús"/>	<input type="text" value="jesus@gmail.com"/> <input type="checkbox"/> Admin <button>Actualizar</button>
5	Rocío	rocio@gmail.com	No	<input type="text" value="Rocío"/>	<input type="text" value="rocio@gmail.com"/> <input type="checkbox"/> Admin <button>Actualizar</button>
6	Draculaura	draculaura@gmail.com	No	<input type="text" value="Draculaura"/>	<input type="text" value="draculaura@gmail.com"/> <input type="checkbox"/> Admin <button>Actualizar</button>
7	Gabriel	gabriel@gmail.com	Sí	<input type="text" value="Gabriel"/>	<input type="text" value="gabriel@gmail.com"/> <input checked="" type="checkbox"/> Admin <button>Actualizar</button>
8	Dayron	dayron@gmail.com	No	<input type="text" value="Dayron"/>	<input type="text" value="dayron@gmail.com"/> <input type="checkbox"/> Admin <button>Actualizar</button>
9	Laura	laura@gmail.com	No	<input type="text" value="Laura"/>	<input type="text" value="laura@gmail.com"/> <input type="checkbox"/> Admin <button>Actualizar</button>

Panel de Administración

3. Retos de implementación

Uno de los principales retos para mí fue la sección de combates.

En concreto, hacer la parte de los tipos y debilidades, porque me costó la parte en la que había que multiplicar el daño.

También el hecho de que fuera un combate por turnos fue complicado implementarlo en el JavaScript.

Otro reto fue la gestión de los sobres diarios y los dos sobres que gana el usuario tras una victoria en el combate, donde tuve que separar la lógica del sobre que se obtiene diariamente y los dos sobres que se obtienen en la victoria de la batalla.

Cuando se abrían sobres, me di cuenta de que se repetían los Pokémon, así que tuve que hacer cambios para que eso no ocurriera.

Organicé mejor el apartado de la colección con css para que salieran 8 Pokémon por línea (o menos si faltan para completarla).

4. Conclusiones

A pesar de que este proyecto al principio haya sido un gran reto para mí, sobretodo en la lógica de los combates, haberlo finalizado me ha generado mucha satisfacción.

Al principio, me costó mucho que funcionaran incluso cosas sencillas como el login, pero una vez comenzó a funcionar todo, la dificultad fue cuesta abajo y cada apartado me costaba menos.

Todas las horas que le he dedicado al proyecto han sido divertidas (menos las horas frustrantes en las que no me salía algo jeje), porque Pokémon me gusta mucho desde que era pequeña.

La conclusión que saco finalmente es esta: por muy difícil que parezca algo al inicio, si le echas ganas y tiempo al final los resultados pueden ser geniales.

