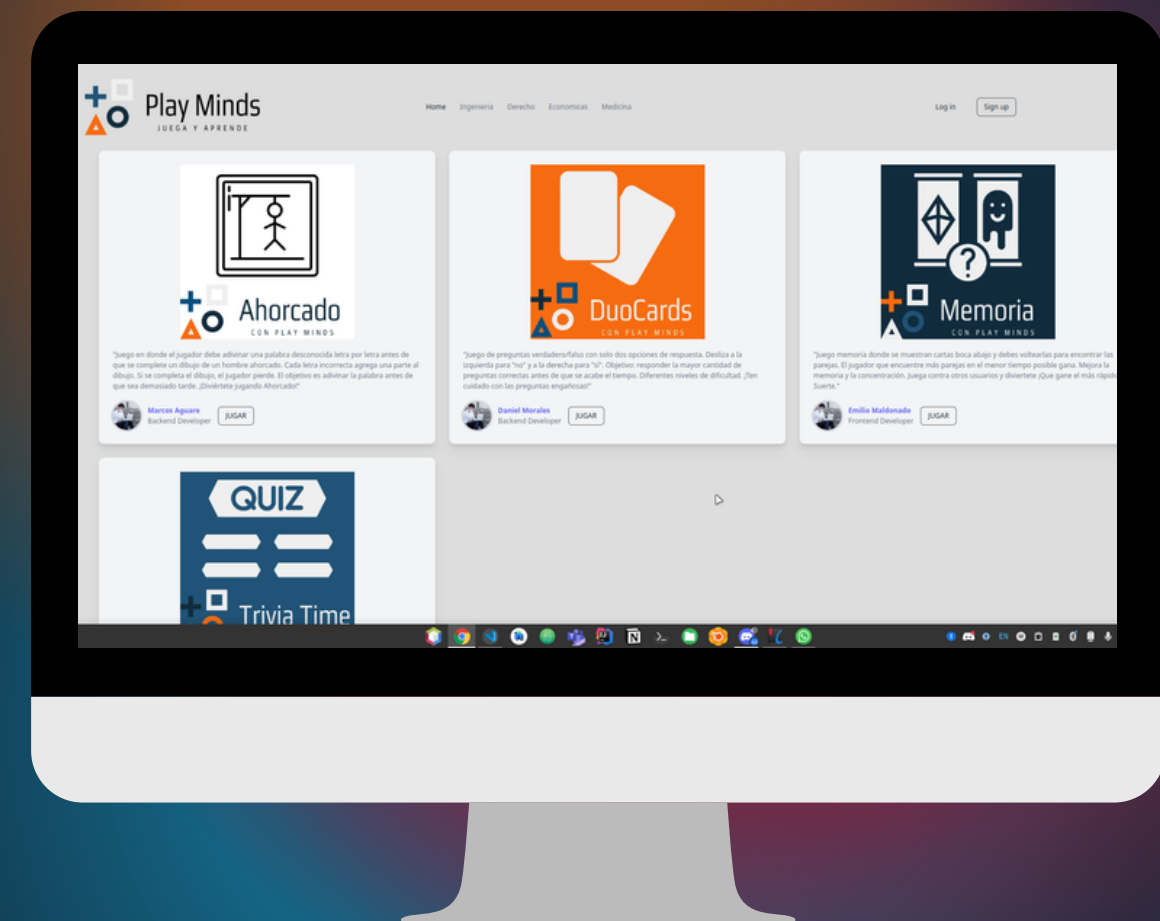


C O D E R H O U S E

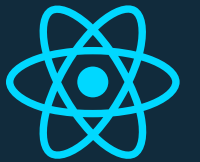
P A G I N A W E B

PLAY MINDS



TECNOLOGÍAS

01 React - Libreria



02 Next - Framework



03 Typescript



04 JAVA












05 Springboot - Framework



06 MySQL - DB



CALENDARIO PROYECTO

SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5
 Planificación 21/04 - 25/04				
	 Documentación 26/04 - 23/05			
	 Estructura contenidos 26/04 - 28/04			
		 Diseño pantallas 01/05 - 04/05		
		 Revisión diseño 04/05 -07/05		
	 Creacion y desarrollo del API 29/04 -24/05			
			 Pruebas Unitarias de API 10/05 - 24/05	
			 Test de consumo de API 8/05 -24/05	
			 Mantenimiento 12/05 - 24/05	

