

Proyecto: Rol_intelectivo

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB 2º

DAW

I.E.S Suarez de Figueroa

Nombre: Jonathan Montaña Sánchez

Tutor del proyecto: Israel Caldito

Fecha de presentación: 06/2020

Icono usado en la web:



Ilustración 1: icono del servidor

Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. OBJETIVOS.....	3
3. JUSTIFICACIÓN.....	4
4. RECURSOS UTILIZADOS	5
5. DISEÑO DEL PROYECTO	6
Sentencias DDL:	7
Carga de datos DML:	8
6. LÓGICA/CODIFICACIÓN	17
Aspectos Importantes:	17
Sistemas de carpetas:.....	21
7. CONCLUSIONES Y ASPECTOS A MEJORAR	22
Conclusiones:	22
Aspectos a mejorar:	22
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	23
9. ANEXOS.....	24
PHPMailer:.....	24
Información de D&D:.....	24
Jquery effect:	24
bootstrap;	24
fontAwesome:.....	24

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años la popularidad de los juegos de rol (Dungeons and Dragons) se ha visto aumentada ya sea por series, videojuegos, libros y películas. Puesto que hasta hace unos años para poder jugar a D&D (Dungeons and Dragons) tenías que tener todos los libros para poder entender el juego y crearte un personaje mediante una ficha de juego, ahora con el internet se ha vuelto más fácil para poder jugar ya que, los libros los encuentras en PDF y las fichas te las puedes descargar para rellenarla. También empezaron a crear páginas web donde creabas tú las fichas y éstas se guardaban en las bases de datos para poder almacenarlas.



Ilustración 2: ejemplo de un libro de rol

El tener acceso a todas estas facilidades es una de las razones por lo que D&D se ha visto más popularizado últimamente.

Por todo esto y porque los juegos de rol basados en D&D me gustan tanto he decidido enfocar mi proyecto hacia el desarrollo de aplicaciones web de manera útil gracias a php y JavaScript y al almacenamiento de bases de datos para crearlo de manera funcional y práctica.

2. OBJETIVOS

El Objetivo principal de este proyecto es poner en práctica todo lo aprendido durante este curso (En especial sobre los módulos de “Base de Datos”, “Desarrollo en Entorno Cliente” y “Desarrollo en Entorno Servidor”), configurándolo y administrarlo para que funcione.

Para poder cumplir el objetivo final anteriormente citado debemos tener una serie de objetivos en cuenta:

- **Crear una interfaz de forma clara y sencilla**, es decir, no usar colores demasiado llamativos, usar un tamaño de letra adecuada y no saturar con demasiadas letras y/o imágenes.
- **Crear una serie de funciones funcionales**, es decir, mediante PHP y JavaScript crear código funcional que ayude al usuario a sumergirse en la página sin necesidad de tener que cambiar de página web por fallos de esta misma.
- **Tener una base de datos funcional**, es decir, mediante mysql tener una base de datos que guarde correctamente tanto los usuarios como los personajes creados.

3. JUSTIFICACIÓN

- a. Los apartados de mi página web se dividirían en varios grupos. La creación de un índice con la información de que es D&D, el registro y el inicio de sesión para los usuarios nuevos y ya registrados. Dentro del inicio de sesión he añadido una funcionalidad nueva para mandar emails si el usuario no se acuerda del usuario o de su contraseña mediante PHPMailer. Una vez que hemos iniciado sesión dentro de la página nos aparecerán varias pestañas en la parte de arriba así como un contador a la derecha que nos dirá los personajes creados y el tiempo activo en la página web. Habrá un apartado para ver tu perfil y en el caso de quererlo, cambiar los datos de nuestro usuario a nuestro gusto. También está el apartado para crear personajes, con un máximo de 3 por persona. Con la capacidad de borrar los personajes que no queramos o modificarlos una vez creados. Si hemos borrado personajes lo tengo configurado de tal forma que no borren si no que no se los muestre al usuario por posible equivocación del usuario al borrarlo sin querer. Si nuestro usuario es administrador también tenemos un apartado el cual nos mostrada todos los personajes “borrados”, y con este usuario podremos borrarlos para siempre o restaurarlos para un usuario.
- b. Todo el diseño de la página web esta hecho mediante html, css y bootstrap 4.4. El registro, inicio de sesión, olvido de contraseña, y el perfil está hecho con PHP los personajes borrados con PHP y sentencias sql, y todo el tema de creación de personajes, y la modificaciones de estos están hechos mediante JavaScript y PHP, más concretamente con AJAX.

4. RECURSOS UTILIZADOS

Lenguajes de programación: JavaScript(DOM, JQuery, AJAX), PHP(PDO, PHPMailer), html5, css3,bootstrap 4.4.

Lenguajes:

Bootstrap 4.4: <https://getbootstrap.com/docs/4.4/getting-started/download/>

Jquery: <https://jquery.com/download/>

PHPMailer: <https://github.com/Synchro/PHPMailer>

Caracteres especiales:

<https://fontawesome.com/icons?d=gallery>

Imágenes:

Dados: <https://dados.tr4ck.net/#/>

Varios:

<http://www.edgeent.com/sisimg/catalog/site/dungeons-and-dragons.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/13/61/cd/1361cd1dc59d141c602436ff9469cba8.png>

https://expedicioncastilloravenloft.files.wordpress.com/2010/07/alistair_concept.jpg

<https://i.pinimg.com/originals/3e/98/79/3e9879281486af4d411889a44a122f2c.png>

<https://geekandsundry.com/wp-content/uploads/2018/11/RPGSportsTV-header-322x268.jpg>

Sonidos:

<http://cd.textfiles.com/itcontinues/WIN/YTB22/MANYDICE.WAV>

Icono:

https://es.123rf.com/clipart-vectorizado/dados_d_d.html?oriSearch=dados&sti=lct78wnqf7cpar94ifl&mediapopup=125693500

Proyecto: Rol_intectivo

Sentencias DDL:

```
1 CREATE DATABASE IF NOT EXISTS `rol_interactivo` DEFAULT CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci
2 USE `rol_interactivo`;
3
4 create table `usuarios` (
5   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
6   `usuario` varchar(16) not null unique,
7   `grupo` varchar(12),
8   `correo` varchar(40) not null unique,
9   `contraseña` varchar(12) not null,
10  `tiempo` int
11 );
12
13 create table `personajes` (
14   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
15   `id_usuario` smallint,
16   `borrado` varchar(2),
17   `clase` varchar(10),
18   `nivel` tinyint,
19   `nombre` varchar(20) unique,
20   `raza` varchar(20),
21   `edad` smallint,
22   `sexo` varchar(9),
23   `experiencia` int,
24   `dinero` int,
25   `descripcion` text,
26   `fuerza` tinyint,
27   `destreza` tinyint,
28   `constitucion` tinyint,
29   `inteligencia` tinyint,
30   `sabiduria` tinyint,
31   `carisma` tinyint,
32   `fortaleza` tinyint,
33   `reflejos` tinyint,
34   `voluntad` tinyint,
35   `vida` smallint,
36   `velocidad` tinyint,
37   `at_base` varchar(10),
38   `iniciativa` tinyint,
39   `ca` tinyint,
40   foreign key(id_usuario) references usuarios(id) ON DELETE CASCADE
41 );
42
43 create table `dotes` (
44   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
45   `nombre` varchar(50) not null,
46   `prerequisito` varchar(40),
47   `descripcion` varchar(300) not null
48 );
49
50 create table `dotado` (
51   `id_personaje` smallint,
52   `id_dotes` smallint,
53   foreign key (id_personaje) references personajes(id) ON DELETE CASCADE,
54   foreign key (id_dotes) references dotes(id),
55   primary key (id_personaje, id_dotes)
56 );
57
58 create table `idiomas` (
59   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
60   `idioma` varchar(50) not null
61 );
62
63 create table `posee_idioma` (
64   `id_personaje` smallint,
65   `id_idioma` smallint,
66   foreign key (id_personaje) references personajes(id) ON DELETE CASCADE,
67   foreign key (id_idioma) references idiomas(id),
68   primary key (id_personaje, id_idioma)
69 );
70
71 create table `conjuros` (
72   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
73   `nivel` tinyint not null,
74   `clase` varchar(10) not null,
75   `escuela` varchar(20),
76   `nombre` varchar(50) not null,
77   `descripcion` varchar(80) not null
78 );
79
80 create table `pertenencias` (
81   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
82   `nombre` varchar(100) not null
83 );
84
85 create table `posee` (
86   `id_personaje` smallint,
87   `id_pertenencia` smallint,
88   `cantidad` tinyint not null,
89   foreign key (id_personaje) references personajes(id) ON DELETE CASCADE,
90   foreign key (id_pertenencia) references pertenencias(id),
91   primary key (id_personaje, id_pertenencia)
92 );
93
94 create table `habilidades` (
95   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
96   `nombre` varchar(100) not null,
97   `clase` varchar(8) not null,
98   `modificador` varchar(12) not null
99 );
100
101 create table `habilitado` (
102   `id_personaje` smallint,
103   `id_habilidad` smallint,
104   `rango` smallint,
105   foreign key (id_personaje) references personajes(id) ON DELETE CASCADE,
106   foreign key (id_habilidad) references habilidades(id),
107   primary key (id_personaje, id_habilidad)
108 );
109
110 create table `armas` (
111   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
112   `nombre` varchar(30) not null,
113   `daño` varchar(8) not null,
114   `critico` varchar(10) not null
115 );
116
```

