



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



CONTROLLERS
MODELS
VIEWS
PUBLIC

CSS
IMG
index.php
login.php

LÒGICA

Generació pregunta aleatòria

Del array de preguntes disponibles se selecciona una aleatòria. Aquesta és la que es mostrarà 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





CONCLUSIONS

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



AKINATOR DC

Pau Soldevilla, Lucía Abellán