NEXT VENTAJAS

1

REACT COMO BASE

Ofrece una programación declarativa y un modelo de componentes reutilizables, lo que facilita el desarrollo y mantenimiento

2

PRE-RENDERIZADO ESTÁTICO

útil para contenido estático que no requiere cambios frecuentes y permite una carga aún más rápida de las páginas.

3

ENRUTAMIENTO DINÁMICO

Facilita el enrutamiento dinámico, lo que significa que puedes generar rutas y páginas de forma dinámica según los datos disponibles.

4

RENDERIZADO DEL LADO DEL SERVIDOR

Mejora la carga inicial y el rendimiento de las aplicaciones, ya que los usuarios ven contenido más rápido y los motores de búsqueda pueden indexar mejor el contenido.

ETAPAS DE PLAY-MINDS

01

Definición de requisitos y diseño

Se identifican las características específicas de cada juego, como las reglas, el diseño de las cartas o las preguntas del Quiz

02

Desarrollo del backend

Se desarrolla la lógica del backend para cada juego, como la lógica del juego del Ahorcado, la generación de preguntas para el Quiz, etc.

03

Desarrollo del frontend:

Integra los elementos de gamificación, como barras de progreso, sistemas de recompensas y clasificaciones, en la interfaz de usuario.

04

Pruebas y depuración:

se identifican y corrigen cualquier error o fallo en la funcionalidad de los juegos.

05

Implementación y despliegue:

Realiza pruebas finales en el entorno de producción para verificar que todo funcione correctamente

06

Mantenimiento y mejora:

Realizar actualizaciones periódicas para agregar nuevos niveles, preguntas o características a los juegos existentes.

ENTRADAS Y SALIDAS

MEMORIA

ENTRADA

- Tablero con imágenes
- Carta seleccionada

AHORCADO

ENTRADA

- Palabra a adivinar
- Pista
- Letra seleccionada

QUIZ

ENTRADA

- Pregunta
- Opciones de respuesta

DUOCARDS

ENTRADA

- Cartas con imágenes
- Pregunta
- Respuestas correctas

SALIDA

- Intefaz
- Retroalimentación
- Puntaje
- Resultado

VENTAJAS DE PLAY-MIDS

Mayor participación y motivación:

Al incorporar elementos como puntos se crea un ambiente interactivo y atractivo que estimula a los usuarios a participar activamente en el sitio web.

Aprendizaje y retención mejorados:

Al presentar conceptos o contenido en forma de juegos, se facilita el proceso de asimilación y comprensión

Mejora de la experiencia de usuario:

Los elementos de gamificación agregan diversión y entretenimiento a la experiencia de usuario. La interacción con el sitio web sea más agradable, atractiva y memorable.

Fomento de la competitividad y colaboración:

impulsa la competitividad saludable entre los usuarios al incluir clasificaciones, tablas de líderes y desafíos contra otros usuarios.





COLORES Y DISEÑO



Play Minds

JUEGA Y APRENDE



			
#112B3C	#205375	#F66B0E	#EFEFEE
rgb(17, 43, 60)	rgb(32, 83, 117)	rgb(246, 107, 14)	rgb(239, 239, 239)

CONTENIDO

- 01 **Registro de usuarios**
- 02 **Creacion de juegos**
- 03 **Quiz**
- 04 **Ahorcado**
- 05 **Duocards**
- 06 **Memoria**
- 07 **Rankings**
- 08 **Comentarios**

BY CODER HOUSE
DIAGRAMAS:

