

ÍNDICE

- 1. Introducción**
- 2. Pantalla Principal y Búsqueda de Listas**
- 3. Visualización y Organización de Elementos por Niveles**
- 4. Reubicación de Elementos entre Niveles**
- 5. Botón Index y nuevas busquedas**

1. Introducción

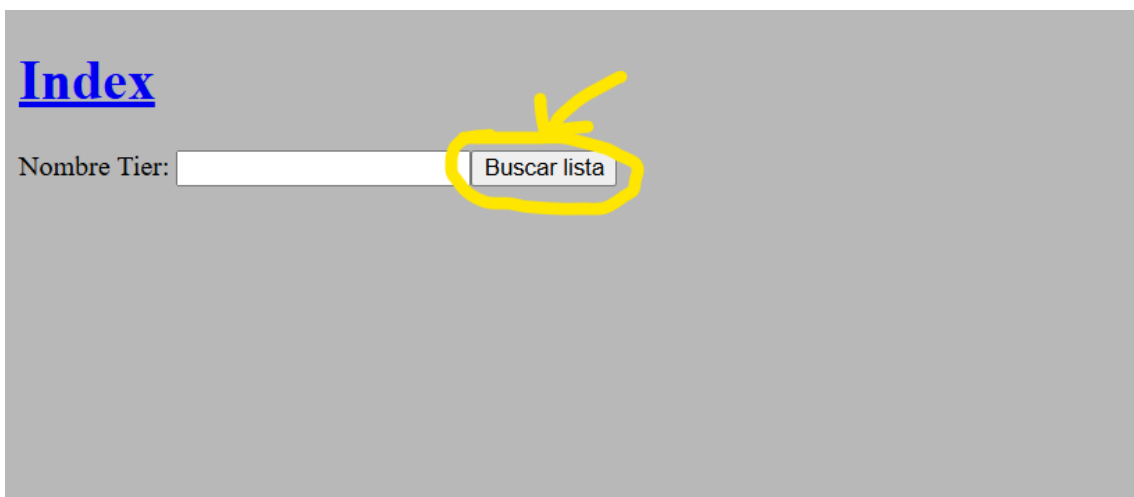
Esta aplicación permite gestionar y visualizar listas por niveles, utilizando una base de datos para almacenar y recuperar la información de cada lista. Cada lista puede contener elementos organizados en **6 niveles fijos**, y los usuarios pueden arrastrar los elementos entre niveles para reorganizarlos.

2. Pantalla Principal y Búsqueda de Listas

Al abrir la aplicación, se muestra una pantalla con:

- Un **campo de entrada de texto** donde el usuario puede escribir el **nombre** de la lista que desea consultar o crear.
- Un **botón de búsqueda** que permite consultar la base de datos para verificar si la lista existe.

Si la lista existe, la aplicación mostrará los elementos organizados en sus respectivos niveles. Si la lista NO existe, se creará automáticamente una nueva lista con 10 pokemon aleatorios en el nivel 1 y se asignará un nuevo ID.

