[Fecha]

[Nombre del autor]

[nombre de la empresa]

Joc

# Base de dades

**Registre\_partides**

* Id
* Nom
* Descripció
* Data\_creacio
* Nombre jugadors
* Resultat economia
* Resultat medi ambient
* Resultat salut
* Resultat necessitats
* Nombre de rondes

**Històric\_partides**

* Id
* Id\_partida
* Nom jugador (únic en aquella partida)
* Ronda
* Economia
* Salari
* Salut
* Necessitats
* Nivell

**Aliments**

* Id
* Nom
* Imatge
* Preu
* Salut (0 a 1)
* Contaminació
  + proximitat: 0.01
    - carn: 0.05
  + supermercat: 1
* Necessitat (+1)
* Recursos energètics

**Productes**

* Id
* Tipus (habitatge = H1, transport = T1)
* Nom
* Descripció
* Imatge
* Preu
* Contaminació
* Necessitat\_habitatge (0 o 20%)
* Necessitat\_transport (0 o 20%)
* Energia (+, -)
* Recursos energètic
* Material (1000)

**Oci**

* Id
* Tipus
* Nom
* Descripció
* Imatge
* Preu
* Contaminació
* Necessitat\_habitatge (0 o 20%)
* Necessitat\_transport (0 o 20%)
* Energia (+, -)
* Recursos energètic
* Material (1000)

**Esdeveniments**

* Id
* Nom
* Descripció
* Imatge
* Tipologia (econòmica, social, personal i mediambiental)
* Nivell (-3 a 3)
* Conseqüència
  + json: {“clau”: valor}
    - ex: {“recursos energètics: -5}

**Possessions**

* Id
* Id\_partida
* Id\_jugador
* Id\_tipus\_producte
* Id\_producte
* Necessitat\_habitatge
* Necessitat\_transport
* Energia

# Interacció joc

**Creació partida**

* Nom
* Descripció
* Data
* Id

**Jugadors quan accedeixin:**

* Id partida
* Nom usuari
* Ronda
* Economia
* Salari
* Salut
* Necessitats

Funció normal js

<https://jsbin.com/tetizotugu/1/edit?js,output>

Quan s’accedeix a la partida, entrem al dashboard i fem una consulta a la bbdd per crear les gràfiques (Chart.js):

Select Ronda, Economia, Salari, Salut, Necessitats fromregistre\_partideswhereuser = x and partida = x

Es guarden tots els bens materials que es comprin

# Frontend

**Aliments**

Tipus:

* Comerç local: verdura temporada, fruita temporada, carn, peix, làctics, cereals, llegums, dolços
* Compra general supermercat

Card:

* Imatge
* Preu (€)
* Contaminació (u)
* Salut
* Necessitat: suma unitats aliments que t’has comprat (1) – no es veurà

**Habitatge**

Tipus:

* Material d’obra -
* Mà d’obra -
* Plaques solars
* Bateries
* Aïllament
* Instal·lació elèctrica -
* Instal·lació aigua –
* Climatització (un):
  + Caldera de gas
  + Caldera biomassa
  + Bomba de calor
* Domòtica

Card:

* Imatge
* Preu (€)
* Contaminació (u)
* Energia (+, -)
* Necessitat: 0 o 20%
* Materials: 1000

Transport

Oci

Factura

La rebrem a l’inici de cada ronda segons el salari que tinguin.

# Resum

Es tracta d’un joc a temps real però que ha d’anar regulat per rondes. Com que el joc simula la vida misma de manera molt simplificada cal incorporar-hi el component temps i aquest passa a tots per igual. Les rondes simules el final d’un període de temps determinat que podria ser 1 mes o un dia, poc importa.

En el transcurs d’aquest dia els jugadors realitzaran les accions bàsiques d’un dia, que en aquest joc es defineixen com:

- Treballar i cobrar

- Satisfer necessitats

- Omplir temps de lleure

Aquestes accions les faran en la seva pantalla de joc amb els botons dels que disposin.