Ilustración 4: sentencia DDL_1

```
1 create table `armado` (
2   `id_personaje` smallint,
3   `id_arma` smallint,
4   `muncion` smallint,
5   foreign key (id_personaje) references personajes(id) ON DELETE CASCADE,
6   foreign key (id_arma) references armas(id),
7   primary key (id_personaje, id_arma)
8 );
9
10 create table `protecciones` (
11   `id` smallint AUTO_INCREMENT primary key,
12   `nombre` varchar(50),
13   `bonificador` tinyint,
14   `tipo` varchar(10)
15 );
16
17 create table `protegido` (
18   `id_personaje` smallint,
19   `id_proteccion` smallint,
20   foreign key (id_personaje) references personajes(id) ON DELETE CASCADE,
21   foreign key (id_proteccion) references protecciones(id),
22   primary key (id_personaje, id_proteccion)
23 );
24
25 create table `Experiencia` (
26   `nivel` tinyint primary key,
27   `experiencia` int not null,
28   `dotes` tinyint not null
29 );
30
31 create table `guerrero` (
32   `nivel` tinyint primary key,
33   `vida` tinyint not null,
34   `at_base` varchar(20) not null,
35   `fortaleza` tinyint not null,
36   `reflejos` tinyint not null,
37   `voluntad` tinyint not null,
38   `dotes` tinyint not null,
39   `habilidad` tinyint not null
40 );
41
42 create table `mago` (
43   `nivel` tinyint primary key,
44   `vida` tinyint not null,
45   `nivel_conjuro` tinyint not null,
46   `conjuros_diarios` tinyint not null,
47   `at_base` varchar(20) not null,
48   `fortaleza` tinyint not null,
49   `reflejos` tinyint not null,
50   `voluntad` tinyint not null,
51   `dotes` tinyint not null,
52   `habilidad` tinyint not null
53 );
54
55 create table `clerigo` (
56   `nivel` tinyint primary key,
57   `vida` tinyint not null,
58   `nivel_conjuro` tinyint not null,
59   `conjuros_diarios` tinyint not null,
60   `at_base` varchar(20) not null,
61   `fortaleza` tinyint not null,
62   `reflejos` tinyint not null,
63   `voluntad` tinyint not null,
64   `dotes` tinyint not null,
65   `habilidad` tinyint not null
66 );
67
```

Ilustración 5: sentencia DDL_2

En todas las tablas que no son repositorios de datos no es obligatorio poner datos para crear un personaje por ejemplo, solo para guardar el nombre de personaje, para guardar solo los datos personales etc.

Proyecto: Rol_intectivo

Carga de datos DML:

```
189 insert into dotes values (null,'conjurar en silencio','','Lanza conjuros sin el componente verbal');
190 insert into dotes values (null,'conjurar sin moverse','','Lanzas un conjuro sin componente somático');
191 insert into dotes values (null,'extender conjuro','','dobra el área del conjuro');
192 insert into dotes values (null,'maximizar conjuro','','Maximiza los efectos numericos variables de un conjuro');
193 insert into dotes values (null,'potenciar conjuro','','Aumenta los efectos numericos variables de un conjuro en un 50%');
194 insert into dotes values (null,'conjurar en combate','','+4 en las pruebas de concentración al lanzar conjuros a la defensiva');
195 insert into dotes values (null,'abstención de materiales','','Lanzas conjuros sin componentes materiales');
196 insert into dotes values (null,'Ataque poderoso','Fuerza 13','Puedes cambiar bonificador de ataque por daño');
197 insert into dotes values (null,'Hendadura','Ataque poderoso','Ataque cuerpo a cuerpo adicional despues de acabar con un objetivo');
198 insert into dotes values (null,'gran hendadura','ataque base +4, Ataque poderoso, hendadura','sin limita los ataques hendadura por asalto');
199 insert into dotes values (null,'combate a dos armas','Destreza 15','Permite usar un arma cuerpo a cuerpo con la mano no dominante');
200 insert into dotes values (null,'defensa con dos armas','combate con dos armas','el arma de la mano torpe otoga un bonificador +1 a la CA');
201 insert into dotes values (null,'Combate en dos armas mejorado','ataque base +6,combate con dos armas, destreza 17','obtienes un 2 ataque con la mano torpe');
202 insert into dotes values (null,'combate con dos armas mayor','ataque base +11, combate con dos armas, combate con dos armas mejorado, destreza 19','Obtienes un 3 ataque con la mano torpe');
203 insert into dotes values (null,'critico mejorado','ataque base +8','duplica el rango de critico de un arma');
204 insert into dotes values (null,'curación aumentada','','suma +2 puntos por nivel de conjuro a la cantidad de daño que cure cualquier sortilegio de conjuración [sanación que lances]');
205
206 insert into idiomas values (null,'comun');
207 insert into idiomas values (null,'elfico');
208 insert into idiomas values (null,'enano');
209 insert into idiomas values (null,'orco');
210 insert into idiomas values (null,'gnomico');
211 insert into idiomas values (null,'goblin');
212 insert into idiomas values (null,'draconico');
213 insert into idiomas values (null,'infernal');
214
215 insert into conjuros values (null,'0','Mago','abjuración','Resistencia','el receptor gana +1 en los 15');
216 insert into conjuros values (null,'0','Mago','adivinación','Detectar magia','Detecta conjuros y objetos magicos en 60 pies de radio');
217 insert into conjuros values (null,'0','Mago','conjuración','salpicadura de acido','Orbe que inflige 1d3 puntos de daño por acido');
218 insert into conjuros values (null,'0','Mago','encantamiento','atontar','una criatura de acido de hasta 400 pierde si siguiente acción');
219 insert into conjuros values (null,'0','Mago','evocación','Luz','un objeto brilla como una antorcha');
220 insert into conjuros values (null,'0','Mago','ilusión','sonido fantasma','sonidos quimericos');
221 insert into conjuros values (null,'0','Mago','nigromancia','Perturbar muertos vivientes','inflige 1d6 a 1 muerto viviente');
222 insert into conjuros values (null,'0','Mago','transmutación','cuchicheo de mago','conversación cuchicheada a distancia');
223 insert into conjuros values (null,'1','Mago','abjuración','escudo','Disco invisible que da +4 de CA y bloquea los proyectiles magicos');
224 insert into conjuros values (null,'1','Mago','adivinación','Impacto verdadero','ataca un 20 en la proxima tirada');
225 insert into conjuros values (null,'1','Mago','conjuración','armadura de mago','concede al receptor un +4 de armadura');
226 insert into conjuros values (null,'1','Mago','encantamiento','Hechizar persona','una persona se hace amiga tuya');
227 insert into conjuros values (null,'1','Mago','evocación','proyectil magico','daño de 1d4+1, +1 proyectil/2 niveles por encima del level 1');
228 insert into conjuros values (null,'1','Mago','ilusión','disfrazarse','camufla la apariencia');
229 insert into conjuros values (null,'1','Mago','nigromancia','Rayo de debilitamiento','rayo que reduce la fuerza en 1d6+1/3 niveles');
230 insert into conjuros values (null,'1','Mago','transmutación','arma magica','un arma gana un +1');
231 insert into conjuros values (null,'2','Mago','abjuración','Proteccion contra las flechas','receptor immune a la mayoría de ataques a distancia');
232 insert into conjuros values (null,'2','Mago','adivinación','localizar objeto','presiente en que direccion se encuentra un objeto (concreto o tipo)');
233 insert into conjuros values (null,'2','Mago','conjuración','Flecha acida de meli','ataque de toque distancia daño 2d4 durante 1 asalto/asalto/3niveles');
234 insert into conjuros values (null,'2','Mago','encantamiento','Atontar monstruo','una criatura viva de 65g o menos pierde su siguiente acción');
235 insert into conjuros values (null,'2','Mago','evocación','Rayo abrasador','ataque de toque a distancia que inflige 4d6 daño de fuego, 1 rayo/4niveles');
236 insert into conjuros values (null,'2','Mago','ilusión','invisibilidad','el receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que ataca');
237 insert into conjuros values (null,'2','Mago','nigromancia','falsa vida','obtienes 1d10 de vida temporales + 1/nivel');
238 insert into conjuros values (null,'2','Mago','transmutación','Vision en la oscuridad','ver hasta 60 pies en la oscuridad total');
239 insert into conjuros values (null,'3','Mago','abjuración','disipar magia','cancela conjuros y efectos magicos');
240 insert into conjuros values (null,'3','Mago','adivinación','don de lenguas','Puedes hablar cualquier idioma');
241 insert into conjuros values (null,'3','Mago','conjuración','corcel fantasma','caballo magico que aparece durnate 1h/nivel');
242 insert into conjuros values (null,'3','Mago','encantamiento','inmovilizar persona','inmoviliza a una persona 1 asalto/nivel');
243 insert into conjuros values (null,'3','Mago','evocación','bola de fuego','1d6 daño/nivel, radio 20 pies');
244 insert into conjuros values (null,'3','Mago','ilusión','esfera de invisibilidad','hace invisible a todo el mundo en un radio de 10 pies');
245 insert into conjuros values (null,'3','Mago','nigromancia','toque vampirico','toque que inflige 1d6/2niveles del lanzador, lanzador gana vida iguales al daño');
246 insert into conjuros values (null,'3','Mago','transmutación','arma magica mayor','bonificador +1/3niveles');
```