5. Figuras

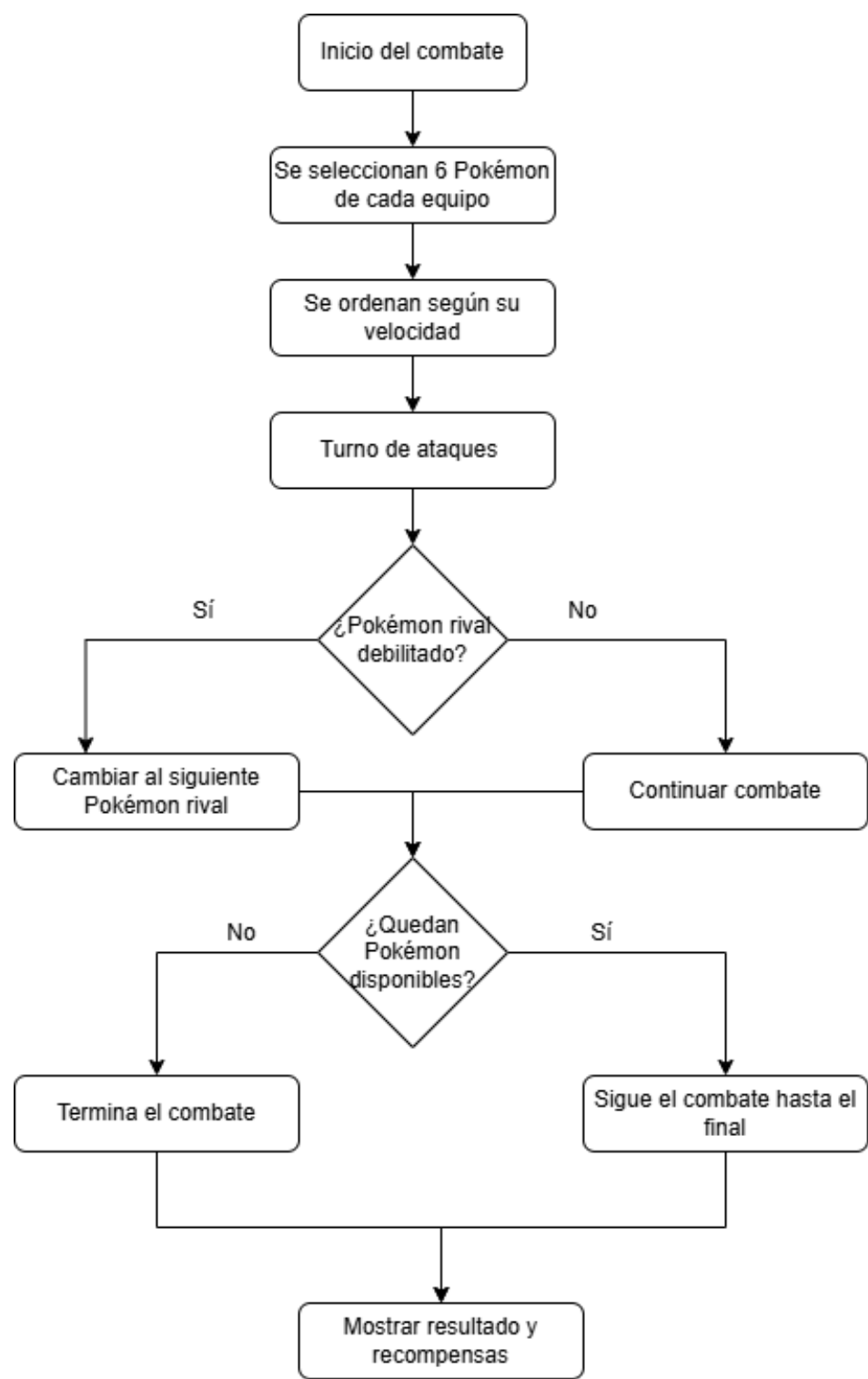


Diagrama de flujo Combate Pokémon

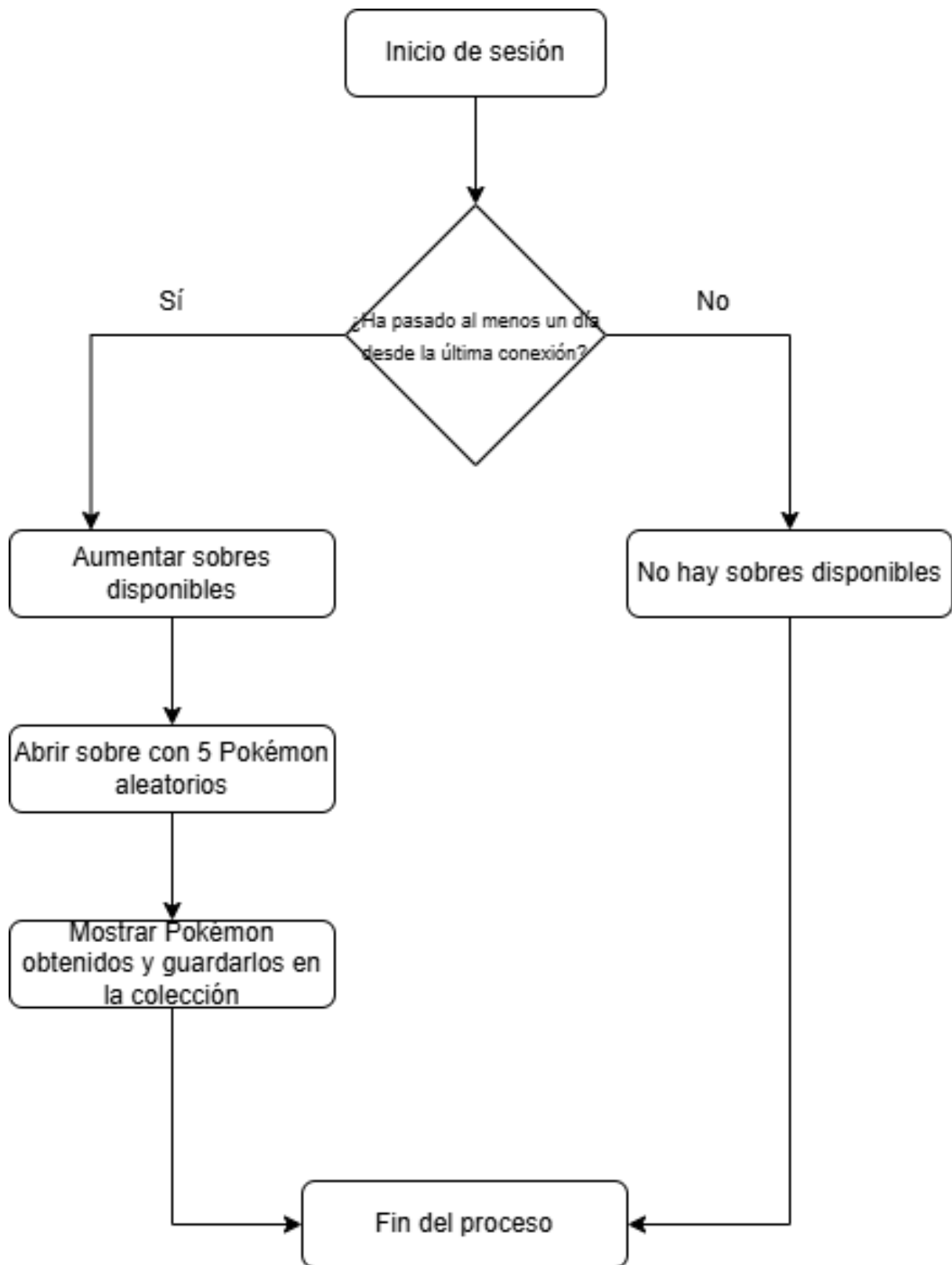


Diagrama de flujo Sobres