

Documentació Tècnica i Especificació Funcional d'Alt Nivell

PROJECTE: 'Who is Who'

Redis



Andy Moreno
Arnau Herrera
Amadeu Palacios
David Quintanilla

ÍNDEX

Documentació Tècnica i Especificació Funcional d'Alt Nivell.....	0
PROJECTE: 'Who is Who'.....	0
Introducció.....	2
Tecnologies.....	2
Frontend.....	2
backend.....	2
Redis.....	2
Funcionament app.....	2

Disseny.

Introducció

El joc comença amb dos jugadors connectats a una sala on es carrega un tauler escollit, que pot ser amb cartes totalment personalitzades amb imatges i atributs propis. L'aplicació assigna un personatge secret a cadascun.

Els jugadors s'alternen els torns, on el jugador actiu formula una pregunta que només pot ser contestada amb un "Sí" o un "No" (basada en els atributs del tauler, per exemple: "Té barba?"). El jugador oponent respon, i aquesta resposta es transmet immediatament (en temps real) o es desa per al pròxim accés (mode asíncron).

Després de rebre la resposta, el jugador actiu fa clic a la seva pròpia graella per eliminar (voltejar) totes les cartes que no compleixen la condició. La partida continua amb l'alternança de torns fins que un dels jugadors creu saber qui és el personatge secret de l'oponent i fa la seva "aposta final".

Si encerta, guanya la partida; si falla, perd automàticament.

Tecnologies

- Frontend
- Backend

Redis

Funcionament app

Frontend:

- **React** → per fer la interfície del joc.
- **Socket.IO (client)** → per comunicar-se en temps real amb el servidor (moviments, preguntes, respostes).

Backend:











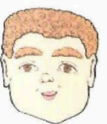













- **Node.js + Express** → servidor web i punt central de comunicació.
- **Socket.IO (server)** → gestiona la comunicació bidireccional entre jugadors.
- **Redis** → per emmagatzemar l'estat de cada partida, jugadors, preguntes i respostes.

Opcional (si vols anar més enllà):

- **Docker** → per desplegar fàcilment Redis i el backend.

Desenvolupar una app web que simuli el joc de who is who.

- frontend amb react.
- Utilitzarem una bd basada en redis, hostejada en un docker.

							
André	Philippe	Jean-Louis	François	Robert	Carole	Mélanie	Fabien
							
Patricia	Baptiste	Sébastien	Olivier	Nicolas	Luc	Simon	Maxime
							
Cédric	Pierre	Martin	Elodie	Victor	Georges	Thierry	Céline