Ilustración 6: carga de datos DML_1

```
246 insert into conjuros values (null,'3','Mago','transmutación','arma magica mayor','bonificador +1/3niveles');
247 insert into conjuros values (null,'4','Mago','abjuración','piel petrea','ignora 10 puntos de daño por ataque');
248 insert into conjuros values (null,'4','Mago','adivinación','ojo arcano','ojo flotante invisible que se mueve a 30 pies/asalto');
249 insert into conjuros values (null,'4','Mago','conjuración','cobijo seguro de leonmud','crea una solida casa');
250 insert into conjuros values (null,'4','Mago','encantamiento','hechizar monstruo','un monstruo crea ser tu aliado');
251 insert into conjuros values (null,'4','Mago','evocación','muro de fuego','inflige 2d4 por daño de fuego hasta 10 pies y 1d4 hasta 20 pies atravesar el fuego inflige 2d6 +1/nivel');
252 insert into conjuros values (null,'4','Mago','ilusión','asesino fantasma','una terrible ilusion mata al receptor o le inflige 3d6 de daño');
253 insert into conjuros values (null,'4','Mago','nigromancia','reanimar a los muertos','crea esqueletos y zombies muertos vivientes');
254 insert into conjuros values (null,'4','Mago','transmutación','poliformar','dota de nueva forma a un receptor voluntario');
255 insert into conjuros values (null,'5','Mago','abjuración','romper encantamiento','libera a los receptores de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones');
256 insert into conjuros values (null,'5','Mago','adivinación','contactar con otro plano','te permite hacer preguntas a una entidad de otro plano');
257 insert into conjuros values (null,'5','Mago','conjuración','teleportal','te transporta instantaneamente hasta a 100miles/nivel');
258 insert into conjuros values (null,'5','Mago','encantamiento','Dominar persona','controla telepaticamente a una persona');
259 insert into conjuros values (null,'5','Mago','evocación','cono de frio','1d6 de daño por frio /nivel');
260 insert into conjuros values (null,'5','Mago','ilusión','pesadilla','envia una vision que inflige 1d10 daño, fatiga');
261 insert into conjuros values (null,'5','Mago','nigromancia','asolar','marchita a una planta o cosa 1d6/nivel puntos de daño a una criatura tipo planta');
262 insert into conjuros values (null,'5','Mago','transmutación','viaje en vuelo','vuelas a una velocidad del 40 pies y puedes aligerar en grandes distancias');
263 insert into conjuros values (null,'6','Mago','abjuración','campo antiespia','niega la magia en una radio del 10 pies');
264 insert into conjuros values (null,'6','Mago','adivinación','vision verdadera','ves todo como es en realidad');
265 insert into conjuros values (null,'6','Mago','conjuración','bruma acida','bruma que inflige daño por acido');
266 insert into conjuros values (null,'6','Mago','encantamiento','heroismo mayor','proporciona un bonificador +4 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad; inmunidad al miedo y pg temporales');
267 insert into conjuros values (null,'6','Mago','evocación','relampago zigzagante','1d6 daño/nivel 1 rayo secundario/nivel, cada uno inflige medio daño');
268 insert into conjuros values (null,'6','Mago','ilusión','doble engañoso','te hace invisible y crea un doble ilusorio');
269 insert into conjuros values (null,'6','Mago','nigromancia','mata muertos vivientes','destruye 1d6 dg/nivel de muertos vivientes');
270 insert into conjuros values (null,'6','Mago','transmutación','controlar las aguas','hace subir o bajar masas de agua');
271 insert into conjuros values (null,'0','Clerigo','','crear agua','crea 2 galones/nivel de agua pura');
272 insert into conjuros values (null,'0','Clerigo','','curar heridas menores','cura 1pg');
273 insert into conjuros values (null,'0','Clerigo','','detectar magia','detecta conjuros y objetos magicos en un radio de 60 pies');
274 insert into conjuros values (null,'0','Clerigo','','infligir heridas leves','ataque de toque, 1 punto de daño');
275 insert into conjuros values (null,'0','Clerigo','','orientación divina','+1 en una tirada de ataque, salvación o prueba');
276 insert into conjuros values (null,'0','Clerigo','','purificar comida y bebida','purifica 1 pie cubico/nivel de agua o comida');
277 insert into conjuros values (null,'0','Clerigo','','resistencia','el receptor gana +1 en todos los ts');
278 insert into conjuros values (null,'0','Clerigo','','virtud','el receptor gana temporalmente 1pg);
279 insert into conjuros values (null,'1','Clerigo','','curar heridas leves','cura 1d8pg + 1pg/nivel');
280 insert into conjuros values (null,'1','Clerigo','','comprension idiomática','comprendes todos los idiomas hablados o escritos');
281 insert into conjuros values (null,'1','Clerigo','','detectar muertos vivientes','revela a estas criaturas en un radio de 60 pies');
282 insert into conjuros values (null,'1','Clerigo','','infligir heridas leves','ataque de toque, daño 1d8 +1/nivel (maximo 5)');
283 insert into conjuros values (null,'1','Clerigo','','favor divino','ganas un +1/3niveles a las tiradas de ataque y daño');
284 insert into conjuros values (null,'1','Clerigo','','santuario','los oponentes no pueden atacarte y tu tampoco puedes atacar');
285 insert into conjuros values (null,'1','Clerigo','','perdicion','los enemigos sufren un -1 a las tiradas de ataque y las salvaciones contra el miedo');
286 insert into conjuros values (null,'1','Clerigo','','orden imperiosa','un receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra unica');
287 insert into conjuros values (null,'2','Clerigo','','arma espiritual','un arma que ataca por si sola');
288 insert into conjuros values (null,'2','Clerigo','','auxilio divino','+1 a las tiradas de ataque y las salvaciones contra el miedo, 1d8 pg temporales +1/nivel');
289 insert into conjuros values (null,'2','Clerigo','','campanas funebres','mata a una criatura funebre moribunda, ganas 1d8 pg temporales, +2 fuerza +1 nivel');
290 insert into conjuros values (null,'2','Clerigo','','curar heridas moderadas','cura 2d8 pg +1/nivel');
291 insert into conjuros values (null,'2','Clerigo','','encontrar trampas','advierte la presencia de trampas igual que los picaros');
292 insert into conjuros values (null,'2','Clerigo','','infligir heridas moderadas','ataque de toque, daño 2d8 +1/nivel');
293 insert into conjuros values (null,'2','Clerigo','','zona de verdad','los receptores dentro del alcance no pueden mentir');
294 insert into conjuros values (null,'2','Clerigo','','explosion de sonido','inflige 1d8 daño sonico a los receptores que, pueden quedar aturridos');
295 insert into conjuros values (null,'3','Clerigo','','curar heridas graves','cura 3d8 pg +1/nivel');
296 insert into conjuros values (null,'3','Clerigo','','infligir heridas graves','inflige 3d8 pg de daño +1/nivel');
297 insert into conjuros values (null,'3','Clerigo','','característica','+6 a una característica, -4 a los ataques, salvaciones y pruebas, o 50% perder cada acción');
298 insert into conjuros values (null,'3','Clerigo','','luz abrasadora','un rayo inflige 1d8/2 niveles a los muertos vivientes el doble');
299 insert into conjuros values (null,'3','Clerigo','','mano fantasma','una mano fantasma que lleva el receptor hacia ti);
300 insert into conjuros values (null,'3','Clerigo','','oscurecer objeto','oculta un objeto del escudriñamiento);
301 insert into conjuros values (null,'3','Clerigo','','quitar enfermedad','cura todas las enfermedades que afecten al receptor');
302 insert into conjuros values (null,'3','Clerigo','','quitar maldición','libera a un objeto o persona de una maldición');
303 insert into conjuros values (null,'4','Clerigo','','curar heridas criticas','cura 4d8 +1/nivel');
304 insert into conjuros values (null,'4','Clerigo','','infligir heridas criticas','ataque de toque daño 4d8 +1/nivel');
305 insert into conjuros values (null,'4','Clerigo','','inmunidad a conjuros','el receptor es immune a conjuros/4 niveles');
```

Ilustración 7: carga de datos DML_2

Proyecto: Rol_intectivo

```
386 insert into conjuros values (null,'4','Clerigo','','neutralizar venenos','inmuniza al objetivo frente al veneno, desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor');
387 insert into conjuros values (null,'4','Clerigo','','poder divino','ganas bonificadores de ataque, +6 fuerza y +1pg/nivel');
388 insert into conjuros values (null,'4','Clerigo','','recado','lleva instantaneamente un mensaje corto a cualquier lugar');
389 insert into conjuros values (null,'4','Clerigo','','veneno','tu toque inflige 1d10 puntos de daño a la constitucion, que se repiten al cabo de 1 minuto');
390 insert into conjuros values (null,'4','Clerigo','','custodia contra la muerte','inmuniza contra conjuros de muerte y efectos de energia negativa');
391 insert into conjuros values (null,'5','Clerigo','','communion','la deidad responde con un si o un no a una pregunta/nivel');
392 insert into conjuros values (null,'5','Clerigo','','curar heridas leves en grupo','cura 1d8 +1/nivel al grupo');
393 insert into conjuros values (null,'5','Clerigo','','descarga flamigera','castiga a los enemigos con el fuego divino qd6 daño/nivel');
394 insert into conjuros values (null,'5','Clerigo','','infligir heridas leves en grupo','inflige 1d8 al grupo +1/nivel');
395 insert into conjuros values (null,'5','Clerigo','','rematar a los vivos','tu ataque de toque mata al receptor');
396 insert into conjuros values (null,'5','Clerigo','','rc','el receptor gana rc -12');
397 insert into conjuros values (null,'5','Clerigo','','revivir a los muertos','devuelve la vida a un receptor que muriera, como mucho hace 1dia/level');
398 insert into conjuros values (null,'5','Clerigo','','vision verdadera','te permite ver todo como es en realidad');
399 insert into conjuros values (null,'6','Clerigo','','animar los objetos','los objetos atacan a tus enemigos');
400 insert into conjuros values (null,'6','Clerigo','','barrera de cuchillas','las cuchillas que te rodean infligen 1d6 de daño/nivel');
401 insert into conjuros values (null,'6','Clerigo','','curar heridas moderadas en grupo','cura 2d8 pg +1 /nivel');
402 insert into conjuros values (null,'6','Clerigo','','dañar','inflige 10 puntos/nivel de daño al objetivo');
403 insert into conjuros values (null,'6','Clerigo','','infligir heridas moderadas en grupo','daña 2d8 +1/nivel al grupo');
404 insert into conjuros values (null,'6','Clerigo','','matar muertos vivientes','destruye 1d6 dp/nivel muertos vivientes (maximo 2d4d)');
405 insert into conjuros values (null,'6','Clerigo','','palabra de regreso','te teletransporta de vuelta hasta el lugar designado');
406 insert into conjuros values (null,'6','Clerigo','','sanar','cura 10 puntos de daño/nivel todas las enfermedades y todas las condiciones mentales');
407
408 insert into pertenencias values (null,'abrojos');
409 insert into pertenencias values (null,'aceite(frasco de 1 pinta)');
410 insert into pertenencias values (null,'aguja de costura');
411 insert into pertenencias values (null,'antorcha');
412 insert into pertenencias values (null,'bolsa(para el cinto)');
413 insert into pertenencias values (null,'botija');
414 insert into pertenencias values (null,'cuerda de cañamo(50pies)');
415 insert into pertenencias values (null,'estuche(para mapas)');
416 insert into pertenencias values (null,'frasco');
417 insert into pertenencias values (null,'lampara corriente');
418 insert into pertenencias values (null,'manta de invierno');
419 insert into pertenencias values (null,'mochila vacia');
420 insert into pertenencias values (null,'odre');
421 insert into pertenencias values (null,'olla de hierro');
422 insert into pertenencias values (null,'papel');
423 insert into pertenencias values (null,'pedernal y acero');
424 insert into pertenencias values (null,'petate');
425 insert into pertenencias values (null,'piedra de afilar');
426 insert into pertenencias values (null,'raciones de viaje');
427 insert into pertenencias values (null,'vial');
428 insert into pertenencias values (null,'muda de artesano');
429 insert into pertenencias values (null,'muda de noble');
430 insert into pertenencias values (null,'muda de viajero');
431 insert into pertenencias values (null,'muda de plebeyo');
432 insert into pertenencias values (null,'muda de invierno');
433
434 insert into armas values (null,'alabarda','1d18','x3');
435 insert into armas values (null,'espadon','2d6','19-20/x2');
436 insert into armas values (null,'gran hacha','1d12','x3');
437 insert into armas values (null,'daga','1d4','19-20/x2');
438 insert into armas values (null,'maza ligera','1d8','x2');
439 insert into armas values (null,'puñal','1d4','x3');
440 insert into armas values (null,'lanza corta','1d6','x2');
441 insert into armas values (null,'lanza larga','1d8','x3');
442 insert into armas values (null,'ballesta ligera','1d8','19-20/x2');
443 insert into armas values (null,'ballesta pesada','1d10','19-20/x2');
444 insert into armas values (null,'habalina','1d6','x2');
```