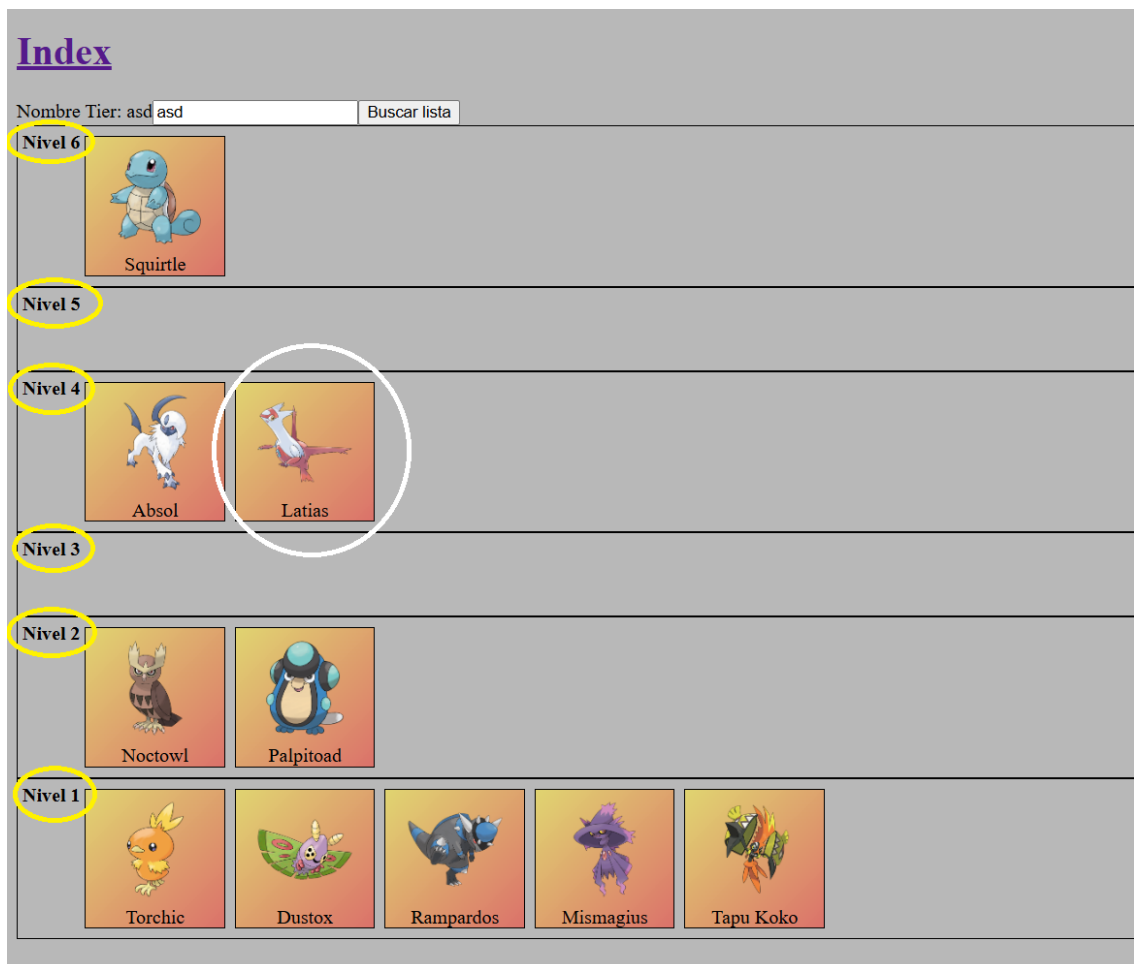


The screenshot shows a web application interface with a light gray background. In the top left corner, the word "Index" is displayed in a blue, underlined font. Below it, the text "Nombre Tier:" is followed by a white text input field. To the right of the input field is a button labeled "Buscar lista". A yellow hand-drawn circle highlights the button, and a yellow arrow points to it from the upper right.

3. Visualización y Organización de Elementos por Niveles

Cada lista contiene 6 niveles en los que los pokemon pueden ser organizados. Estos niveles están predefinidos y NO pueden ser editados o eliminados.

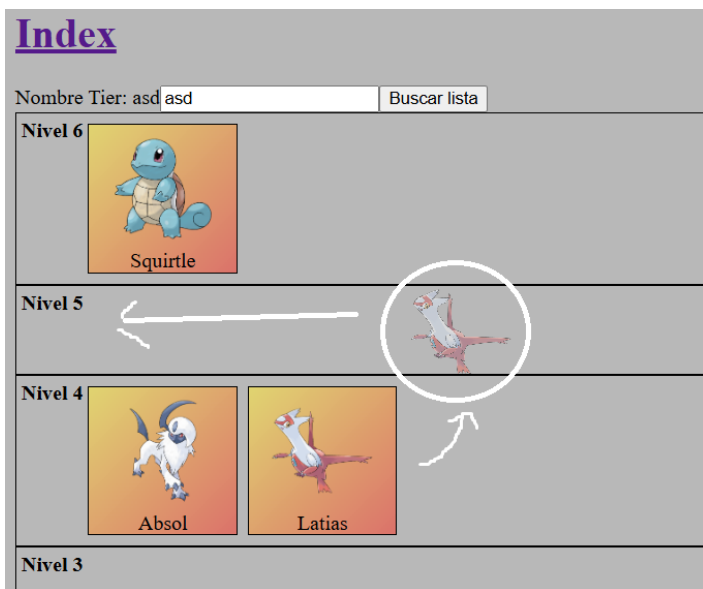
- Se mostrará una interfaz visual con 6 niveles fijos.
- Cada nivel contendrá los pokemon que le corresponden, según la base de datos.
- Si es una nueva lista, solo habrá elementos en el nivel 1.
- En amarillo están marcados los niveles, y en blanco, esta marcado un pokemon seleccionado a un nivel.



