**DATOS BUSCAMINAS**

**BUCLE WHILE CONEXION.PHP**

La función registroJugador se utiliza para insertar un nuevo registro en la tabla de jugadores de la base de datos. En este caso, no es necesario utilizar el bucle while que crea un objeto Jugador a partir de los datos obtenidos de la consulta. Esto se debe a que la función ya ha creado un objeto Jugador a partir de los datos proporcionados y lo ha utilizado para insertar una nueva fila en la tabla de jugadores.

**El bucle while se utiliza para obtener múltiples filas de una tabla de la base de datos y crear objetos Jugador a partir de ellas.** Por ejemplo, en la función listarJugadores, se utiliza el bucle while para obtener todas las filas de la tabla de jugadores y crear un objeto Jugador a partir de cada fila.

En resumen, el bucle while se utiliza cuando se necesitan obtener múltiples filas de una tabla de la base de datos y crear objetos a partir de ellas. En cambio, cuando se inserta un nuevo registro en la tabla, no es necesario utilizar el bucle while, ya que se está creando un nuevo objeto Jugador a partir de los datos proporcionados y no se necesita obtener información adicional de la base de datos.

La variable $data se utiliza para almacenar los datos recibidos en la solicitud HTTP, mientras que la variable $args se utiliza para almacenar los segmentos de la URL.

**## REQUISITOS DE LA APLICACIÓN**

- La aplicación debe permitir a los usuarios registrarse y autenticarse.

- La aplicación debe permitir a los administradores gestionar los usuarios (altas, bajas, modificaciones, activaciones y accesos).

- La aplicación debe permitir a los jugadores crear partidas personalizadas o estándar.

- La aplicación debe permitir a los jugadores jugar indicando qué casilla quieren destapar y recibir información sobre el resultado de la jugada.

- La aplicación debe permitir a los jugadores solicitar un cambio de contraseña proporcionando su email.

- La aplicación debe permitir a los jugadores solicitar el ranking de jugadores.

## Casos de uso

### Caso de uso: Registro de usuario

El usuario accede a la página de registro y proporciona su nombre de usuario, email y contraseña. La aplicación verifica que el email no esté registrado previamente y que la contraseña cumpla con los requisitos de seguridad. Si los datos son válidos, la aplicación crea un nuevo usuario en la base de datos y redirige al usuario a la página de inicio de sesión.

### Caso de uso: Autenticación de usuario

El usuario accede a la página de inicio de sesión y proporciona su email y contraseña. La aplicación verifica que el email y la contraseña sean válidos y crea una sesión para el usuario. Si los datos son inválidos, la aplicación muestra un mensaje de error.

### Caso de uso: Gestión de usuarios

El administrador accede a la página de gestión de usuarios y puede realizar las siguientes acciones:

- Listar los usuarios registrados.

- Buscar un usuario concreto por email o nombre de usuario.

- Registrar un nuevo usuario proporcionando su nombre de usuario, email y contraseña.

- Modificar los datos de un usuario existente.

- Eliminar un usuario existente.

- Cambiar la contraseña de un usuario existente.

### Caso de uso: Creación de partida

El jugador accede a la página de creación de partida y puede seleccionar las siguientes opciones:

- Tamaño del tablero.

- Número de minas.

Si el jugador no selecciona ninguna opción, se utilizarán los valores predefinidos. La aplicación crea una nueva partida en la base de datos y redirige al jugador a la página de juego.

### Caso de uso: Juego

El jugador accede a la página de juego y puede realizar las siguientes acciones:

- Seleccionar una casilla para destapar.

- Solicitar un cambio de contraseña proporcionando su email.

- Solicitar el ranking de jugadores.

La aplicación verifica que el jugador tenga una partida abierta y que la casilla seleccionada sea válida. Si la casilla seleccionada es una mina, la partida se considera perdida y se muestra un mensaje de fin de partida. Si todas las casillas no mina han sido destapadas, la partida se considera ganada y se muestra un mensaje de fin de partida.

### Caso de uso: Cambio de contraseña

El jugador accede a la página de cambio de contraseña y proporciona su email. La aplicación verifica que el email sea válido y envía un correo electrónico al jugador con un enlace para cambiar su contraseña.

### Caso de uso: Ranking de jugadores

El jugador accede a la página de ranking de jugadores y la aplicación muestra una lista de usuarios ordenada de mayor a menor de más ganadas a menos.