Ilustración 8: carga de datos DML_3

Proyecto: Rol_intectivo

```
365 insert into armas values (null,'espada corta','1d6','19-20/x2');
366 insert into armas values (null,'espada larga','1d8','19-20/x2');
367 insert into armas values (null,'estoque','1d6','18-20/x2');
368 insert into armas values (null,'guadaña','2d4','x4');
369 insert into armas values (null,'arco corto','1d8','x3');
370 insert into armas values (null,'arco largo','1d8','x3');
371 insert into armas values (null,'espada bastarda','1d10','19-20/x2');
372
373 insert into protecciones values (null,'acolchada','+1','ligera');
374 insert into protecciones values (null,'cuero','+2','ligera');
375 insert into protecciones values (null,'cuero tachonado','+3','ligera');
376 insert into protecciones values (null,'camisote de mallas','+4','ligera');
377 insert into protecciones values (null,'pieles','+3','intermedia');
378 insert into protecciones values (null,'cota de escamas','+4','intermedia');
379 insert into protecciones values (null,'cota de mallas','+5','intermedia');
380 insert into protecciones values (null,'coraza','+5','intermedia');
381 insert into protecciones values (null,'protecciones laminada','+6','pesada');
382 insert into protecciones values (null,'cota de bandas','+6','pesada');
383 insert into protecciones values (null,'protecciones de placa y mallas','+7','pesada');
384 insert into protecciones values (null,'protecciones completa','+8','pesada');
385 insert into protecciones values (null,'broqueles','+1','escudo');
386 insert into protecciones values (null,'escudo ligero de madera','+1','escudo');
387 insert into protecciones values (null,'escudo ligero de acero','+1','escudo');
388 insert into protecciones values (null,'escudo pesado de madera','+2','escudo');
389 insert into protecciones values (null,'escudo pesado de acero','+2','escudo');
390 insert into protecciones values (null,'escudo paves','+4','escudo');
391
392 insert into habilidades values (null,'concentracion','mago','inteligencia');
393 insert into habilidades values (null,'concestracion','clerigo','sabiduria');
394 insert into habilidades values (null,'conocimiento de conjuros','mago','inteligencia');
395 insert into habilidades values (null,'conocimiento de conjuros','clerigo','inteligencia');
396 insert into habilidades values (null,'descifrar escritura','mago','inteligencia');
397 insert into habilidades values (null,'sanar','clerigo','sabiduria');
398 insert into habilidades values (null,'inutilizar mecanismo','guerrero','destreza');
399 insert into habilidades values (null,'juego de manos','guerrero','destreza');
400 insert into habilidades values (null,'abrir cerraduras','guerrero','destreza');
401 insert into habilidades values (null,'averiguar intenciones','','sabiduria');
402 insert into habilidades values (null,'avistar','','sabiduria');
403 insert into habilidades values (null,'buscar','','inteligencia');
404 insert into habilidades values (null,'diplomacia','','carisma');
405 insert into habilidades values (null,'engañar','','carisma');
406 insert into habilidades values (null,'esconderse','','destreza');
407 insert into habilidades values (null,'escuchar','','sabiduria');
408 insert into habilidades values (null,'intimidar','','carisma');
409 insert into habilidades values (null,'montar','','destreza');
410 insert into habilidades values (null,'moverse sigilosamente','','destreza');
411 insert into habilidades values (null,'nadar','','fuerza');
412 insert into habilidades values (null,'reunir informacion','','carisma');
413 insert into habilidades values (null,'saltar','','fuerza');
414 insert into habilidades values (null,'tasacion','','inteligencia');
415 insert into habilidades values (null,'trepar','','fuerza');
416
417 insert into guerrero values (1,10,'+1',2,0,0,1,8);
418 insert into guerrero values (2,15,'+2',3,0,0,2,12);
419 insert into guerrero values (3,20,'+3',3,1,1,2,16);
420 insert into guerrero values (4,25,'+4',4,1,1,3,20);
421 insert into guerrero values (5,30,'+5',4,1,1,3,24);
422 insert into guerrero values (6,35,'+6',5,2,2,4,28);
423 insert into guerrero values (7,40,'+7',5,2,2,4,32);
424
425 insert into guerrero values (8,45,'+8',+3',6,2,2,5,36);
426 insert into guerrero values (9,50,'+9',+4',7,3,3,5,40);
427 insert into guerrero values (10,55,'+10',+5',7,3,3,6,44);
428 insert into guerrero values (11,60,'+11',+6',+1',8,4,4,6,48);
429
430 insert into mago values (1,6,1,2,'+0',0,0,2,1,12);
431 insert into mago values (2,9,1,2,'+1',0,0,3,1,18);
432 insert into mago values (3,12,2,2,'+1',1,1,3,1,24);
433 insert into mago values (4,15,2,3,'+2',1,1,4,1,30);
434 insert into mago values (5,18,3,3,'+2',1,1,4,2,36);
435 insert into mago values (6,21,3,3,'+3',2,2,5,2,42);
436 insert into mago values (7,24,4,4,'+3',2,2,5,2,48);
437 insert into mago values (8,27,4,4,'+4',2,2,6,3,54);
438 insert into mago values (9,30,5,5,'+4',3,3,6,3,60);
439 insert into mago values (10,33,5,5,'+5',3,3,7,3,66);
440 insert into mago values (11,36,6,5,'+5',3,3,7,4,72);
441
442 insert into clerigo values (1,8,1,2,'+0',2,0,2,1,10);
443 insert into clerigo values (2,12,1,2,'+1',3,0,3,1,15);
444 insert into clerigo values (3,16,2,2,'+2',3,1,3,1,20);
445 insert into clerigo values (4,20,2,3,'+3',4,1,4,2,25);
446 insert into clerigo values (5,24,3,3,'+3',4,1,4,2,30);
447 insert into clerigo values (6,28,3,3,'+4',5,2,5,2,35);
448 insert into clerigo values (7,32,4,4,'+5',5,2,5,3,40);
449 insert into clerigo values (8,36,4,4,'+6',6,2,6,3,45);
450 insert into clerigo values (9,40,5,4,'+6',6,3,6,3,50);
451 insert into clerigo values (10,44,5,5,'+7',7,3,7,4,55);
452 insert into clerigo values (11,48,6,5,'+8',7,3,7,4,60);
453
454 insert into experiencia values (1,0,1);
455 insert into experiencia values (2,1000,1);
456 insert into experiencia values (3,3000,2);
457 insert into experiencia values (4,6000,2);
458 insert into experiencia values (5,10000,2);
459 insert into experiencia values (6,15000,3);
460 insert into experiencia values (7,21000,3);
461 insert into experiencia values (8,28000,3);
462 insert into experiencia values (9,36000,4);
463 insert into experiencia values (10,45000,4);
464 insert into experiencia values (11,55000,4);
465
```

Ilustración 9: carga de datos DML_4

Como dije antes todas las tablas que no son n-m menos la propia tabla personaje y la tabla usuarios son repositorios de datos, estarán todos los datos de, por ejemplo, las armas y cuando un usuario elija una se guardara directamente el arma con el personaje. También gracias a esto cuando el usuario vaya eligiendo las cosas que poner se van a ir autocompletando para que no haya fallos a la hora de escribir.

Proyecto: Rol_intectivo

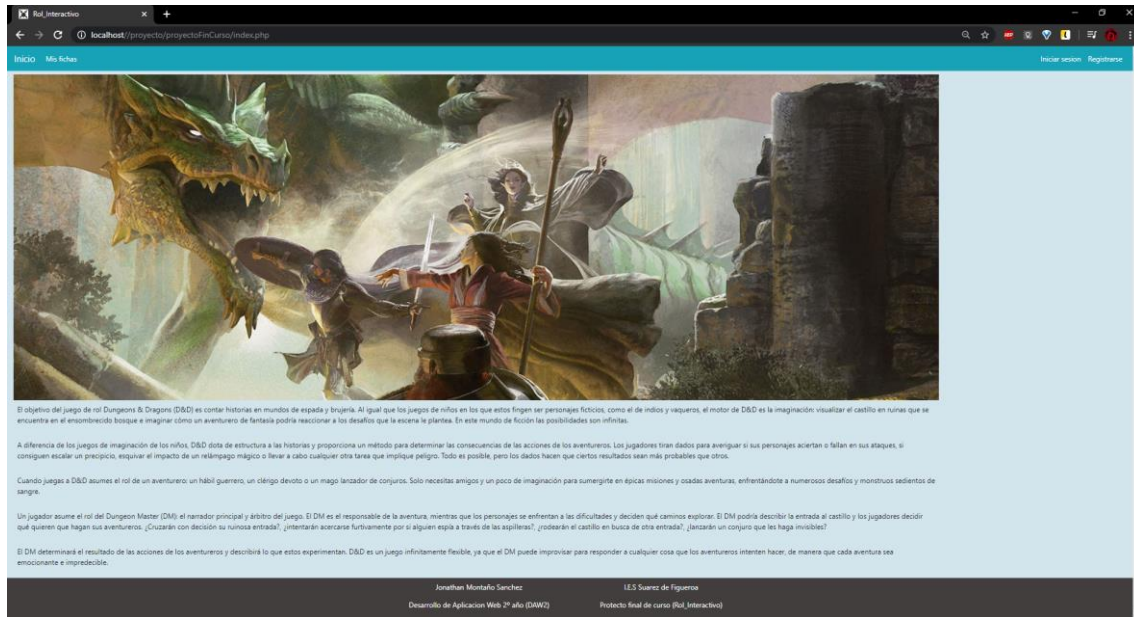


Ilustración 10: índice sin iniciar sesión

En la parte de arriba podemos ver el inicio que simplemente nos lleva a esta parte de la pagina web, si le damos a mis fichas sin haber iniciado sesión nos mandara directamente al inicio de sesión que está en la parte de la derecha. Y también está el botón de registrarse para poder iniciar sesión.

