



AKINATOR DC

Pau Soldevilla, Lucía Abellán

INDEX

01

ARQUITECTURA DEL
PROJECTE

02

ESTRUCTURA CARPETES

03

LÒGICA

04

ORGANITZACIÓ

05

REPTES

06

RESULTATS



ARQUITECTURA DEL PROJECTE



PHP + POO

Llenguatge principal del projecte, organitzat en classes i objectes per una millor comprensió del codi.



MYSQL

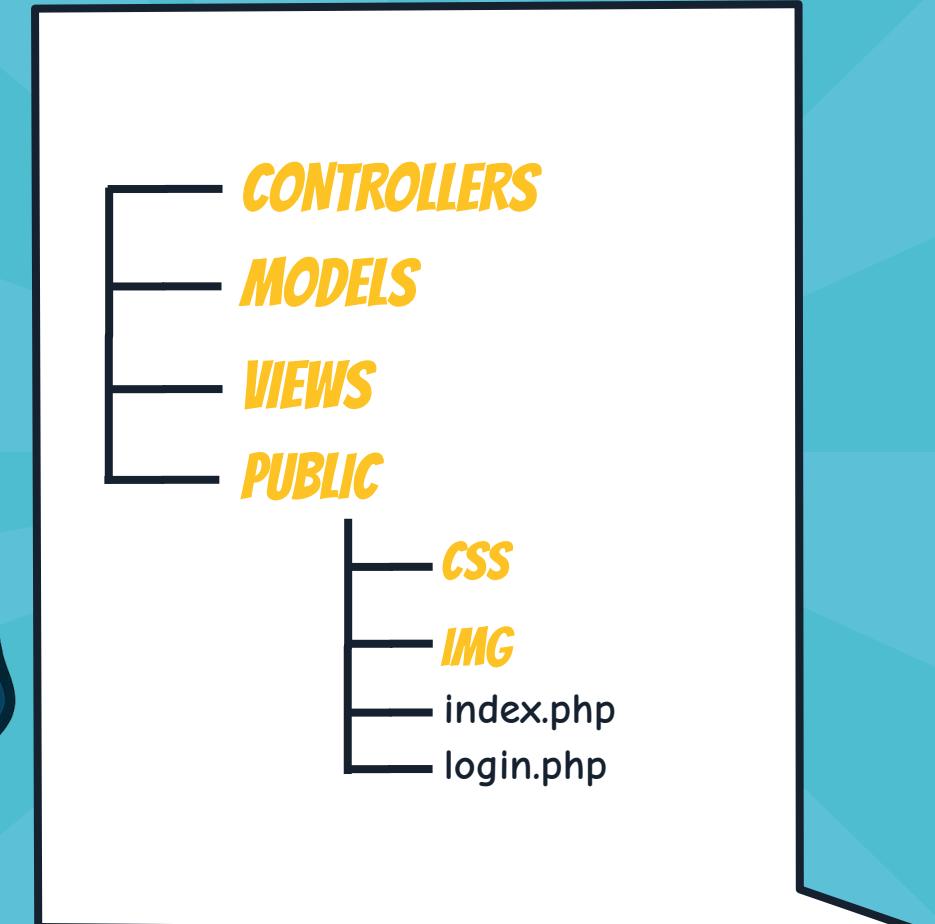
Base de dades en PHPMyAdmin. Aquí es guarda tota la informació dels personatges, usuaris ...



HTML + CSS

Interfície web realitzada amb HTML Y CSS.

ESTRUCTURA CARPETES



LÒGICA

Generació pregunta aleatòria

Del array de preguntes disponibles se selecciona una aleatòria. Aquesta és la que es mostrerà a l'usuari.

Registre de la resposta i columna associada:

Es guarda la resposta de l'usuari, i s'identifica la columna corresponent en la taula de personatges que equival a la pregunta.

Consulta SQL

S'executa una query que s'encarrega de filtrar els personatges segons totes les preguntes i respostes que s'han fet a l'usuari.

LÒGICA

Tornar a fer el procés

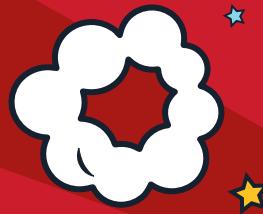
Es genera una altra pregunta i es fa el mateix procés anterior

Resultat final

Quan queda un únic personatge es mostra a l'usuari

Fi del joc

S'executa una query que s'encarrega de filtrar els personatges segons totes les preguntes i respostes que s'han fet a l'usuari.



ORGANITZACIÓ

FLUXE

Dissenyar el flux de funcionament que volíem que seguís la nostra aplicació, establint els passos principals i com l'usuari interactuaria amb el sistema.

Programar + modularitat

Vam començar a desenvolupar l'aplicació de forma modular, seguint l'esquema del flux definit. Al mateix temps, vam implementar el front-end per anar comprovant que tot funcionés correctament.

Proves

Un cop el programa és funcional, ens centrem a millorar l'experiència de l'usuari, ajustant el comportament de l'aplicació i corregint la navegació mentre el jugador està en partida.

REPTES

01

Entendre les
classes amb PHP

02

Pas de les dades
entre els fitxers

03

Implementar el
filtrat amb base de
dades

04

Modulació
del codi

RESULTATS

Menu

- Nova partida
- Històrial
- Biblioteca

AKINATOR DC

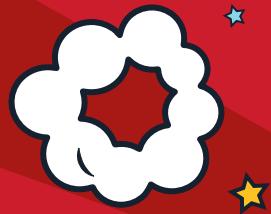
Iniciar sessió

PENSA EN UN PERSONATGE!

I jo intentaré endevinar-lo amb preguntes de sí/no!

COMENÇAR PARTIDA

Akinator - Lucia Abellán i Pau Soldevilla ©



CONCLUSIONS

Vam començar amb coneixements bàsics de PHP, però aquest projecte ens ha permès aprendre a organitzar el còdi, modulararlo amb POO i connectar amb la base de dades.



AKINATOR DC

Pau Soldevilla, Lucía Abellán