

## **Documentación – Tercera Entrega del Proyecto PlayCode**

En esta tercera entrega de **PlayCode** nos enfocamos en mejorar la interfaz de usuario, consolidar el sistema de puntajes y reorganizar el backend y la base de datos. Nuestro objetivo fue optimizar la experiencia del jugador, simplificar la administración de partidas y mantener el código limpio y consistente para futuras ampliaciones. Durante estos días creamos y reorganizamos varias vistas clave de la aplicación. Implementamos todas las vistas necesarias para el panel de administración, desarrollamos la vista de resumen de partida y la vista de perfil de usuario, y eliminamos la antigua página de juego para simplificar la navegación. También añadimos la funcionalidad de cambio de idioma, permitiendo alternar entre inglés y español.

Revisamos e implementamos el sistema de puntajes para que los puntos se sumen correctamente y se reflejen en tiempo real en el resumen de partida, en los perfiles de usuario y en el ranking global. Reorganizamos los archivos JavaScript para mantener el código ordenado y eficiente, asegurándonos de que el trackeo de puntajes funcione de manera correcta y clara. En el backend creamos nuevos modelos y controladores para soportar las nuevas vistas y funcionalidades de administración, y simplificamos la base de datos dejando solo las tablas esenciales. Algunos contenidos, como los cómics, fueron subidos en español por error cuando la intención era que fueran en inglés.

Nuestro flujo de trabajo con Git se mantuvo sencillo, ya que solo uno de nosotros trabaja en esta materia. Inicializamos el repositorio y trabajamos principalmente en la rama develop, registrando los cambios con `git add .` y `git commit`. Reconocemos que algunos commits tuvieron descuidos y están en español. Luego pusheamos los cambios al repositorio remoto y realizamos merges hacia la rama develop antes de integrarlos a master, consolidando todas las modificaciones de manera controlada.

Para levantar la aplicación en nuestro entorno de desarrollo usamos `composer run dev`, lo que nos permitió compilar los assets de CSS y JavaScript. Luego iniciamos el servidor con `php artisan serve` y accedimos a la aplicación desde nuestro navegador en `http://localhost:8000`. De esta manera, todas las nuevas vistas, el sistema de puntajes, el panel de administración y las funcionalidades de trackeo quedaron funcionando correctamente y listas para ser probadas.

En cuanto a la navegación de la aplicación, mantenemos que solo los usuarios con rol admin puedan acceder al panel de administración. Los jugadores normales pueden participar en partidas, consultar su perfil y ver el ranking global. Reorganizamos la interfaz para ofrecer una experiencia más clara y coherente, separando la administración de la experiencia del jugador y permitiendo un seguimiento adecuado de las partidas y puntajes. La funcionalidad de cambio de

idioma asegura que la aplicación pueda ser utilizada tanto en inglés como en español, aunque algunos contenidos deben corregirse para mantener la traducción completa.

En resumen, esta tercera entrega consolidó la interfaz visual de la aplicación, implementó correctamente el sistema de puntajes, optimizó la organización de JavaScript, creó nuevas vistas para administración y perfil, simplificó la base de datos y mantuvo un flujo de trabajo claro y controlado con Git. Todos estos avances aseguran que nuestra aplicación sea más funcional, organizada y fácil de mantener para futuras mejoras, dejando todo listo para continuar con el desarrollo de PlayCode.