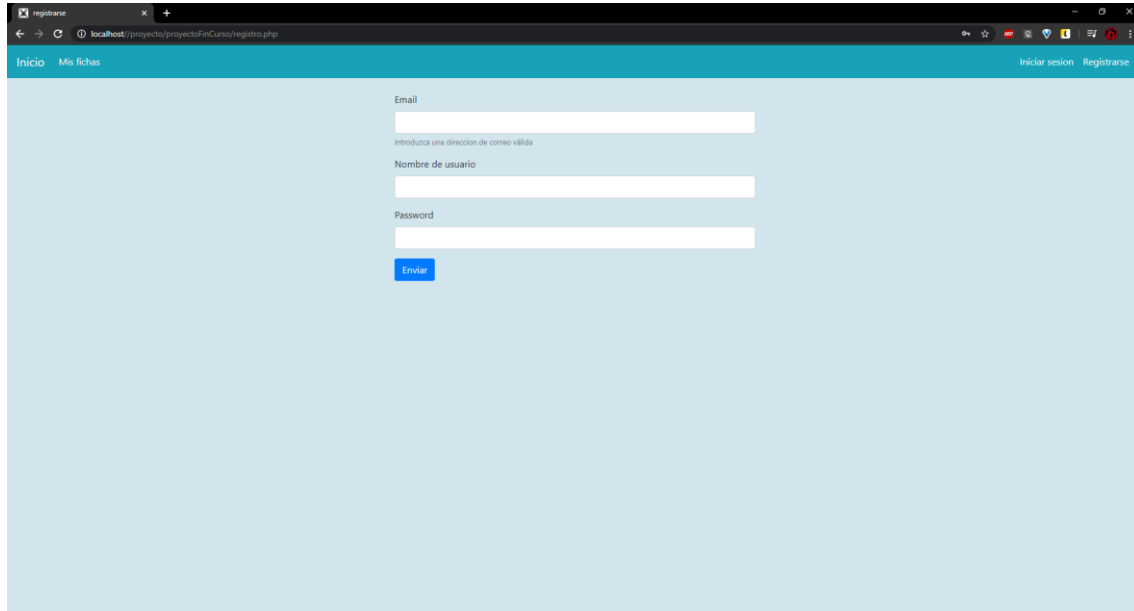


Ilustración 11: registro

Para poder registrarnos debe tener todos los campos rellenos y le damos a enviar. Si todos los paramentos son correctos nos registrara el usuario en la base de datos y podremos iniciar sesión.

Proyecto: Rol_intelectivo

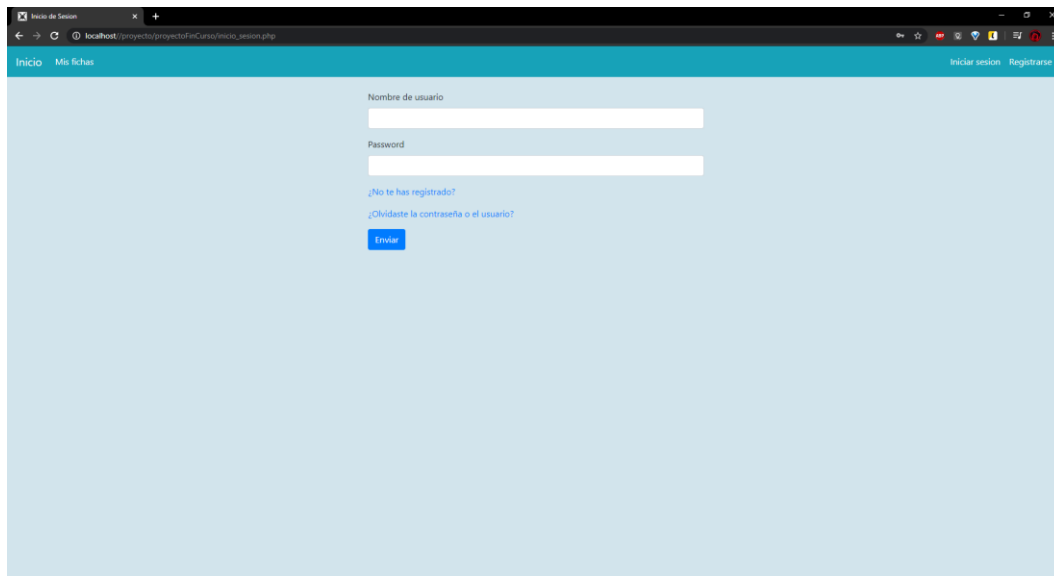


Ilustración 12: inicio de sesión

Lo mismo pasa con el inicio de sesión, debes rellenar todos los campos correctos para poder iniciar sesión, si le damos al primer enlace nos mandará al registro, y si le damos al segundo nos mandará a la recuperación de contraseña, que lo que hace es generar una cadena de datos aleatoria y mediante un campo a rellenar de correo te lo mandará a tu correo. Si las dos cadenas de datos coinciden te dejara cambiar usuario y contraseña y volverás al inicio de sesión para que inicies con el usuario/contraseña nuevo.

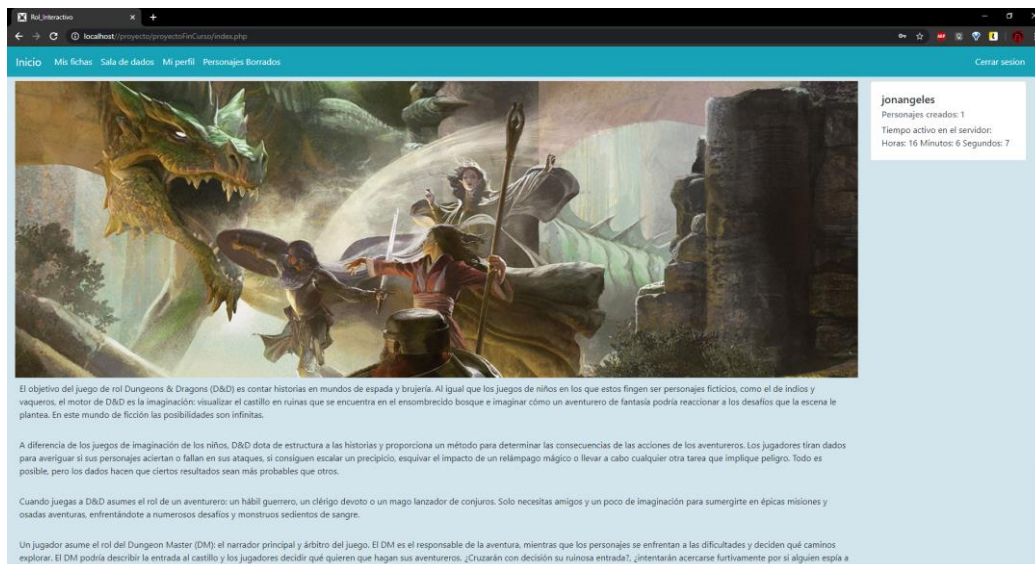


Ilustración 13: índice inicio sesión

Volvamos al índice, y esta vez con un usuario en este caso un administrador. En la parte derecha tenemos un pequeño cuadrado que nos muestra nuestro usuario, los personajes que hemos creado, así como, el tiempo activo en el servidor. Esta ventana se ira repitiendo en todos los

Proyecto: Rol_intectivo

apartados excepto cuando cerremos sesión. Los botones de registro e inicio sesión se quitan y a su vez aparece el de cerrar sesión.

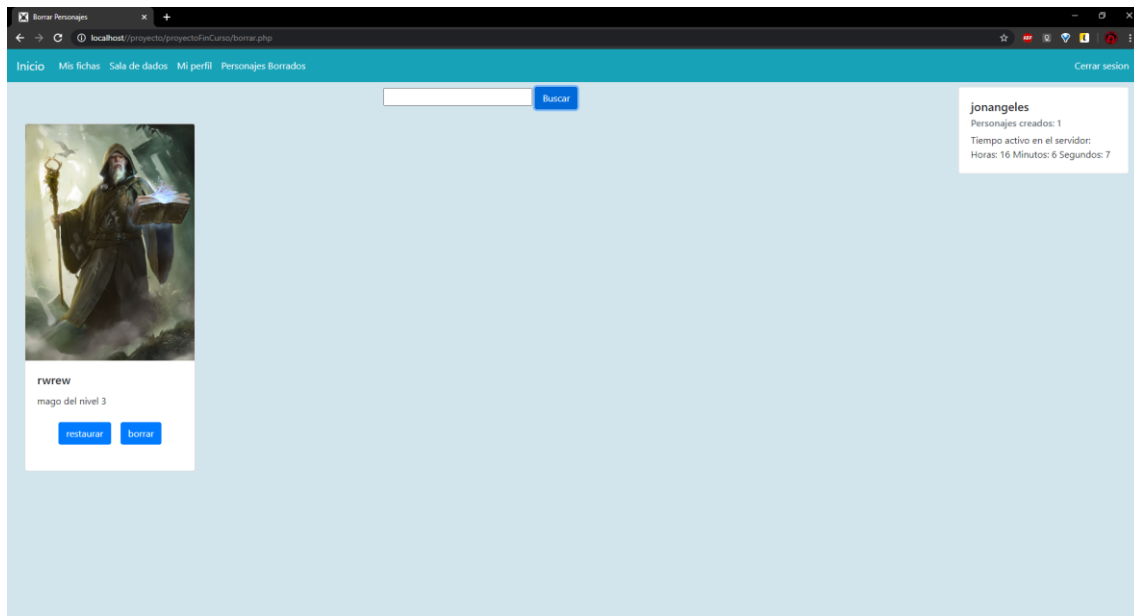


Ilustración 14: personajes borrados

Si clicamos a personajes borrados nos aparecerá un campo y un botón de buscar en el cual podremos buscar los personajes “borrados” de un usuario o podremos buscarlos todos para hacer limpieza. Si le damos al botón de borrar borraremos el personaje definitivamente y si le damos a restaurar cancelaremos el borrado del personaje.