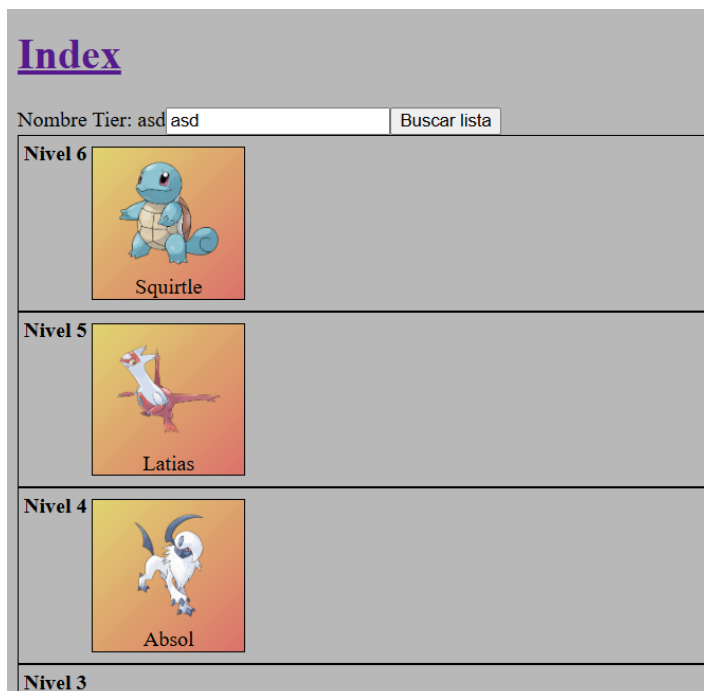
4. Reubicación de Elementos entre Niveles

Los elementos pueden moverse entre niveles utilizando la función de arrastrar y soltar.

1. Presione y mantenga presionado un elemento.
2. Arrástrelo hacia el nivel deseado.
3. Suelte el elemento en el nuevo nivel.



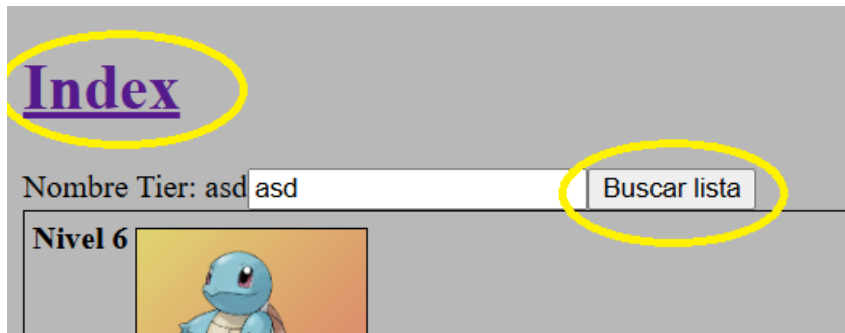
- El elemento **se quedará en el nivel donde ha sido soltado**.
- La aplicación actualizará la base de datos con la **nueva posición** del elemento.



5. Boton Index y nuevas busquedas

Si en algún momento se desea volver a la pantalla inicial, solo se tendrá que pinchar en la palabra Index.

En caso de que queramos buscar una lista nueva o crear otra, solo tendremos que introducir el nombre en la caja de texto, y clicar en “Buscar lista”.



Documentación de la API – json_tier.php

Descripción General

Esta API permite gestionar listas de Pokémon organizadas en **niveles**, almacenadas en una base de datos. Proporciona dos funcionalidades principales:

- Carga de una lista existente o creación de una nueva si no existe.
- Actualización del nivel de un Pokémon dentro de una lista.

La API responde en formato JSON y maneja errores mediante códigos de estado HTTP.

Endpoints y Parámetros

Parámetros:

- tier_id (número entero) → ID de la lista a actualizar.
- idpok (número entero) → ID del Pokémon.
- lvlpok (número entero) → Nuevo nivel del Pokémon (1-6).

1. Cargar una Lista:

URL:

/json_tier.php?actionapi=cargainicio&tier_id={ID}

Respuesta (JSON)

- **Éxito:** Devuelve los elementos organizados en sus niveles.
- **Error:** Código 500 + mensaje en JSON.

2. Actualizar un Pokémon (updatecarga)

URL:

/json_tier.php?actionapi=updatecarga&tier_id={ID}&idpok={POK_ID}&lvlpok={NIVEL}

Respuesta (JSON)

- **Éxito:** Devuelve la lista actualizada con los niveles modificados.
- **Error:** Código 500 + mensaje en JSON.