L’acció de treballar de moment s’obviarà per simplificar el joc, en un futur es podria simular la feina que fan amb alguns petits subjocs de càlcul mental per exemple o resoldre problemes per fer-ho més didàctic o altres situacions d’aprenentatge, s’obre una idea de fer el joc útil per a escoles i instituts. Quedarà reduïda a cobrar un salari.

El satisfer necessitats no té límit en cada ronda, aquesta satisfacció de necessitats es basa únicament en comprar i anar completant un esquema de necessitats que són d’alimentació, transport i habitatge. Un jugador pot comprar tant com vulgui, però ha de saber que no pot quedar en bancarrota de manera voluntària, sinó haurà col·lapsat.

L’acció d’omplir el temps de lleure serà per defecte de dues accions per ronda, en aquest punt rau la complexitat del joc. Per defecte seran 2, per exemple un jugador podrà escollir anar a fer un tomb i fer-se un sopar excel·lent. Però a vegades alguns jugadors o tots només podran fer una activitat de lleure, o cap, perquè? Els motius són individuals i col·lectius, una economia individual dèbil pot obligar a alguns usuaris a haver de dedicar temps a arreglar unes coses i perdre el temps de lleure, a cuidar a un familiar malalt, a fer hores extres a la feina... Això ho decidirà el jugador en base a la seva economia i afectarà a la seva salut. Impactes globals també s’aniran succeint, vagues, conflictes, apagades o també esdeveniments benèvols com millora general de les condicions laborals o socials. Aquests esdeveniments individuals i globals apareixeran en l’inici de la següent ronda com un pop-up a la pantalla de manera informativa. Un cop escollides les accions de lleure a realitzar aquesta ronda cada jugador valorarà subjectivament del 1 al 5 quant creu que li aportarà de felicitat fer aquella acció.

Altres costos que hauran de fer front els jugadors en cada ronda són els costos de l’energia que arribaran al principi de la ronda en forma de factura. Aquests costos energètics van a banda dels costos energètics associats a les altres activitats que comprin, la factura elèctrica pot augmentar o disminuïr en funció del que facin o comprin.

Un cop escollides les necessitats a satisfer, llegits els esdeveniments d’aquella ronda i fetes les accions de lleure poden indicar que han acabat la ronda.

Un cop acabada la ronda i abans de començar la següent el programa ha de recopilar tota la informació i actualitzar l’estat de l’economia en general, la contaminació i la disponibilitat de recursos energètics globals. En base a això es giraran per atzar les cartes d’esdeveniments que es mostraran als jugadors a l’inici de la següent ronda. També es giraran les cartes d’esdeveniments individuals en base a la situació econòmica i de salut de cada jugador.

La partida durarà un nombre de rondes determinades un cop arribades a les rondes es mostrarà al pantalla final de resultats que servirà per analitzar i fer-nos preguntes i trobar respostes a tot.

Per exemple erem conscients de que estavem contaminant a un ritme creixent? Perquè creieu que no ho veiem? Els indicadors individuals han condicionat massa les nostres accions i afectat negativament els indicadors globals?

L’estatus dels jugadors més adinerats ha seguit tendències diferents dels jugadors menys adinerats?

Fins a quin punt tenim poder de canviar les coses de manera individual? Algú ha aixecat la veu a mitja partida per comunicar-se entre jugadors? O tots ens hem centrat en no estavellar-nos? Algú s’atreveix a dir quina estratègia podem seguir per arribar a un final diferent?

Debat a classe

Aquest joc vol reflectir com les nostres accions individuals sense contemplar el global comporten problemes globals que no veiem venir i ens afecten negativament, i és aquesta afectació negativa que ens redueix poc a poc la capacitat de revertir la situació, la consciència col·lectiva és indispensable llavors per capgirar la situació, i per arribar a consciència col·lectiva cal una comunicació, una activitat social.+