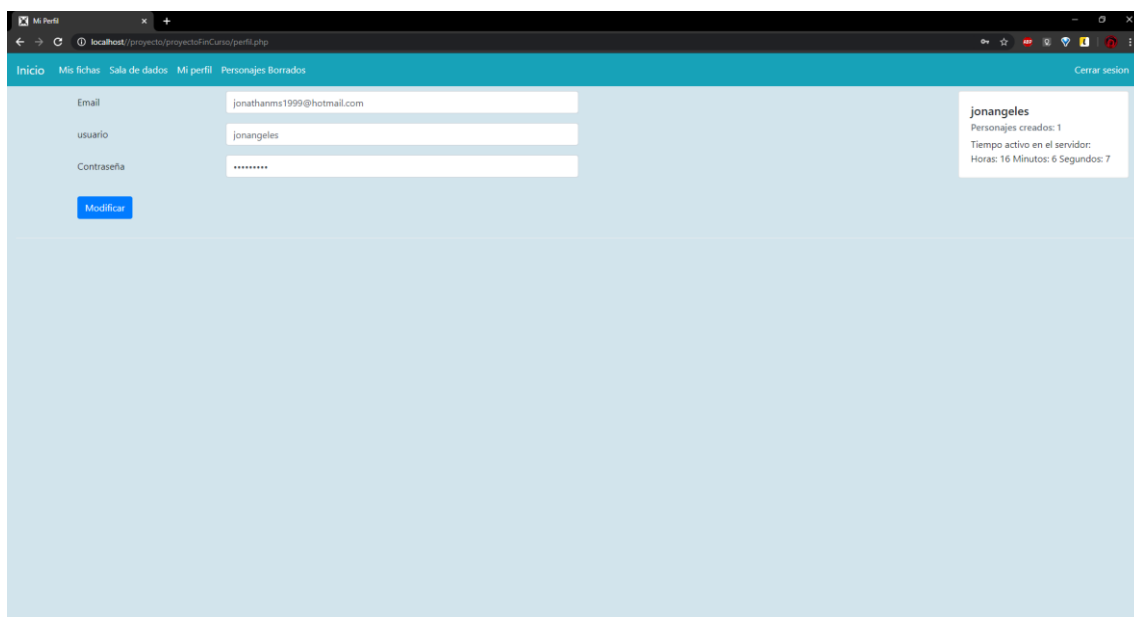


Ilustración 15: perfil

Proyecto: Rol_intectivo

Si clicamos en Mi perfil podremos modificarlo, cambiamos los campos que deseemos y le damos al botón de modificar.

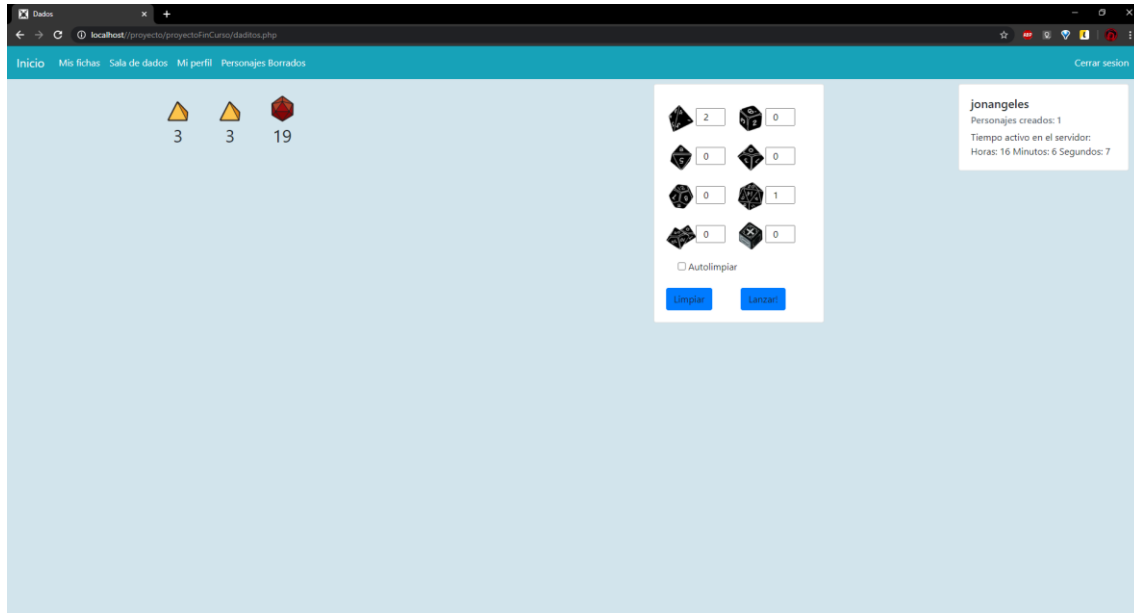


Ilustración 16: sala de dados

Si le damos a sala de dados nos iremos a esta página, donde, podremos tirar todos los tipos de dados que hay para jugar. Elegimos los dados en la parte derecha y le damos a lanzar. Los dados irán poniéndose unos detrás de otros, hasta que, le demos a limpiar o le demos a auto limpiar que limpiará en el momento que le demos a los dados.

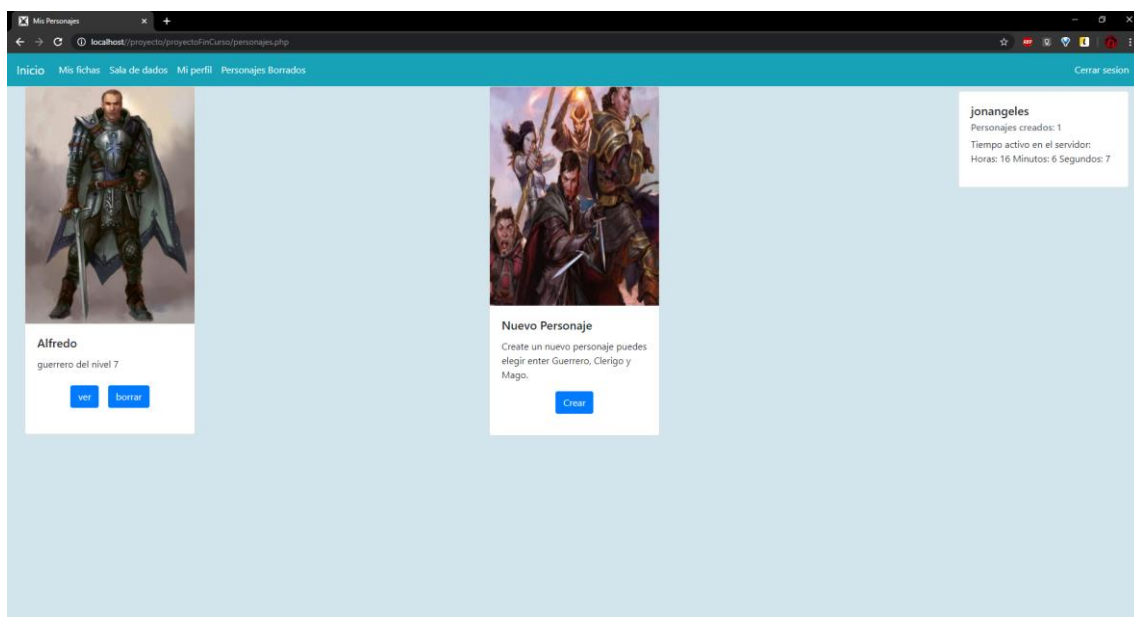


Ilustración 17: personajes

Proyecto: Rol_intelectativo

Este es tu espacio donde se guardan los personaje, aquí es donde estarán todos los personajes que puedes crear. En este caso hay 1 en cual puedes “borrarlo” y también puedes verlo. Y a la derecha para poder crear un nuevo personaje.

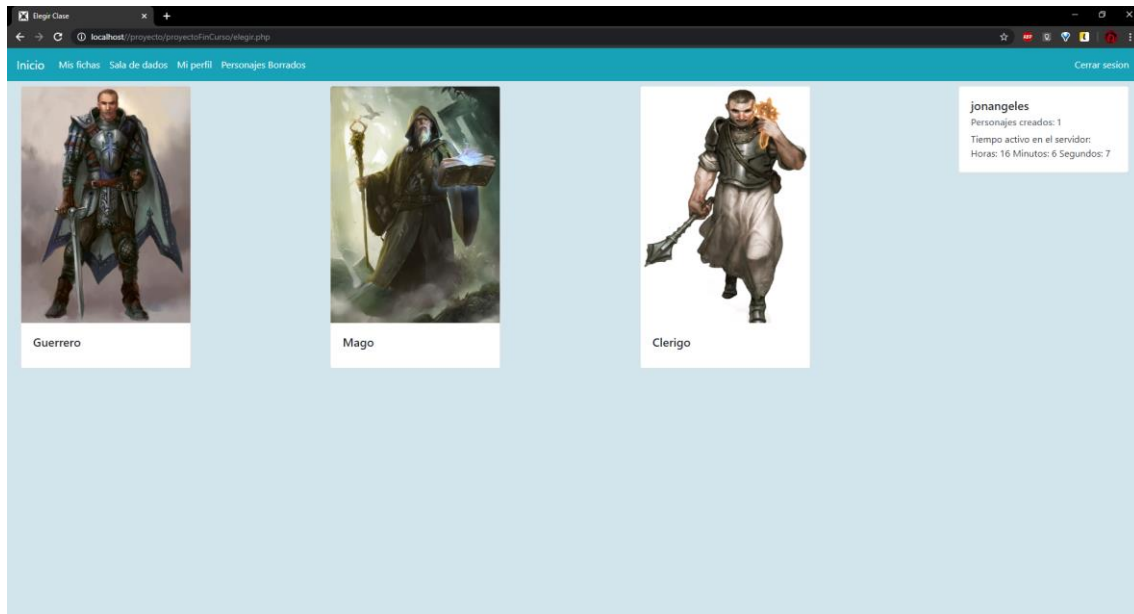


Ilustración 18: selección de personaje

Si le damos a crear nos aparecerán 3 posibles clases de personaje que podemos elegir. Si clicamos en cualquiera de ellos se desplegará una ventanita debajo que nos dirá una pequeña descripción de ellos y un botón para crear un personaje de esa clase.

