Construyendo una Brain Games App.

Primera parte.

**Requerimientos.**

Brain Games App for Juegos Mentales Online es una aplicación para el fomento del aprendizaje.

Con juegos mentales el cerebro es capaz de asimilar mejor los problemas del día a día potenciando su capacidad analítica y de aprendizaje.

En bGames app el usuario debe ser capaz de seleccionar una opción dada un juego mental, la cual de ser correcta le sumará puntos, en caso contrario le restará de los puntos que tenga acumulado.

Para poder hacer bGames app, es necesario un backend donde el administrador pueda registrar los juegos mentales.

El usuario debe estar registrado para poder acumular su puntaje, pero puede ver los diversos desafíos sin estar logueado.

La app puede funcionar tanto desde ala web como desde su cliente en app.

En el modo juego le van a salir al usuario de forma aleatoria uno de los desafíos que hayan sido creados.

**Casos de uso**

**Autenticación**

Registro \*\*\*

Acceso \*\*\*

Salida

Cambiar Contraseña

Editar Perfil

**Juego Mental**

Crear juego \*\*\*

Ver juegos creados \*\*

Editar juego

Eliminar un juego

Ver detalles del juego

**Jugar**

Jugar \*\*

Acumular/Reducir puntos \*\*

Ver puntos acumulados

**API**

Enviar juego mental aleatorio \*\*

**Dominio/Tablas**

**Categoría**

Nombre

Imagen

**Pregunta**

Cuestionante/Pregunta

Categoría

Imagen

**Respuesta**

Pregunta

Opción

¿Es la correcta?

--------------------------------------------

Bien, una vez tenemos el documento de requerimientos y tenemos los issue creados en github debemos proceder a trabajar en nuestro proyecto, primero trabajaremos todo dentro de el mismo y posteriormente vamos a implementar los diversos patrones de separación de código, igual como la implementación del patrón repositorio y más.

Vámonos primero con nuestros modelos, usamos los data anotations para indicar restricciones.

Siempre me gusta añadir la propiedad de navegación para ahorrarme peticiones a la base de datos. Pero recuerden que eso es una mala práctica,

Vamos a añadir nuestro modulo de seguridad.

Ahora es el momento de construir nuestro primer formulario.

Como lo que queremos mostrar en la vista no va a ser igual que lo que tenemos en nuestro modelo, usamos un viewmodel.