

Convocatoria: Ordinaria

Ciclo: Desarrollo Aplicaciones Web

Módulo: Desarrollo Web en Entorno Servidor

JUEGO DEL AHORCADO

La aplicación base consiste en un proyecto PHP de *Apache Netbeans* que corresponde a la aplicación del juego del ahorcado que debe ser actualizada con las modificaciones descritas en este enunciado.

El juego del ahorcado consiste en descubrir una palabra secreta enviando una a una las letras que pensamos que componen dicha palabra. Cada fallo supone añadir una parte del dibujo del ahorcado. Si la figura del ahorcado se completa entonces el jugador pierde la partida. En esta implementación del juego no se usan tildes ni la letra ñ.

Antes de comenzar la prueba asegúrate de que has creado la base de datos *hangman_25_1* formada por una tabla *usuarios* que contiene dos filas (1, 'pepe', '123456', 'pepe@gmail.com') y (2, 'luis', '654321', luis@gmail.com') y una tabla *partidas* con registros de partidas jugadas por los usuarios anteriormente. Puedes encontrar el esquema de la base de datos en la carpeta *bd* del proyecto suministrado.



La prueba consiste en extender la funcionalidad del juego del ahorcado aportado como punto de partida. **Al final de la prueba se entregará un único proyecto con todos los cambios realizados.** Las modificaciones/extensiones a realizar son las siguientes:

1 Página de inicio de juego con partidas inacabadas (9,5 ptos)

Se trata de mejorar el inicio del juego para el jugador mostrándole un listado con sus partidas inacabadas. A partir de este listado el jugador podrá pinchar en cualquiera de ellas y retomar dicha partida con el fin de seguir jugándola.

La vista de las partidas inacabadas se visualiza justo después de que el jugador haya iniciado la sesión en el juego con sus credenciales correctamente o durante el juego pinchando en el logo del juego (*Ahorcado*) en la parte superior izquierda de la vista del juego.

Ahorcado

Nueva Partida

pepe

Partidas Inacabadas

Palabra Descubierta	Letras	NumErrores	Fecha Inicio
_ O _ I _ O _	AEIO	2	01 Jan 2025
_ _ _ _ _ A _	A	0	01 Jan 2025
_ S _ _ _ O _	SVBO	2	01 Jan 2025
D E S _ _ A D _ A S E	AENTSD	2	02 Jan 2025
R _ E R E _ E	AROUET	4	02 Jan 2025

Desde esta vista se podrá pinchar en alguno de los enlaces que muestran las palabras descubiertas a las que se ha llegado en esas partidas o en el enlace de la parte superior, *Nueva Partida*, que permite jugar con una nueva palabra.

La funcionalidad de mejora del inicio del juego se implementará siguiendo estas directrices:

- Modificar el script *index.php* para que cuando se realice un login correcto se redirija al navegador al script *juego.php* indicando la solicitud de una nueva acción *botoniniciojuego*.
- Extender el script *juego.php* para que procese la solicitud de la acción *botoniniciojuego*. Para llevar a cabo la acción, se recuperarán las partidas inacabadas del jugador en la base de datos y se invocará a la nueva vista *juegoinicio*, para mostrarlas al jugador como se indica en la imagen anterior. También se capturará cualquier excepción ocurrida en el acceso a la base de datos, escribiendo el mensaje de la excepción en el log de errores y redirigiendo al navegador para que solicite al juego una nueva partida.
- Crear una nueva vista *juegoinicio* para mostrar las partidas inacabadas. La columna de palabras descubiertas está formada por enlaces que muestran la palabra descubierta y solicitan al script *juego.php* la acción *botonjuegapartida* adjuntando el identificador de la partida con la que se quiere seguir jugando. En el caso de que no haya partidas inacabadas por ese jugador se indicará el mensaje: *No hay partidas inacabadas*.
- Extender el script *juego.php* para que procese la solicitud *botonjuegapartida*. Para llevar a cabo esta acción se recupera el objeto partida a partir de su identificador y se carga en la sesión PHP: Luego se invoca a la vista del juego para que se pueda seguir jugando la partida. También se capturará cualquier excepción ocurrida en el acceso a la base de datos, escribiendo el mensaje de la excepción en el log de errores y redirigiendo al navegador para que solicite al juego una nueva partida
- Extender la clase *PartidaDAO*, con dos métodos adicionales:
 - Método para recuperar las partidas inacabadas del jugador.

```
public function recuperaInacabadasPorIdUsuario(int $idUsuario): array
```

Utiliza la consulta SQL que recupera las partidas inacabadas del usuario:

```
select id, numErrores, palabraSecreta, palabraDescubierta, letras, maxNumErrores,  
UNIX_TIMESTAMP(inicio) as inicio, idUsuario from partidas where idUsuario =  
:idUsuario and fin is NULL;
```

Fíjate en la necesidad de convertir el valor del timestamp de la base de datos a un valor numérico que representa el *timestamp* de dicho momento para insertarlo en las propiedades de la partida *inicio* y *fin*.

- Método para recuperar los datos de una partida a partir de su identificador.

```
public function recuperaPorId(int $id): ?Partida
```

Utiliza la consulta SQL que recupera una partida por su identificador:

```
select id, numErrores, palabraSecreta, palabraDescubierta, letras, maxNumErrores,  
UNIX_TIMESTAMP(inicio) as inicio, UNIX_TIMESTAMP(fin) as fin, idUsuario from  
partidas where id = :id;
```

- Modificar la acción del logo del ahorcado para que si se pincha se envíe la acción *botoniniciojuego* al script *juego.php*.

Guía de evaluación

Es muy importante tener en cuenta que, para puntuar en las secciones descritas en la guía de evaluación, el código aportado deberá funcionar de acuerdo con lo especificado en el enunciado. No se valorará código que no implemente correctamente la funcionalidad requerida.

Página de inicio de juego con partidas inacabadas (9,5 pts)

Solicitud de acción *botoniniciojuego*

Código del script *index.php* solicita la acción *botoniniciojuego* al script *juego.php* cuando se produce el login correctamente.

Puntuación máxima: 0,5 pts

Proceso de acción *botoniniciojuego*

Código del script *juego.php* que procesa la acción *botoniniciojuego*.

Puntuación máxima: 2,5 pts

Creación de la vista *partidasinacabadas*

Construcción de la vista *partidasinacabadas* que muestra la lista de partidas inacabadas recuperadas de la base de datos. Cada fila de la tabla contiene los datos requeridos en el enunciado.

Puntuación máxima: 2,5 pts

Proceso de acción *botonjuegapartida*

Código del script *juego.php* que procesa la acción *botonjuegapartida*.

Puntuación máxima: 2 pts

Creación del método *recuperaInacabadasPorIdUsuario* en *PartidaDAO*

Implementación del método *recuperaInacabadasPorIdUsuario* de la clase *PartidaDAO* que devuelve un array de objetos *Partida* que corresponden a las partidas inacabadas del usuario. Se penalizará la nota si no se usan consultas preparadas con *PDO* y obtención de objetos con *FETCH_CLASS*.

Puntuación máxima: 1 pto

Creación del método *recuperaPorId* en *PartidaDAO*

Implementación del método *recuperaPorId* de la clase *PartidaDAO* que devuelve el objeto *Partida* que corresponde al identificador de la partida. Se penalizará la nota si no se usan consultas preparadas con *PDO* y obtención de objetos con *FETCH_CLASS*.

Puntuación máxima: 0,5 pts

Logo del juego del ahorcado

Asociar la solicitud de la acción de *botoniniciojuego* al logo del juego en la esquina superior izquierda.

Puntuación máxima: 0,5 pts