

## EXAMEN UD6-7

Los RA's que evaluaremos son:

RA6 - RA7

### TORNEO SAIYAN

En este examen, debes completar la lógica de un juego de "Piedra, Papel o Tijera" con temática de **Dragon Ball**.

Se te proporciona el código completo de la interfaz, los estilos CSS y las peticiones a la base de datos a través de PHP. Tu tarea es programar el archivo script.js para que el juego funcione correctamente.

Debes implementar las siguientes funcionalidades:

#### Parte 1: Cargar personajes desde la base de datos (1 punto)

- Hacer una **petición AJAX** a `php/get_personajes.php` para obtener los personajes.
- **Llenar el select de planetas** con los planetas de los personajes.

#### Parte 2: Filtrar personajes por planeta (1 punto)

- Cuando el usuario seleccione un planeta, **mostrar solo los personajes de ese planeta** en el select de personajes.
- **Habilitar** la selección de personaje.

#### Parte 3: Asignar un oponente aleatorio (1 punto)

- Una vez seleccionado el personaje, **elegir un oponente aleatorio** del listado de personajes.
- Mostrar el **nombre e imagen** del personaje del jugador y del oponente.

#### Parte 4: Implementar la lógica de Piedra, Papel o Tijera (2 puntos)

- Detectar la **elección del jugador** (piedra, papel, tijera).
- Generar la **elección aleatoria de la máquina**.
- **Determinar el ganador** de la ronda según las reglas del juego.
- **Actualizar el marcador** en pantalla.

#### Parte 5: Finalizar el combate y guardar el resultado (2 puntos)

- Si un jugador gana **2 rondas**, guardar el combate en la base de datos (`php/guardar_combate.php`).
- **Mostrar un mensaje con SweetAlert** anunciando el ganador después de 2 segundos.
- **Deshabilitar los botones** al finalizar el combate.

#### Parte 6: Cargar el historial de combates (1,5 puntos)

- Hacer una petición **AXIOS** a `php/get_historial.php`.

- **Mostrar en la tabla** los combates anteriores con fecha y ganador.

#### Parte 7: Implementar la opción de Revancha (1 punto)

- Permitir que el usuario **haga una revancha con los mismos personajes**.
- Al hacer clic en "Revancha":
  - **Eliminar el combate** (php/eliminar\_combate.php).
  - Volver a **iniciar el combate** con los mismos personajes. Almacenarlo una vez finalizado con la nueva fecha y resultado (será un combate nuevo).

#### Parte 8: Efectos visuales (0,5 puntos extra)

Cuando la partida termina, el jugador que ha perdido se desvanece poco a poco antes de que aparezca la ventana emergente con el vencedor.

#### Parte 9: Documentación y código (0,5 puntos)

- El código está correctamente estructurado.
- El código está correctamente comentado.
- Comprobación de errores.

### Entrega del Examen

Debes entregar la misma estructura de archivos que se te ha proporcionado con el archivo script.js completo para la lógica del juego.

Renombra la carpeta del proyecto como: **tunombreapellido1** y comprímela en .zip.