27/7/23

Se logro generar el código para poder guardar la partida pero pasar al próximo código me di cuenta que la clase personaje de Personaje.php no se genero en el nueva\_partida.js por lo que no podía llamarlo desde otros archivos.

En busca de solucionar eso se modifico el código del JS y se paso las funciones relacionadas con guardar y verificar partida a otro archivo llamado control\_partida.js, desde nueva partida se inicialiso los datos del personaje y se los agrego a una clase personaje para enviarse a las funciones que se encargan de guardar los datos. Se modifico dichas funciones pero no se verifico aun el tema si se guardan bien o no.

En busca de poder usar la clase generada en el js en otros archivos se coloco un export{character} al inicio del código y se agrego un require\_once en game.php. supuestamente debería poder llamarlo desde otros archivos…pero eso no sirve ya que lo que busco es que se quede cuando se crea por primera vez si tome los datos de nueva\_partida pero si quiero cargar los datos de una partida ya iniciada debería tomar los datos desde ahí…

Creo que debería generar una función en control\_partida que se encargue de tomar los datos de la clase personaje que le pasen y mandarlo a game.php, de forma que tanto nueva partida como cargar partida terminen enviando los datos a esa función y se encargue de renovar los datos en el game.php, y export esos datos a el resto de escenarios. CREO QUE ESO SERIA.

28/7/23

No recuerdo bien en que quedo ayer, se comenzó con la creación de la clase y se estaba acomodando para ver como usarla… eso, se genero la clase global en el control\_partida.js usando los datos que ingresan en la función SetClass() ahora faltaría generar una forma para usarla en diferentes escenarios y lo mismo con datos de partida, en especial la “ubicación” una ves que eso se acomode debo ver como automatizar eso con guardar, cargar, y cambio de escenarios.

REVISAR:

-si cambio la variable del personaje, toma efecto o no se guarda al cambiar de escenario? (porque cuando se carga un nuevo escenario se actualiza la clase PJ\_active con los datos de PJData)

….creo que se logro acomodar, se esta corrigiendo errores, se cambio el JS por un script tipo modulo, eso significa que debo exportar cada función? No se, ahora mismo estoy revisando porque nuevamente no marca la clase con un border azul.

NO, mande todo para atrás. Volví a dejar el archivo nueva\_partida.js cono un JS común, sin ser tipo modulo. Al colocarlo como modulo se complica el uso de funciones. HAY QUE BUSCAR otra forma para mandar los datos de nueva\_partida.js hacia control\_partida.js el motivo por el cual se hizo modulo fue por eso. Una vez que se logre pasar los datos sin cambiar el tipo de archivo entonces hay que ver cómo afecta al guardar\_partida.php.

3/8/23

Se estuvo acomodando los estilos de las paginas principales. Supuestamente ya se pudo guardar partida con el y se genero correctamente la clase personaje de forma global.

Ahora mismo falta arreglar unas rutas en cambiar\_avatar.php ya que se cambio anteriormente de lugar los archivos y no se modifico ese código. Después falta acomodar el estilo de la pagina game.php y a partid de ahí deberíamos volver a trabajar en el juego en si…

7/8

Se acomodo el aspecto general de la pagina, se coloco algunos background en los escenarios del juego. Hay que revisar nueva\_partida.html ya que no se muestra el backgroud-image…

Se genero la parte de cargar\_partida el .js, .html, .php, el js contiene las funciones las cuales hay que revisar. El html aparece pero falta mostrar imagen, se tiene que verificar si se debe modificar el html para que llame a una función o modificar el js para que muestre los datos. El php se encarga de conectar la tabla “personaje” de la base de datos.