Ilustración 19: creación de personaje

Este es el creador de personaje, conforme vamos rellenando los campos empezando por los datos de personaje y las características se irán rellenando todos los campos que dependan de

Proyecto: Rol_intectivo

estos. En la parte derecha tenemos los datos de los cuales nos guiaremos, en experiencia esta con cuanta experiencia suben de nivel, en las armas todas las armas etc. También al lado de datos de personaje, características, etc., tenemos un icono de información. Este cuando le pulsemos desplegara una ventana la cual te explica un poco de que va cada parte de la pagina, su función es guiarte un poco para crear el personaje,

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/proyecto/proyectoInCurso/modificar.php?id=44`. The page is titled 'Ver Personaje' and has a navigation bar with links: 'Inicio', 'Mis fichas', 'Sala de dados', 'Mi perfil', 'Personajes Borrados', and a 'Cerrar sesión' button. The main content area is titled 'Datos del Personaje' and includes a 'Modificar' button. The character's name is 'Alfredo', the player is 'jonangeles', the class is 'guerrero', the level is 7, and the experience is 21000. The character's race is blank, age is 0, and sex is blank. The 'Características' section shows various stats: Fuerza (12), Destreza (24), Constitución (18), Inteligencia (18), Sabiduría (18), Carisma (18), Fortaleza (8), Reflejos (9), and Voluntad (6). The 'Armas' section shows 'alabarda' with a damage of 0 and a critical hit multiplier of x3. The 'Proteccion' section shows 'armadura' with a value of 1 and 'escudo' with a value of 0. The 'Habilidades' section shows 'diplomacia(car)' with a value of 4, 'engañar(car)' with a value of 4, and 'escondese(des)' with a value of 7. The 'Dotes' section shows a value of 7. The 'Descripción' section is empty. The right sidebar shows the character's name 'jonangeles', the number of characters created (1), the time active on the server (16 Minutos 6 Segundos 7), and a list of categories: 'Experiencia', 'Armas', 'Protecciones', 'Pertenencias', 'Dotes', and 'Idiomas'.

Ilustración 20: modificar personaje

Una vez creado el personaje si hemos puesto la clase y el nombre de personaje, nos dejara crear el personaje aunque sea en blanco para modificarlo después. Una vez creado nos vamos a mis fichas y en el personaje a ver. Veremos como esta todo autocompletado según lo que hayamos puesto en el creador. En esta página también podemos modificar todo a nuestro antojo para subir de nivel, poner nuevas armas, mejorar el equipamiento, subirnos las características, etc.

Si cerramos la sesión nos llevara al índice pero como no estamos iniciados pues la parte de la derecha no aparecerá y también se guardara el tiempo que hemos estado conectado al servidor a la tabla de usuario para hacer los cálculos del tiempo.

6. LÓGICA/CODIFICACIÓN

Aspectos Importantes:

Uno de los aspectos más importantes es el modo de envío del correo.

```
$asunto= 'Recuperacion de contraseña';
$mensaje="Código de recuperación: ".$_REQUEST['codigo'];

$mail = new PHPMailer(true);                                // Passing `true` enables exceptions
try {
    //Server settings
    $mail->SMTPDebug = 0;                                    // Enable verbose debug output
    $mail->isSMTP();                                          // Set mailer to use SMTP
    $mail->Host = 'smtp.gmail.com';                          // Specify main and backup SMTP servers
    $mail->SMTPAuth = true;                                  // Enable SMTP authentication
    $mail->Username = 'jonangeles1@gmail.com';              // SMTP username
    $mail->Password = 'Contraseña';                        // SMTP password
    $mail->SMTPSecure = 'tls';                              // Enable TLS encryption, `ssl` also accepted
    $mail->Port = 587;                                       // TCP port to connect to
    $mail->SMTPOptions = array(
        'ssl' => array(
            'verify_peer' => false,
            'verify_peer_name' => false,
            'allow_self_signed' => true
        )
    );
    //Recipients
    $mail->setFrom('jonangeles1@gmail.com', 'jonangeles');
    $mail->addAddress($destino); // Add a recipient

    //Content
    $mail->isHTML(true);                                    // Set email format to HTML
    $mail->Subject = $asunto;
    $mail->Body = $mensaje;

    $mail->send();
} catch (Exception $e) {
    echo 'No me pudo mandar por un error.';
    echo 'Mailer Error: ' . $mail->ErrorInfo;
}
```

Ilustración 21: principales procesos phpMailer

Para hacer que funcione en el correo tienes que permitir el acceso a programas de tercero a tu correo para smtp pueda acceder a tu correo y enviarlo. El código lo enviar mediante un mathRandom dentro de un for que da 5 vueltas y ve si es el mismo que el que se ha puesto en el campo de texto, si es igual te deja cambiar los datos y si no es igual te dará un error diciendo que el código no coincide.

Otro aspecto importante es la ventana de información del usuario que te dice cuanto tiempo llevas en el servidor y los personajes que llevas creados.

Proyecto: Rol_intectivo

```
if (isset($_SESSION['id'])) {  
    $array_de_productos = Base::usuario($_SESSION['id']);  
    foreach ($array_de_productos as $a) {  
        $nombre=$a->getUsuario();  
        $time = $a->getTiempo();  
    }  
    $contador = Base::contador($_SESSION['id']);  
    <div class="card" style="width: 18rem;">  
    <div class="card-body">  
        <h5 class="card-title"><?php echo($nombre) ?></h5>  
        <h6 class="card-subtitle mb-2 text-muted">Personajes creados: <?php echo($contador[0]) ?></h6>  
        <p class="card-text">Tiempo activo en el servidor: <?php echo("horas: ".floor($time/3600)); echo(" Minutos: ".floor(($time/60)%60)); echo(" Segundos: ".$time%60);?></p>  
    </div>  
    </div>  
    <?php  
    }  
    </div>  
</div>
```

Ilustración 22: información del usuario

Básicamente si existe un usuario hace un select del nombre y el tiempo del usuario, y también hace otro select de cuantos personajes tiene y los muestra.

```
session_start();  
require_once ('base.php');  
if (isset($_REQUEST['delete'])) {  
    if ($_REQUEST['delete']==true) {  
        $final = time();  
        $principio = $_SESSION['inicio'];  
        $tiempoRestante=$final-$principio;  
        $array_de_productos = Base::añadirTiempo($tiempoRestante,$_SESSION['id']);  
        session_destroy();  
        header('location: index.php');  
    }  
}
```

Ilustración 23: añadir tiempo/cerrar sesión

Y así es como se añade el tiempo dentro de la tabla usuario al usuario en concreto, luego se destruye la sesión.

Y dentro del apartado de crear lo que he hecho es básicamente un concatenación de ajaxs para poder mandar todos los datos por trozos, ya que cada cosa se guarda en una tabla diferente.

Proyecto: Rol_intectivo

```
136 function enviar() {
137     var insertarArmas = $("#armas .arma");
138     var insertarProteccion = $("#protecciones #proteccion");
139     var insertarPertenencias = $("#pertenencias .pertenencia");
140     var insertarDotes = $("#dotes .dote");
141     var insertarIdiomas = $("#idiomas .idioma");
142     var insertarHabilidades = $("#habil .rango");
143
144
145
146     var nombreUsu = $("#id").val();
147     var clase = $("#clase").val();
148     var nivel = $("#nivel").val();
149     var nombre = $("#nombre").val();
150     var raza = $("#raza").val();
151     var edad = $("#edad").val();
152     var sexo = $("#sexo").val();
153     var exp = $("#experiencia").val();
154     var dinero = $("#dinero").val();
155     var descripcion = $("#descripcion").val();
156     var fuerza = $("#fuerza").val();
157     var destreza = $("#destreza").val();
158     var constitucion = $("#constitucion").val();
159     var inteligencia = $("#inteligencia").val();
160     var sabiduria = $("#sabiduria").val();
161     var carisma = $("#carisma").val();
162     var fortaleza = $("#fortaleza").val();
163     var reflejos = $("#reflejos").val();
164     var voluntad = $("#voluntad").val();
165     var pg = $("#pg").val();
166     var velocidad = $("#velocidad").val();
167     var at_base = $("#at_base").val();
168     var iniciativa = $("#iniciativa").val();
169     var ca = $("#ca").val();
170
171     $.ajax({
172         url: "ajax/datosfj.php?nombreusu="+nombreUsu+"&clase="+clase+"&nivel="+nivel+"&nombre="+nombre+"&raza="+raza+"&edad="+edad+"&sexo="+sexo+"&exp="+exp+"&dinero="+dinero+
173         "&descripcion="+descripcion+"&fuerza="+fuerza+"&destreza="+destreza+"&constitucion="+constitucion+"&inteligencia="+inteligencia+"&sabiduria="+sabiduria+"&carisma="+carisma+
174         "&fortaleza="+fortaleza+"&reflejos="+reflejos+"&voluntad="+voluntad+"&pg="+pg+"&velocidad="+velocidad+"&at_base="+at_base+"&iniciativa="+iniciativa+"&ca="+ca,
175         dataType: 'json',
176         success: function(respuesta) {
177             if (respuesta['info'] === true) {
178                 $.ajax({
179                     url: "ajax/seleccionarPersonajes.php?id_usuario="+usuario+"&nombre="+nombrePj,
180                     dataType: 'json',
181                     success: function(respuesta) {
182                         for (const a in respuesta) {
183                             id_ficha.push(respuesta[a]);
184                         }
185                     }
186                 )
187             }
188             for (let i = 1; i <= insertarArmas.length; i++) {
189                 console.log($("#arma"+i).val());
190                 for (let j = 0; j < arrayArmas.length; j++) {
191                     if ($("#arma"+i).val() === arrayArmas[j]['nombre']) {
192                         id_arma = arrayArmas[j]['id'];
193                         var municon = $("#municon"+i).val();
194                     }
195                 }
196                 $.ajax({
197                     url: "ajax/insertarArmas.php?id_persona="+id_ficha[0]['id']+"&id_arma="+id_arma+"&municon="+municon,
198                     dataType: 'json',
199                     success: function(respuesta) {
200                     },
201                     error: function() {
202                         console.log("No se ha podido obtener la información");
203                     }
204                 });
205             }
206         }
207     });
208 }
```

