**Nombre del proyecto: “Juegos Crombie”**

**Duración:** 1 mes

**Frecuencia de trabajo:** 3 veces por semana, 4 horas por día

**Objetivo General del Proyecto:**

Diseñar e implementar una plataforma de juegos interactivos dinámicos y personalizables, que permitan a **Crombie** generar experiencias educativas y participativas en distintos tipos de eventos (corporativos, institucionales, educativos y sociales), con el fin de promover la interacción, fortalecer el vínculo con la marca y transmitir valores de forma entretenida, ofreciendo además la posibilidad de gestionar preguntas, niveles de dificultad y premios adaptados a cada contexto.

**Módulos del proyecto:**

**1. Gestión de Preguntas y Dificultades**

* **Registrar, editar y eliminar preguntas** en un archivo json.
* Clasificación de preguntas por **categorías y niveles de dificultad** (fácil, intermedio, difícil).
* Permitir agregar preguntas y categorias personalizadas para cada evento.
* Validación de duplicados y consistencia (para evitar repeticiones innecesarias).
* Cada categoría puede tener mucha preguntas. Cada pregunta tiene 4 opciones (1 correcta y 3 falsas) y además se puede elegir el nivel de dificultad de la pregunta.
* Cada categoría tiene dentro 3 niveles y cada nivel tiene dentro las preguntas con la respuestas.

**2. Gestión de Premios**

* Configuración de los **premios disponibles** (remeras, buzos, botellas, merchandising, etc.).
* Definir la **cantidad de preguntas correctas necesarias** para acceder a cada premio.
* Posibilidad de activar/desactivar premios según el evento.
* Registro de premios entregados para control del stock.
* Las fotos de los premios se pueden subir cuando se configura todo y se guardan en un drive, para que queden disponibles

**3. Motor de Juegos Interactivos**

* Control de turnos y cantidad de preguntas por participante.
* Integración con la gestión de preguntas y premios.
* Sistema de **selección aleatoria** al girar la ruleta. (proporción 1/10 para las categorías y 9/10 para perdiste o participas del sorteo)
* Seguimiento del **progreso del jugador** durante la partida (barra de progreso o indicadores de cuantas preguntas lleva contestadas)

**4. Interfaz de Usuario (Front-end)**

* Interfaz amigable para mostrar las preguntas y opciones de respuesta.
* Animaciones de juegos (ruleta girando, contador de progreso, etc.).
* Pantalla de **resultado final** (ganaste/perdiste) con diseño atractivo + imagen del premio (si ganó)
* Adaptación a distintos dispositivos (desktop, tablet, pantallas grandes para eventos).

**5. Panel de Configuración del Evento**

* Selección de la **cantidad de preguntas por turno**.
* Configuración del nivel de dificultad según el público.
* Administración de premios disponibles para el evento.
* Opción para cargar **preguntas temáticas** relacionadas con el evento.

**Dashboard de Control (para administradores de Crombie)**

* Permitir la gestión de preguntas y premios desde una interfaz gráfica.
* Posibilidad de **forzar reinicio de juego**, editar configuraciones y supervisar la experiencia en vivo.

**Stack sugerido:**

* **Front-end:**
  + React.js (interactividad y escalabilidad)
  + Material UI (para diseño atractivo y adaptable)
* **Back-end:**
  + Node.js con Express (manejo de rutas, lógica de premios, dificultad)

**PANTALLAS DEL JUEGO**

**HOME:**

* Boton de iniciar juego
* Boton de configuraciones / dashboard

**DASHBOARD/ CONFIGURACIONES**

* Boton de gestor de preguntas
* Boton de gestor de premios

**GESTOR DE PREGUNTAS**

* Categorías
* Opción para mostrar o no en la ruleta
* Si se selecciona una categoría te lleva a otra pantalla que te permite agregar / editar/ eliminar las preguntas, sus respuestas y su nivel de dificultad

**GESTOR DE PERMIOS**

* Se eligen los premios para ese evento
* Debe tener la opción de mostrar o no los premios
* Se pueden agregar/ editar/ eliminar los premios (incluyendo la foto, que si el premio ya esta cragado se guarda en un dirve)
* Se configura la cantidad de cada premio para ese evento
* Se configura la cantidad de preguntas a responder para ganar

**BOTON DE INICIAR JUEGO:**

* Redirige al selector de dificultad (FACIL, MEDIO Y DIFICIL)
* Una vez se selecciona la dificultad se muestra una pantalla con un input para colocar nombre, apellido y mail

**PANTALLA MAIL:**

* Debe permitir ingresar nombre, apeellido, mail y un acepto recibir cosas
* Esos datos se guardan automaticamnente en unGoogle Sheets
* Una vez completados se presiona el botón y se muestra la ruleta

**RULETA:**

* Muestra la ruleta (con las 3 categoriaas seleccionas + perdiste + participas del sorteo)
* Para ganar el premio se deben contestar correctamente el numero de preguntas establecidas en GESTOR DE PREMIOS
* Si gana se le muestra un GANASTE y la imagen del premio que ganó. Se redirige a la pantalla del ingreso de mail
* Si contesta alguna mal, pierde. Se muestra la pantalla PERDISTE y se redirige a la pantalla de ingreso del mail.