Ilustración 24: envio_1

```
215     for (let i = 1; i <= insertarProteccion.length; i++) {
216         console.log(arrayProtecciones);
217         for (let j = 0; j < arrayProtecciones.length; j++) {
218             if ($("#proteccion"+i).val() === arrayProtecciones[j]['nombre']) {
219                 id_armadura = arrayProtecciones[j]['id'];
220                 console.log(arrayProtecciones[0]['id']);
221             }
222         }
223         $.ajax({
224             url: "ajax/insertarProtecciones.php?id_persona="+id_ficha[0]['id']+"&id_proteccion="+id_armadura,
225             dataType: 'json',
226             success: function(respuesta) {
227             },
228             error: function() {
229                 console.log("No se ha podido obtener la información");
230             }
231         });
232     }
233     }
234     }
235     }
236     for (let i = 1; i <= insertarPertenencias.length; i++) {
237         console.log($("#pertenencia"+i).val());
238         for (let j = 0; j < arrayPertenencias.length; j++) {
239             if ($("#pertenencia"+i).val() === arrayPertenencias[j]['nombre']) {
240                 id_Pertenencia = arrayPertenencias[j]['id'];
241                 var cantidad = $("#cantidad"+i).val();
242             }
243         }
244         $.ajax({
245             url: "ajax/insertarPertenencias.php?id_persona="+id_ficha[0]['id']+"&id_Pertenencia="+id_Pertenencia+"&cantidad="+cantidad,
246             dataType: 'json',
247             success: function(respuesta) {
248             },
249             error: function() {
250                 console.log("No se ha podido obtener la información");
251             }
252         });
253     }
254     }
255     }
256     }
257     for (let i = 1; i <= insertarDotes.length; i++) {
258         console.log($("#dote"+i).val());
259         for (let j = 0; j < arrayDotes.length; j++) {
260             if ($("#dote"+i).val() === arrayDotes[j]['nombre']) {
261                 id_dote = arrayDotes[j]['id'];
262                 console.log(arrayDotes[0]['id']);
263             }
264         }
265         $.ajax({
266             url: "ajax/insertarDotes.php?id_persona="+id_ficha[0]['id']+"&id_dote="+id_dote,
267             dataType: 'json',
268             success: function(respuesta) {
269             },
270             error: function() {
271                 console.log("No se ha podido obtener la información");
272             }
273         });
274     }
275     }
276     }
277     }
278     }
279     }
```

Ilustración 25: envio_2

Proyecto: Rol_intectivo

```
300     for (let i = 0; i < insertarHabilidades.length; i++) {
301         for (let j = 0; j < arrayHabilidades.length; j++) {
302             if ($("#habilidad"+i).html()==arrayHabilidades[j]['nombre']) {
303                 id_habilidad=arrayHabilidades[j]['id'];
304                 var rango=$("#rango"+i).val();
305             $.ajax({
306                 url: "ajax/insertarHabilidades.php?id_personaje="+id_ficha[0]['id']+"&id_habilidad="+id_habilidad+"&rango="+rango,
307                 dataType: 'json',
308                 success: function(respuesta) {
309                     },
310                 error: function() {
311                     console.log("No se ha podido obtener la información");
312                 });
313             }
314         }
315     }
316 }
317 }
318 },
319 error: function() {
320     console.log("No se ha podido obtener la información");
321 });
322     alert("Se ha creado el personaje");
323     setTimeout('window.location.replace("index.php")',1000);
324 }else{
325     alert("No se pudo crear el personaje, revisa los campos y vuelve a intentarlo");
326 }
327 }
328 },
329 error: function() {
330     console.log("No se ha podido obtener la información");
331 });
332 }
333 }
```

Ilustración 26: envio_3

Recojo los datos que me interesan para poder mostrarlos en el apartado de crear/modificar y los voy mandando al php mediante Ajax, y con el php hago los select y añado los datos mediante PDO.

Proyecto: Rol_intectivo

Sistemas de carpetas:

























equipo > SSD (D:) > xampp > htdocs > proyecto > proyectoFinCurso				
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
 ajax	02/06/2020 12:51	Carpeta de archivos		
 base_de_datos	11/05/2020 13:40	Carpeta de archivos		
 bootstrap-4.4.1-dist	11/05/2020 12:27	Carpeta de archivos		
 documentacion	03/06/2020 15:07	Carpeta de archivos		
 estilos	11/05/2020 12:27	Carpeta de archivos		
 fontawesome-free-5.12.1-web	11/05/2020 12:27	Carpeta de archivos		
 images	02/06/2020 15:33	Carpeta de archivos		
 otros	01/06/2020 18:23	Carpeta de archivos		
 PHPMailer	13/05/2020 14:40	Carpeta de archivos		
 sounds	02/06/2020 12:28	Carpeta de archivos		
 base.php	02/06/2020 12:53	Archivo PHP	37 KB	
 borrar.php	02/06/2020 19:20	Archivo PHP	10 KB	
 cambiarContraseña.php	02/06/2020 15:38	Archivo PHP	5 KB	
 crear.php	03/06/2020 15:37	Archivo PHP	52 KB	
 daditos.php	02/06/2020 15:40	Archivo PHP	12 KB	
 elegir.php	03/06/2020 15:38	Archivo PHP	11 KB	
 index.php	03/06/2020 15:27	Archivo PHP	10 KB	
 inicio_sesion.php	02/06/2020 15:39	Archivo PHP	5 KB	
 modificar.php	03/06/2020 15:38	Archivo PHP	60 KB	
 olvido.php	03/06/2020 15:20	Archivo PHP	8 KB	
 perfil.php	03/06/2020 15:38	Archivo PHP	9 KB	
 personajes.php	03/06/2020 15:38	Archivo PHP	9 KB	
 registro.php	02/06/2020 15:38	Archivo PHP	4 KB	
 valido.php	02/06/2020 15:38	Archivo PHP	4 KB	

Ilustración 27: sistema de carpetas

Este es el sistema de carpetas. Todas las páginas web (excepto base) están aquí, en el inicio. En la carpeta Ajax están todos los archivos necesarios para hacer el intercambio de datos entre JavaScript y PHP. En base_de_datos está la base de datos. El archivo de base.php es el archivo donde está escrito todas las sentencias sql mediante php (PDO). En la carpeta images están todas las imágenes necesarias para las páginas web junto con la de sounds que están los sonidos. Y en las carpeta de otros están todos los archivos necesarios para php (PDO). Las demás carpetas son necesarias para que funcione bootstrap, jquery, y algunos de los caracteres de fontawesome.

7. CONCLUSIONES Y ASPECTOS A MEJORAR

Conclusiones:

Con JavaScript y con php uniéndolo con Ajax, hacen que trabajen en armonía y dota a tu página web de un sinfín de utilidades. El proyecto en si la dificultad que tiene es poder guardar todos los datos sin que haya fallas en el proceso y también hacer que mientras vayas completando campos y datos se vayan autocompletando otros. La parte de diseño creo que tiene un diseño acertado ya que no cansa y no es extravagante. Y he podido agregar funcionalidades que no hemos dado como por ejemplo el phpMailer o los funciones de jquery effect.

Aspectos a mejorar:

El contador de tiempo tendría que ser segundo a segundo y no ser cada vez que cierras sesión. Y la sala de dados debería estar hecho con long polling pero cuando lo empecé ha hacer con esta tecnología no veía que fuera a salir del todo bien y no me convencía asique decidí hacerlo solo para cada persona. Por ultimo el ultimo aspecto a mejorar seria hacer el diseño de las paginas web responsive para que funcionen en todas las resoluciones posibles para las pantallas.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración 1: icono del servidor	0
Ilustración 2: ejemplo de un libro de rol	2
Ilustración 3: Modelo de Entidad/Relación	6
Ilustración 4: sentencia DDL_1	7
Ilustración 5: sentencia DDL_2	7
Ilustración 6: carga de datos DML_1	8
Ilustración 7: carga de datos DML_2	8
Ilustración 8: carga de datos DML_3	9
Ilustración 9: carga de datos DML_4	10
Ilustración 10: índex sin iniciar sesión	11
Ilustración 11: registro	11
Ilustración 12: inicio de sesión	12
Ilustración 13: índex inicio sesión	12
Ilustración 14: personajes borrados	13
Ilustración 15: perfil	13
Ilustración 16: sala de dados	14
Ilustración 17: personajes	14
Ilustración 18: selección de personaje	15
Ilustración 19: creación de personaje	15
Ilustración 20: modificar personaje	16
Ilustración 21: principales procesos phpMailer	17
Ilustración 22: información del usuario	18
Ilustración 23: añadir tiempo/cerrar sesión	18
Ilustración 24: envío_1	19
Ilustración 25: envío_2	19
Ilustración 26: envío_3	20
Ilustración 27: sistema de carpetas	21

9. ANEXOS

PHPMailer:

<https://desarrolloweb.com/articulos/phpmailer.html>

Información de D&D:

http://www.edgeent.com/libros/coleccion/dungeons_dragons

Jquery effect:

https://www.w3schools.com/jquery/jquery_animate.asp

bootstrap:

<https://getbootstrap.com/docs/4.4/components/alerts/>

fontAwesome:

<https://fontawesome.com/icons?d=gallery>